



RPG AÇÃO V REAÇÃO: UM SISTEMA ACESSÍVEL PARA OFICINAS PEDAGÓGICAS

Júlia da Silva Gularte¹
Wilson de Oliveira da Costa²
Giana Lagranha de Souza³
Me.Prof. Silvio Cesar Viegas⁴
Paulo Tadeu Campos Lopes⁵

RESUMO

Este artigo explica maneiras que podemos utilizar o sistema de Ação V Reação em oficinas pedagógicas, demonstrando os seus benefícios existentes para que os participantes de oficinas se sintam acolhidos dentro da temática do RPG e que os indivíduos consigam entender individualmente e em grupo qual seria a proposta do RPG Ação V Reação na sociedade, abordando o que a ludicidade pode desenvolver em conjunto com as ideias criativas do ser humano para melhorar no cotidiano de suas vidas, com as ideias da psicoterapia mencionaremos o que as pessoas buscam inconscientemente em suas fases da vida, e como o RPG de mesa de modo geral pode agregar para seus utilizadores nesses períodos, as oficinas desenvolvidas através do RPG Ação V Reação são de viés educacional, e através das oficinas mencionaremos a questão de como ele pode ser utilizado com recursos de acessibilidade com Libras e no idioma inglês para disseminar a ideia da ludicidade através de jogos educacionais e virtuais, através de aplicativos on-line salientaremos a possibilidade de desenvolver remotamente as oficinas com pessoas de todo Brasil.

Palavras-chave: RPG; oficina; ludicidade; psicoterapia; acessibilidade.

1 INTRODUÇÃO

O artigo tem como objetivo demonstrar e esclarecer o uso do RPG Ação V Reação dentro de oficinas pedagógicas, como ele atua e como é possível aprender

¹ Acadêmica do curso de Licenciatura em Pedagogia na Uniasselvi (IERGS). E-mail: juliasgularte@gmail.com

² Acadêmico do curso de Graduação em Sistemas para a Internet na Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: wocosta94@gmail.com

³ Especialista em Docência no ensino profissional e superior e Liderança e formação de sucessores, Bibliotecária na Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: gianasouza81@gmail.com

⁴ Professor Coordenador do curso de Sistemas para Internet da Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: silvio.viegas@qi.edu.br

⁵ Professor do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Luterana do Brasil -ULBRA. Canoas, 2022. Contato: pclopes@ulbra.br



com ele em sociedade. Será apresentado o quanto ele ajuda nos processos educacionais e como é possível fazer dinâmicas em grupo.

Ainda neste artigo vamos salientar como o aplicativo RPGAVR utiliza a acessibilidade através da Libras (Língua Brasileira de Sinais), uma língua de modalidade gestual-visual pela qual é possível se comunicar através de gestos, expressões faciais e corporais, utilizando a suíte VLibras “um conjunto de ferramentas gratuitas e de código aberto que traduz conteúdos digitais (texto, áudio e vídeo) em Português para Libras, tornando computadores, celulares e plataformas Web mais acessíveis para as pessoas surdas.”(BRASIL, 2022).

Através da oficina desenvolvida na plataforma Sympla (2021), demonstramos o que é o RPG de mesa, ao abordar especificamente para aqueles que não conhecem o assunto, como é fácil entender a cultura do RPG. Com as ideias de Costa (2018) será comentado sobre o reflexo que as ações realizadas pelas oficinas repercutem nos participantes e de modo geral nas suas relações em sociedade.

Com base nas observações de Johan Huizinga (1945) salientamos como a questão cultural é importante para a construção de novas ideias, ou para o conhecimento das antigas civilizações que formaram a base de nossa sociedade.

Trazemos também a revista científica Scielo (2013) para salientar o quanto o RPG está conectado com as questões psicoterápicas, e o quanto as pessoas não percebem os motivos pelos quais buscam acolhimento nos grupos de RPG, ao se identificarem com as ideias do que o jogo e sua prática propõem. Com as palavras de Kishimoto (2003), vamos esclarecer como as pessoas apresentam desde a infância a necessidade de desenvolver sua personalidade e se identificar com personagens que sejam próximos às suas realidades.

2 O RPG AÇÃO V REAÇÃO

O RPG Ação V Reação é um sistema de RPG de mesa (Role-Playing Game – jogo de interpretação de papéis), criado por Wilson Costa e Júlia Gularte, desde seu algoritmo matemático de aleatoriedade até sua estrutura lúdica pedagógica como jogo narrativo para o desenvolvimento de histórias fantásticas.



O Sistema foi criado visando tornar acessível o RPG para todas as classes sociais do Brasil, levando em consideração que este hobby acabou se tornando inacessível a grande parte da população devido ao cenário socioeconômico e cultural do país desde a criação do RPG de mesa na década de 1970. Houve também, certa intolerância por parte da sociedade em razão dos cenários fantásticos abordados nas campanhas de jogos.

O sistema de RPG Ação V Reação possibilita explorar todo potencial desta atividade lúdica, desde a aplicação no ambiente escolar como em dinâmicas empresariais, promovendo diversos benefícios para a saúde mental de quem o utiliza, ao desenvolver habilidades inexploradas do dia a dia de estudantes e trabalhadores, como a capacidade de resolver de problemas e desafios.

O Sistema consiste em um conjunto de regras estruturadas que definem o desenvolvimento da atividade lúdica do RPG de mesa de maneira a potencializar a experiência adquirida. Seu diferencial em relação aos sistemas convencionais é que seu desenvolvimento foi construído para torná-lo de fácil aprendizado, mantendo a complexidade de sua estrutura, não apenas como uma atividade lúdica, e sim uma ferramenta de gamificação e aprendizado benéfico, onde todos conseguem contribuir com ideias e experiências desenvolvidas.

O Sistema Ação V Reação desenvolve dentro de suas oficinas (sejam elas remotas ou presenciais) um ambiente onde todos podem conhecer o sistema e explorar seu potencial de maneira gratuita utilizando seu aplicativo para dispositivos Android RPGAVR. A oficina consiste no desenvolvimento teórico fornecido no formato de curso digital com certificação e no desenvolvimento prático efetuado nas sessões de RPG de mesa.

O papel do narrador é de suma importância no sistema assim como em sistemas convencionais e devido a seu potencial e desenvolvimento pode contribuir um dia para a profissionalização destes indivíduos como já ocorre na utilização de sistemas convencionais para mesas pagas, onde o papel do narrador é ocupado por um indivíduo que se dedica em estudar a fundo o sistema utilizado e se coloca à disposição em horários e dias pré-determinados pelos contratantes para a narrativa.

A narrativa do RPG de mesa se assemelha em muitos aspectos a narrativa



esportiva profissional do jornalismo, onde o narrador descreve tudo o que está acontecendo no jogo amalgamado com o papel de um narrador literário que tem a função de conduzir uma história. Contudo o narrador do RPG de mesa tem o papel de arbitrar a partida segundo as regras do sistema e conduzir a narrativa de maneira estruturada segundo a interpretação dos jogadores, construindo uma história coletivamente, pois a narração é uma atividade cultural muito rica e que deve ser embasada em fortes pilares de ética e dedicação. Com esse contexto podemos entender que cada situação gerada dentro das narrativas para os personagens dos jogadores terão um reflexo criado pela experiência do jogo para os jogadores. “Cada ação tem uma reação.”(COSTA, 2018).

O RPG Ação V Reação tem a ideia de tudo ter uma repercussão por suas ações, isso conecta a todos em qualquer que seja o convívio em sociedade, pois de fato, tudo tem uma reação após sua ação. O sistema faz com que as pessoas que o utilizam não percam o senso de realidade, assim fortalecem suas competências e aprimoram suas qualidades. O cotidiano está sempre ligado com as nossas ideias de fantasia, sempre vamos em busca do que a gente mais quer, do que mais nos identificamos e o RPG é o cenário mais propício para as pessoas se identificarem.

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de 'jogar' com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento.(KISHIMOTO, 2003).

Os traços que os seres humanos apresentam desde a infância demonstram desde cedo o que eles almejam para o decorrer de suas vidas, a personalidade de cada um é construída desde cedo e o RPG tem o potencial de fazer com que as pessoas busquem autoconhecimento e explorem o seu “interior”. Através das histórias e interpretações, as pessoas exploram suas competências e seu potencial.

2.1 OFICINAS PEDAGÓGICAS COM O RPG AÇÃO V REAÇÃO (REMOTAS)



As oficinas pedagógicas do RPG Ação V Reação eram apenas presenciais até o ano de 2019. Com a chegada da COVID-19 no Brasil foram organizados novos projetos pela Taverna Gularte Editora para que as oficinas fossem mantidas através de aplicativos como o Discord e o Whatsapp na modalidade online, pois com a proliferação do Coronavírus houve obstáculos a serem vencidos para serem realizadas de maneira presencial. A partir desses eventos foi possível verificar a grande aceitação do RPG de mesa virtual no Brasil, pois muitos não conheciam e passaram a conhecer a cultura do RPG de mesa através do sistema RPG Ação V Reação.

As pessoas tiveram dificuldades por conta do novo momento pandêmico, quando não podiam sair, não podiam realizar atividades ao ar livre nem receber visitantes em seus lares, tudo muito novo para a grande maioria da população. A Taverna Gularte Editora por conta dessas dificuldades criou em conjunto com o RPG Ação V Reação, mesas online para que as pessoas de todo país pudessem participar, o que demonstrou grande interesse, aceitação e acolhimento entre os participantes, principalmente entre aqueles que não se conheciam.

As oficinas remotas (online) consistem atualmente em campanhas compostas por 4 One-shots (histórias narradas por 1 hora), sendo em dias específicos aceitos pelos jogadores; as ambientações e sinopses tem o enunciado semelhante a: *"As 24 províncias de Soturna estão prestes a guerrear por poder, prepare seu machado e sua espada, seu cajado e seu chapéu! A guerra está chegando!"*, assim fazendo a chamada para a participação de seus participantes, sendo narrada por Wilson Costa com o sistema RPG Ação V Reação, contendo de 2 a 6 participantes, normalmente noturnas pela demanda de disponibilidade de horário dos participantes.

Todo material oficial do aplicativo RPGAVR e do livro As Ilhas Soturnas são o que fazem a mágica acontecer. São necessárias as fichas dos participantes concluídas com os personagens em nível 1 e é preciso que haja conexão estável com a internet e microfone com fone de ouvido, sendo utilizados os apps Discord e RPGAVR.

2.2 O RPG AÇÃO V REAÇÃO E A PSICOTERAPIA



Por meio do RPG Ação V Reação os participantes experimentam uma vivência lúdica coletiva que os auxilia a desenvolver e enfrentar diversos aspectos cognitivos e sociais, assim solucionando dificuldades emocionais e superando problemas reais. Por meio da interpretação lúdica no RPG, é possível observar na construção e interpretação do personagem pelo jogador, muitos aspectos da psique do mesmo, a simulação que ocorre durante a atividade lúdica permite ao jogador explorar os aspectos dormentes e ocultos de sua mente e confrontar diversas situações emocionais próprias, o que fora da atividade lúdica estariam atreladas a suas dificuldades emocionais.

O RPG Ação V Reação permite ao jogador um desenvolvimento cognitivo e um processo de desenvolvimento psicológico indireto por meio da prática da atividade lúdica interpretativa, as regras do sistema auxiliam no desenvolvimento da atividade e solidificam a experiência de interação social de maneira estruturada, onde cada jogador e o narrador possuem turnos individuais para interagir e interpretar seu personagem, construindo coletivamente a narrativa.

Foi observado que, conforme Lucas passou a escutar a mensagem do psicoterapeuta como uma resposta ao que lhe era particular (RPG online), o processo psicoterápico foi evoluindo, conforme demonstrou o seu maior envolvimento com os amigos, que fez no RPG online. Esses amigos passaram a fazer parte da vida de Lucas offline, ou seja, as relações começaram a sair do âmbito puramente virtual e tomaram forma também no "mundo real". Com o auxílio da terapia e com o uso dos jogos como uma ferramenta, Lucas foi capaz de construir novas amizades, que se tornaram fundamentais para fortalecer sua noção de Eu, fazendo com que os seus sentimentos de baixa autoestima fossem sendo vencidos passo a passo. A possibilidade de conhecer primeiramente os companheiros/amigos virtualmente foi algo que quebrou a barreira da timidez, o que levou Lucas a ser mais confiante e capaz de conhecer e fazer novos amigos "cara-a-cara". (LIMBERGER, SILVA, 2013).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Os materiais e métodos utilizados para a elaboração deste artigo científico foram consultas bibliográficas em artigos científicos online de universidades brasileiras e consultas em livros voltados para o universo do RPG. As revistas

científicas que utilizamos para a afirmação de nossas ideias foram a Scielo e a Revista Eletrônica em Gestão e Tecnologia da FAQI (REFAQI), as quais nos ajudaram a entender e compreender essas importâncias citadas neste artigo. Em pesquisas publicadas online em sites de referência nas áreas da Educação e Psicologia, conseguimos compreender com clareza as intenções da ludicidade para um melhor aprendizado tanto em conjunto como individualmente, e o quanto o RPG de mesa é de grande ajuda no ambiente escolar, ao trazer diversos benefícios aos estudantes das diversas faixas etárias. Também foi utilizado como base, o feedback de pessoas que participaram das oficinas, com o seu entendimento do que é o RPG e com sugestões de melhorias na comunicação e prática das oficinas, para que os conteúdos abordados sejam sempre de fácil compreensão para quem não tem familiaridade com o universo fantástico do RPG.

FIGURA 1 - Oficina de RPG presencial com o Ação V Reação na QITEC



FONTE: Marketing QI, 2022.

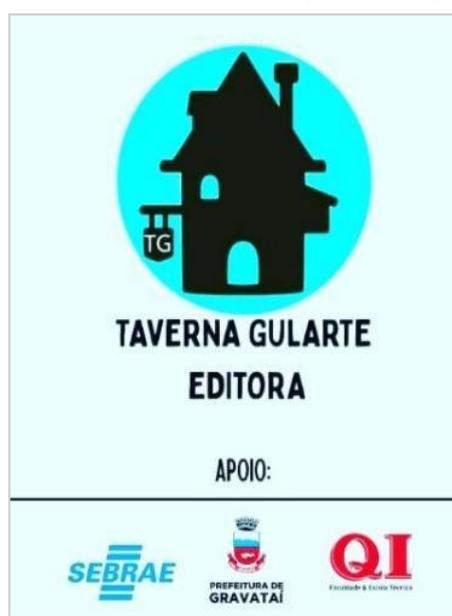
Através das mesas de RPG são desenvolvidas oficinas educacionais para que os participantes consigam aprimorar suas competências, com o intuito de enaltecer o cenário cultural do RPG. O sistema de RPG Ação V Reação participou da QITEC - Feira de ideias da Faculdade QI em 2022 com o objetivo de :

- a) trazer à sociedade as oficinas de RPG de mesa;
- b) dar oportunidades a todos conhecerem o que é RPG;

c) apresentar o quanto o RPG pode agregar à nossa sociedade.

Na feira Wilson Costa, criador do sistema RPG Ação V Reação e escritor do livro RPG Ação V Reação: As Ilhas Soturnas, utilizou estratégias relacionadas à cultura do RPG para realizar a oficina de RPG e para que todos que participassem e conseguissem aprender qual a proposta do RPG. De modo geral, durante a oficina foram trabalhadas histórias dentro do mundo das Ilhas Soturnas, utilizando dinâmicas para haver trocas de saberes e aprendizados entre os participantes envolvidos.

FIGURA 2 - Aplicativo do sistema RPG Ação V Reação na Play Store



Fonte: Taverna Gularte App, 2022.

FIGURA 3 - Aplicativo do sistema RPG Ação V Reação na Play Store

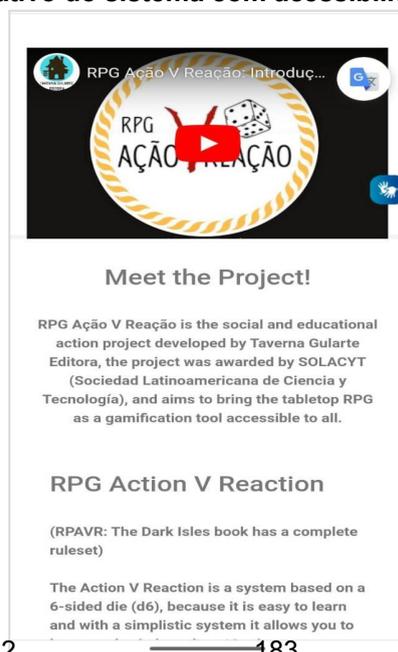


Fonte: Taverna Gularte App, 2022.

A Taverna Gularte Editora é uma Startup editorial de financiamento coletivo com viés educacional. Através do projeto RPG Ação V Reação é possível desenvolver ações sociais virtuais com o objetivo de utilizar a cultura do RPG de mesa como uma ferramenta de acessibilidade e inclusão para todos por meio da tecnologia. Ela utiliza diversas plataformas para se conectar com as pessoas de todo Brasil, tendo uma ampla equipe de voluntários que conta com pedagogos, desenvolvedores e pesquisadores que desenvolvem o projeto.

A Taverna Gularte Editora publicou na Google Play Store em 2021 um aplicativo que faz a conexão entre as pessoas de maneira remota, ensinando e trazendo acessibilidade para todos. O aplicativo concede acesso gratuito ao conteúdo oficial do sistema, e os portais oficiais do sistema como comunidade de jogadores, mesas vinculadas, ferramentas como fichas pré-prontas, conta com explicações sobre como aprender a jogar o sistema. O aplicativo RPGAVR foi desenvolvido para dispositivos Android e distribuído na Google Play Store, visando alcançar o maior número de dispositivos de usuários com pouca acessibilidade ao RPG de mesa.

FIGURA 4 - Aplicativo do sistema com acessibilidade (Inglês e Libras)



Fonte: Taverna Gularte App, 2022.

FIGURA 5 - Aplicativo do sistema com acessibilidade (Inglês e Libras)



Fonte: Taverna Gularte App, 2022.

Em 2022 o aplicativo RPGAVR teve duas atualizações muito importantes para a expansão da cultura do RPG de mesa virtual: a primeira foi a publicação do aplicativo no idioma Inglês para a distribuição mundial através da Google Play Store para captar pessoas de diversos lugares do mundo, pois como sabemos o inglês é um dos idiomas mais falados, então nada melhor do que disponibilizar o aplicativo nesta língua para que outras pessoas tenham a oportunidade de aprender e conhecer um pouco da cultura brasileira; a segunda foi a tradução do aplicativo para Libras, a Língua Brasileira dos Sinais, pelo suíte VLibras: “um conjunto de

ferramentas gratuitas e de código aberto que traduz conteúdos digitais (texto, áudio e vídeo) em Português para Libras, tornando computadores, celulares e plataformas Web mais acessíveis para as pessoas surdas. Assim trazendo uma maior acessibilidade para diversas pessoas que possam ter vontade de aprender ideias novas que talvez não tenham essas acessibilidades ao seu dispor.

FIGURA 6 - Oficina online de Introdução ao RPG de mesa



FONTE: Taverna Gularte, 2022.

A Oficina de Introdução ao RPG de mesa foi desenvolvida pela Taverna Gularte Editora, com o apoio de suas parcerias, no site do Sympla em 2021, com o intuito de habilitar com conhecimentos e valores fundamentais relacionados à sociedade e ao enaltecimento da cultura do RPG, através de princípios éticos e condutas importantes. A estrutura da oficina consiste em 3 tópicos: “O que é RPG? Como montar uma mesa de RPG? Quais as recompensas do RPG de mesa? ”. O público alvo são alunos, jogadores de RPG de mesa, narradores e todos aqueles que querem aprender a cultura do RPG. Os conteúdos são gravados e explicativos, e cada tópico possui 3 exercícios de fixação de conteúdos relacionados aos assuntos abordados, totalizando 9 exercícios para serem realizados ao final do curso. Com a obtenção da média exigida de 70% de acertos, o participante é habilitado para as narrativas de RPG, e pode emitir de forma gratuita o certificado para evidenciar sua qualificação.

3.1 LINKS DE ACESSO

Quadro 1 - RPG Ação V Reação

Facebook	@RPGAVR / https://www.facebook.com/RPGAVR
Instagram	https://www.instagram.com/acaovreacao/
Linktree	https://linktr.ee/RPGAVR
Aplicativo para Android RPGAVR	https://play.google.com/store/apps/details?id=io.kodular.wocosta94.RPG

Fonte: Gularte et al., 2021.

Quadro 2 - Taverna Gularte Editora

E-mail	tavernagularteeditora@gmail.com
Oficina gratuita com certificado: Introdução ao RPG de mesa	https://www.sympla.com.br/oficina-de-introducao-ao-rpg-de-mesa__1398723?share_id=0
Facebook	@tavernagularte / https://www.facebook.com/tavernagularte
Instagram	tavernagularteeditora / https://www.instagram.com/tavernagularteeditora/
E-book na Google Play Store: RPG Ação V Reação: As Ilhas Soturnas	https://play.google.com/store/books/details/Wilson_Costa_RPG_A%C3%A7%C3%A3o_V_Rea%C3%A7%C3%A3o_As_Ilhas_Soturnas?id=s20fEAAQBAJ&hl=pt_BR&gl=US

Fonte: Gularte et al., 2021.

4 OS BENEFÍCIOS DO RPG AÇÃO V REAÇÃO

Com o RPG Ação V Reação é possível desenvolver atividades lúdicas para ajudar as pessoas a desenvolverem habilidades pessoais e interpessoais, é possível fazer com que elas consigam se aprimorar em suas competências, ajudando a praticar o autoconhecimento, ajudando no desenvolvimento de trabalhos que exercitem seu psicológico nas questões emocionais como a autoconfiança e a ansiedade. Também é notável que ele pode auxiliar na melhoria das questões educacionais como a leitura, a escrita, o raciocínio lógico e a memorização.

A partir das oficinas conseguimos perceber o quanto o RPG Ação V Reação tem muito a agregar na sociedade, o quanto ele traz benefícios positivos e o quanto contribui para que as pessoas se desenvolvam e aprendam a trabalhar e conviver



melhor em grupo. A Cultura é enaltecida através do RPG pois são muitos os benefícios que ele traz: aprendizados sobre povos e culturas específicas, reflexões sobre a História da humanidade, das sociedades bem como o desenvolvimento do pensamento crítico. Nas trocas de ideias proporcionadas pelo jogo e tudo o que envolve a sua prática, é possível que aquele que narra a história (sendo ela fictícia ou não), medie e construa novos conhecimentos tal qual um educador. Isso demonstra o propósito do RPG Ação V Reação, cujo objetivo maior é de ser um *locus* onde todos possam contribuir com seu conhecimento. “[...] Se quisermos preservar a cultura, devemos continuar a criá-la. A História é a interpretação do significado que o passado tem para nós.”. (HUIZINGA,1945)

Devemos sempre considerar as questões culturais junto ao RPG de mesa, pois é através delas que são criadas oficinas e as narrativas com bases em histórias antigas de conteúdo medieval, renascentista e diversas outras que todos tenham interesse em utilizar como cenário fantástico. Dessa maneira, salientamos que pelo fato do sistema RPG Ação V Reação utilizar um sistema composto por um dado de 6 lados (D6), ele não se padroniza com histórias específicas, ficando aberto à oportunidade das pessoas aprenderem conforme seu tempo e suas possibilidades de entendimento que a história permite. Esta modalidade dá a liberdade de narrativas diversas, mesmo tendo regras de utilização, tendo a flexibilidade de utilizarmos qualquer tipo de história para o aprendizado de maneira geral.

5 CONCLUSÃO

Concluimos que o sistema de RPG Ação V Reação é um sistema facilitador e mediador para se ter acessibilidade e um aprendizado com amplitude sem ter dificuldades de entendê-lo. Também compreendemos que o sistema tem uma ideia de sistema simplista, de fácil aprendizado, mas não significa que não seja ou possua complexidades.

Possui a acessibilidade e a inclusão como características principais, pois ao ser disponibilizado gratuitamente faz com que públicos distintos sejam alcançados e o conheçam. Seu formato gratuito agrega essa ideia de ser adquirido facilmente,



chegando a todas as camadas sociais para que tenham acesso a temática do RPG desfazendo a ideia de ser uma prática elitizada.

Ele também se relaciona às questões psicoterápicas pelo fato de conectar as ideias relacionadas à mente das pessoas, onde todos podem imaginar, interpretar e agregar nas práticas durante as oficinas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Economia. **VLibras**, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/vlibras>. Acesso em: 1 set. 2022.

COSTA, Wilson. **RPG Ação V Reação: as Ilhas Soturnas**. Viamão: Taverna Gularte Editora, 2018. 75 p. v. 1.

GULARTE, Julia da Silva et al. RPG Ação V Reação: um sistema mediador no acesso ao RPG de mesa. **Revista Eletrônica em Gestão e Tecnologia (REFAQI)**, Gravataí, v. 7, n. 2, p.124-138, 2021. Disponível em: <http://revista.faqi.edu.br/index.php/refaqi/article/view/60>. Acesso em: 1 set. 2022.

HUIZINGA , Johan. **Pensador**, 2022. Disponível em: https://www.pensador.com/autor/johan_huizinga/. Acesso em: 25 ago. 2022.

KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7.ed. São Paulo. Cortez, 2003.

LIMBERGER, Letícia Staub; SILVA, Jerto Cardoso da. Os role playing games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso. **Boletim de Psicologia**, São Paulo , v. 63, n. 139, p. 193-200, dez. 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-5943201300020007 . Acesso em: 25 ago. 2022.

RPGAVR. Viamão/ RS, 2022. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.kodular.wocosta94.RPGAVR>. Acesso em: 1 set. 2022.

TAVERNA Gularte Editora. [S. /], 1 jul. 2021. Disponível em: <https://www.instagram.com/tavernagularteeditora/>. Acesso em: 25 ago. 2022.