

ROLE PLAYNG GAME

LIVRO DO PROFESSOR

A ÚLTIMA CANÇÃO DE BIRKENAU

Lucas Vale

1ª VERSÃO

CONTEÚDO:

Lucas Medeiros de Araújo Vale

REVISÃO:

Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui
Arlete dos Santos Petry

ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS:

Igor Ribeiro

CAPA E DIAGRAMAÇÃO:

Lucas Medeiros de Araújo Vale, no Canva®.

DESENVOLVIDO POR:

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Instituto Metrôpole Digital (IMD)

Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE)

NatalnetLabs - Rede de Laboratórios e Grupo de Pesquisa Multidisciplinar (UFRN)

Laboratório de Tecnologias Educacionais, Assistivas e Multimídia - TEAM (UFRN)



APOIO:

Grupo de Estudos Culturais (GEC) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB)



Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais



Grupo de Estudos Culturais
UFPB - CNPQ

Role Playing Game criado pelo Prof. Me. Lucas Medeiros de Araújo Vale no Programa de Pós-graduação em Inovações em Tecnologias Educacionais – PPGITE, ofertado pelo Instituto Metrópole Digital – IMD, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, como produto do projeto de pesquisa no mestrado profissional.

Linha de pesquisa: Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais

Orientador: Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui

Coorientadora: Arlete dos Santos Petry

Este livro-jogo é inspirado no livro “Os ciganos sob o domínio da suástica” de Donald Kenrik e Grattan Puxon (1995) e nos relatos oculares, que os autores apresentam dos sobreviventes do campo de concentração de Auschwitz-Birkenau, e contém citações diretas e indiretas do mesmo. Também baseia-se na minha dissertação de mestrado, no Programa de Pós-graduação em Antropologia, da Universidade Federal da Paraíba, e em pesquisas de diversos autores que escreveram sobre o tema. As referências bibliográficas constam no final deste livro-jogo. Apesar do cenário utilizado para ambientar o jogo está pautado em um acontecimento real (com vítimas e algozes reais), a incorporação desse cenário trata-se de uma ambientação para um RPG. O que significa que o principal objetivo não é retratar com precisão histórica, mas fantasiar. Fantasiar, assim como aponta Godinho (2008, p. 99), “no sentido de criar um mundo secundário com consistência de realidade”.

Em memória de Helene Hannemann e aos
mais de 200 mil ciganos exterminados nos
campos de concentração nazistas.*

Para que ninguém nunca esqueça!



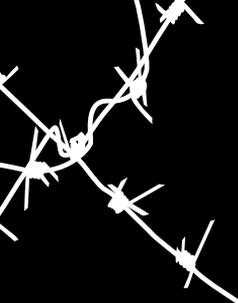
**Helene Hannemann, foi uma mulher alemã, casada com um cigano, que se ofereceu voluntariamente para acompanhar os filhos que seriam executados na câmara de gás.*

SUMÁRIO



<i>Capítulo 1: Aventura</i>	08
<i>Capítulo 2: Orientações didáticas</i>	18
<i>Referências</i>	19
<i>Autores</i>	20





ATENÇÃO! CASO VOCÊ NÃO SEJA O MESTRE DO JOGO É
MELHOR FICAR LONGE DESTE LIVRO PARA NÃO TOMAR
NENHUM *SPOILER!*

MAS SE VOCÊ É O MESTRE E AINDA NÃO SABE AO CERTO
QUAL O SEU PAPEL NESSE JOGO, VOCÊ ESTÁ NO LUGAR
CERTO!



1- AVENTURA



O papel do mestre em uma aventura de RPG é extremamente importante! É ele, ou ela, que apresenta os cenários da narrativa, garante o cumprimento da mecânica do jogo, interpreta todos os outros personagens e ajuda os jogadores a desenvolverem suas narrativas. Neste capítulo você encontrará quase tudo que precisa para mestrar essa aventura de RPG.

- *Espera aí? "Quase"?*

Sim, meu caro mestre! Como uma aventura de RPG é uma narrativa criada colaborativamente, nós podemos até oferecer um ponto de partida mas o percurso e o final são totalmente imprevisíveis e depende do seu esforço criativo e das escolhas tomadas pelos seus jogadores! **Os jogadores podem tomar decisões não previstas por este livro, e você precisará utilizar sua criatividade para continuar conduzindo a história.**

ANTES DE INICIAR

É essencial que todos os jogadores tenham lido o Livro do Jogador, tenham escolhido os seus personagens e tenham em mãos a carta do seu personagem (disponível em anexo). Caso o número de jogadores ultrapasse o número de personagens, você deve pedir para que formem grupos e tomem as decisões em coletivo. Para fazer os jogadores entrarem no clima você pode preparar uma playlist com trilhas sonoras de suspense, acender velas, apagar as luzes, utilizar efeitos sonoros...enfim! Seja criativo(a)!

INICIANDO O JOGO

Leia o prelúdio:

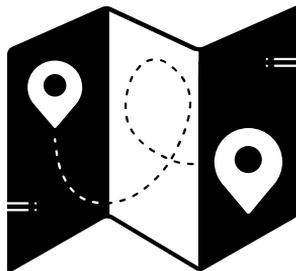
"Os principais habitantes de Birkenau não são os ciganos, nem muito menos os Judeus... A maioria os conhece pelos nomes de Medo e Dor, outros os chamam de Terror e Sofrimento, mas há muitas outras formas de se referir a eles. Alguns dizem que eles são invisíveis, mas é um engano! Qualquer um consegue vê-los nitidamente, com os próprios olhos, em qualquer lugar de Birkenau. Se você passear pelo campo irá encontrá-los em todos os lugares, quase como figuras onipresentes. Na maioria das vezes, estão juntos! O medo e a dor habitam dentro de cada um dos prisioneiros. São sentimentos que consomem o corpo e devoram a alma. Talvez, também, por isso, os ciganos chamem o holocausto de "devoração".

O medo e a dor parecem ser imbatíveis, eles transcendem a existência dos corpos e se fortalecem com a morte. Mas apesar disso, existem almas corajosas e destemidas em Birkenau, que são como fagulhas de esperança no meio da escuridão, e você é uma delas! Não importa o que aconteça, hoje você acordou objetivado(a) a escapar deste local, e você não vai desistir até conseguir"

DEFININDO O LOCAL DE INÍCIO DA AVENTURA

Peça para os jogadores jogarem 1d6 (um dado de seis lados). O número rolado corresponde ao seguinte local de início da aventura:

- 1 - Bloco dos ciganos
- 2 - Pátio
- 3 - Enfermaria
- 4- Laboratório
- 5- Câmara de Gás
- 6- Crematório



1 - BLOCO DOS CIGANOS

Se o jogador começar a aventura neste local, leia:

"Você está no bloco destinado a alojar os ciganos, são mais ou menos trinta estábulos utilizados como dormitórios e estão quase sempre lotados de gente. Aqui também existem muitos prisioneiros que não são ciganos, ou que estão aqui por terem um antepassado cigano. Rudolf Höss é oficial nazista que comanda o campo de concentração, e todos temem a presença dele. O dia está ensolarado, a primavera trouxe um outro ar para Birkenau, você está do lado de fora de um dormitório, há algumas pessoas conversando na entrada, e outros transitando pelo caminho. Você escuta essas pessoas comentando que um oficial comunicou mais cedo que os ciganos deveriam se preparar, pois a noite haveria um festival de música onde eles poderiam tocar seus instrumentos e festejar. Ao que parece, os ciganos estão animados com essa possibilidade. O que você quer fazer?"

- Caso o personagem decida conversar com as pessoas que estiverem próximas, o mestre deverá interpretar essas pessoas e demonstrar empolgação com o festival.
- Caso o personagem fale sobre estratégia de fuga, será desencorajado por essas pessoas que temem a repressão do comandante Höss.
- Caso o personagem queira saber mais sobre o comandante Höss, as pessoas respondem: Ah! Você não vai querer encrenca com ele! Ele não tem pena de ninguém, ele manda em tudo aqui, e ai de quem desacatar sua autoridade!"
- Caso o personagem decida explorar os dormitórios, Leia:

"O lugar possui um fedor muito forte. Há pessoas amontoadas em pranchas de madeira, que nem de longe lembram uma cama. Há uma mulher chorando copiosamente com um lenço vermelho na mão" Você irá intervir?

- Caso o personagem decida sair do dormitório sem conversar com ninguém, ele verá chegar o comandante, acompanhado de 5 guardas armados, que irá transportar uma mulher de lá para um outro local. Ele não poderá agir.
- Caso o personagem decida conversar com algumas das pessoas que estão deitadas não obterá respostas.

- Caso o personagem decida conversar com a mulher que está chorando, deverá fazer um teste de carisma (dificuldade fácil). Se o resultado for igual ou superior à 9 ela, ela irá lhe responder:

"Meu nome é Eva! Eu, minha família e mais 1.700 Ciganos polacos fomos transportados do campo de concentração de Bialystok para cá há uma semana. Nenhum de nós recebeu um número, e fomos isolados nos dormitórios 20 e 22. Alguns dias mais tarde, durante o toque de recolher da noite, os oficiais entraram nos dormitórios e levaram todos para a câmara de gás. Eu consegui me esconder antes que eles me pegassem, mas minha família não teve a mesma sorte. (Ela continua respondendo chorando) Eu não consigo me perdoar por não ter feito nada para tentar ajudá-los. Por que estão fazendo isso com a gente? (Eva volta a chorar). Os nazistas são monstros! As pessoas estão iludidas achando que hoje haverá um festival, mas tenho certeza que isso não passa de uma armadilha! Eles são cruéis! Não se deixe enganar!"

- Você são interrompidos por várias pessoas correndo para dentro do dormitório e se escondendo. Um deles diz: **Rápido, se escondam! o Comandante Höss vem aí!"**
- Caso o personagem queira se esconder, ele precisará fazer um teste de destreza com dificuldade 9. Se bem sucedido no teste, consegue se esconder debaixo de uma prancha.
- Logo depois, o comandante Höss entra no dormitório acompanhado de 5 guardas armados e diz:

"Então aqui está você! Pensa que iria me enganar? Eu sei tudo que acontece aqui, e estou em todos os lugares! Guardas! Prendam essa mulher, e levem-na para a câmara de gás!"

- Caso o personagem não tenha conseguido se esconder, ele será ignorado pelo comandante, que leva Eva sem nenhuma resistência.
- Caso o personagem tenha conseguido se esconder, assistirá os guardas levando a mulher sem muita resistência.
- Caso o personagem decida confrontar os guardas, será atacado por eles.
- Caso o personagem queira persuadir o comandante a liberar a mulher, deverá ser bem sucedido um teste de carisma (dificuldade difícil: 27)



Rudolf Höss, comandante de Auschwitz, em julgamento na Polônia em 1947. (Rudolf Höß.jpg. (2020, 30 de outubro). Wikimedia Commons, o repositório de mídia livre . Recuperado às 22:58 de 1º de maio de 2021 de https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Rudolf_H%C3%B6%C3%9F.jpg&oldid=507669297 .)

2 - PÁTIO

Se o jogador começar a aventura neste local, leia:

Hoje é um dia movimentado no pátio. Há muitos homens trabalhando na construção de um palco, sob a supervisão de guardas armados. Algumas crianças brincam de esconde-esconde e há grupos de homens e mulheres espalhados conversando no local. O que você vai fazer?

- Caso o personagem decida conversar com os trabalhadores eles irão dizer que estão construindo um palco para o concerto que irá ocorrer hoje a noite. Você não conseguirá conversar muito com eles, pois os guardas querem garantir que o trabalho será feito sem atraso e distrações.
- Caso o personagem decida falar com as pessoas que estão próximas verão que estão muito animadas com o festival e que acreditam verdadeiramente que as coisas vão melhorar em Birkenau.
- Caso o personagem decida falar com as crianças elas irão convidá-los para brincar de esconde-esconde. É a vez de Maria contar, e você precisará se esconder. Uma dessas crianças se chama Boris, ele irá te chamar para se esconder com ele.
- Caso o personagem não aceite se esconder com Boris, ele irá seguir a brincadeira normalmente e aguardar a próxima cena.
- Caso o personagem aceite se esconder com Boris ele irá falar:

Conheço um esconderijo super secreto! Vem comigo! A Maria nunca vai nos achar!

- Boris leva você para perto de um galpão desativado. Lá era onde ficava a antiga sala do comandante, e vocês conseguem entrar lá sem serem percebidos. O local está completamente abandonado, não há móveis nem nada de valor aparente. A criança se agacha e começa a bater no piso para ouvir o som que sai do assoalho, até encontrar um local que possui um barulho diferente.

Achei! - Diz o garoto entusiasmado.

- Boris levanta um pedaço do assoalho que revela uma escada subterrânea. Você consegue enxergar que há um túnel no lugar.
- Caso o personagem decida entrar no túnel e explorá-lo, irá caminhar por aproximadamente 1h e sairá em uma floresta longe de Birkenau. O personagem precisará decidir se seguirá rumo a liberdade ou se voltará para contar a descoberta aos seus amigos.

3 - ENFERMARIA

Se o jogador começar a aventura neste local, leia:

"Você está na enfermaria, se é que podemos chamar esse lugar assim. Os barracões dos doentes, tal como outros edifícios, tinham sido em tempos estábulos de cavalos. Não tem janelas, apenas algumas pequenas aberturas cobertas no telhado, para deixar entrar luz, e há alguns orifícios nas paredes e no teto. No interior, de cada lado há beliches de madeira de três andares, forrados com sacos de palha e cobertores finos. No meio há duas mesas de madeira, utilizados para observar os doentes. Aqui dormem 10 prisioneiros em lugares destinados a quatro. A maior parte das enfermeiras são ciganas sem formação, cuja função é verificar a temperatura e dar de comer aos doentes. A principal tarefa dos Médicos é registrar o número de mortos. Os medicamentos são muito escassos. Morrem diariamente vinte a trinta doentes, e seus corpos são colocados a um canto do barracão, e recolhidos todas as noites por um kommando especial. (KENRIK; PUXON, 1995, p.134)". Você foi enviado(a) para enfermaria para ajudar a cuidar dos doentes e lá encontra apenas uma enfermeira (cigana). O que você vai fazer?

- Caso o personagem decida conversar com a única enfermeira presente ela irá contar que você foi chamado para ajudar pois a última pessoa havia morrido de Tifo. Ela está empolgada com o festival e ansiosa para que as coisas melhorem em Birkenau. Ela pedirá sua ajuda para organizar a pilha de mortos que serão verificados pelos médicos e recolhidos a noite.
- Caso o personagem concorde em ajudar, deverá fazer um teste de sabedoria (dificuldade média), se o resultado na rolagem dos dados for superior ou igual à 18 ele irá encontrar um canivete no bolso de uma calça.
- Caso o personagem decida mostrar o que encontrou para a enfermeira, ela irá aconselhar que ele esconda esse objeto e não fale da sua existência para ninguém, pois os prisioneiros não podem possuir armas.
- Caso o personagem decida conversar com os doentes não irá obter sucesso. Eles não irão responder, ou darão respostas aleatórias às suas perguntas.



4 - LABORATÓRIO

Se o jogador começar a aventura neste local, leia:

"Você foi levado(a) a enfermaria que o Dr. Josef Mengele utiliza como laboratório. Você sabe exatamente quem é esse homem. Você o viu no dia em que chegou a Birkenau, pois foi ele que recepcionou os prisioneiros que chegaram no seu vagão e decidiu quem eram aqueles que deveriam viver e aqueles que deveriam ser imediatamente executados. O lugar é bastante diferente de qualquer outro que você esteve em Birkenau. O chão é limpo, os prisioneiros recebem água potável, comida e até mesmo doces. Por um breve momento você chegou a pensar que poderia ser bom para você está neste lugar, mas seus pensamentos foram interrompidos ao perceber que várias crianças estavam de tapa-olho, e havia em cima da mesa olhos humanos espetados em alfinetes."

- Seja bem-vindo(a) ao meu laboratório! Você é muito especial e por isto foi escolhido para está aqui! Aceita um doce? (Diz o médico para você).

- O personagem pode aceitar ou não o doce.
- Caso o personagem tente fugir ou atacar o médico de alguma forma, cinco guardas irão enfrentá-lo num combate corpo-a-corpo. Se perder, acordará amarrado em uma cama sem um olho. Se ganhar, poderá sair do laboratório e se esconder até a hora do festival.
- Caso o personagem decida conversar com Mengele ele irá dizer que precisa da sua ajuda para acompanhar as crianças ciganas no festival à noite. Os guardas estarão com vocês o tempo todo.
- Caso o personagem seja Hillie, ela encontrará seus filhos em um berço, ambos, aparentemente, sem nenhuma lesão.

Ao observar o local irá perceber que:

- A maioria dos prisioneiros são crianças ou bebês. A maioria são gêmeos, anões e judeus.
- O personagem pode fazer um teste de destreza (dificuldade difícil) para tentar furtar um bisturi ou alguma outra ferramenta médica sem ser percebido. É necessário que o resultado dos dados seja igual ou superior à 27.
- Caso o personagem decida conversar com alguma criança ela irá contar que o Dr. Mengele é muito mal. Irá dizer que ele fura as crianças e as machuca.

4 - CÂMARA DE GÁS

Se o jogador começar a aventura neste local, leia:

"Você foi convocado por um guarda para trabalhar em uma instalação diferente hoje. Deverá ajudar a recolher os corpos que estão nas câmaras de gás e levar até uma vala comum. Ao chegar lá você fica horrorizado com a quantidade de cadáveres. Há mais cinco pessoas ajudando a colocá-los em uma carroça e cinco guardas supervisionando. Os guardas estão um pouco distraídos."

- Peça para que o personagem faça um teste de sabedoria e destreza (dificuldade média). Se o resultado da rolagem for 18 ou superior o personagem irá encontrar um mapa com duas marcações. Uma no antigo galpão onde ficava as instalações do comandante e outra em um local próximo a uma árvore que fica no pátio.
- Caso o personagem decida investigar estes lugares após o trabalho deverá fazer um teste de sabedoria (dificuldade difícil) nos locais. Se o resultado da rolagem dos dados for igual ou superior à 27 irá descobrir:

- *Uma passagem secreta que leva à uma saída de Birkenau no galpão.*
- *Um revólver e munição enterrado próximo ao pátio.*

- Caso não passe no teste, não encontrará nada.
- Caso o personagem decida conversar com os outros trabalhadores, eles vão se demonstrar empolgados com o festival.



6 - CREMATÓRIO

Se o jogador começar a aventura neste local, leia:

"Você foi designado(a) para ajudar na limpeza do crematório. Há mais duas pessoas com você. Uma delas é uma mulher. Ela usa um uniforme listrado que contém o emblema de dois triângulos amarelos sobrepostos, formando uma estrela. Você sabe que esse é o símbolo utilizado para identificar os judeus. Ela possui um corpo esquelético, cabelos raspados e uma fisionomia frágil. Parece que há tempos está sem comer. A outra pessoa é um senhor de cabelos grisalhos com um triângulo verde, você nunca havia visto um desses. Vocês estão limpando as cinzas dos crematórios, e você percebe que a moça a seu lado está chorando." O que você vai fazer?

Caso o personagem resolva conversar com a moça (que se chama Anne) ela responderá:

"Essas cinzas... Estas cinzas são o meu povo. A minha carne. A minha fé. A minha história. Minhas memórias... Eles não têm o direito de fazer isso conosco. Você também parece triste. Você já perdeu alguém aqui?". A conversa pode continuar de maneira superficial.

- Caso o personagem resolva conversar com o homem ele se esquivará de suas perguntas.
 - Caso o personagem resolva investigar as cinzas com cautela, pode fazer um teste de sabedoria (dificuldade média), e se rolar um resultado igual ou superior a 18 encontrará um anel de ouro. O anel logo chamará a atenção dos dois. O jogador pode repetir o teste até acertar, mas deverá ser incluído entre os testes momentos de interação com os outros personagens.
 - Anne irá dizer que poderia trocar esse anel por comida para eles três.
 - Caso o personagem aceite, o homem irá recusar e tentar tomar o anel somente para si, iniciando um combate com os outros dois.
 - Caso o personagem rejeite a proposta, Anne e o homem misterioso irão se juntar em um combate contra o jogador.
- Anne possui 5 pontos de vida.
 - O homem misterioso possui 10 pontos de vida.



ENCONTRO DOS PERSONAGENS & CENA FINAL

Após narrar todas as cenas introdutórias, é hora de promover o encontro de todos os personagens que ocorrerá no pátio, durante o festival.

Leia:

"Vocês, agora, estão todos reunidos no pátio. O concerto irá começar em breve, e todos estão sentindo uma péssima sensação. Os seis se encontram debaixo de uma árvore e cada um conta como foi o seu dia."*

- Peça para que os jogadores descrevam as aventuras que seus personagens passaram sozinhos.

*Exceção:

- Caso o personagem que iniciou a aventura no bloco tenha sido nocauteado pelos guardas, ele estará na enfermaria aguardando ser resgatado pelos demais.
- Caso o personagem que iniciou a aventura no pátio tenha fugido pela passagem secreta, ele não participa dessa cena.
- Caso o personagem que iniciou a aventura no Laboratório tenha sido nocauteado pelos guardas, ele estará amarrado lá esperando ser resgatado pelos demais.
- Caso o personagem tenha começado sua aventura no Crematório tenha sido nocauteado pelos outros dois prisioneiros, ele estará na enfermaria aguardando ser resgatado pelos demais.

- "E agora? O que vocês irão fazer?"

- 
- Agora a História fica por conta dos jogadores e do mestre! Suas ações deverão obedecer a mecânica descrita no capítulo 2. Os personagens devem ficar livres para agir como quiserem, e o mestre deve pensar criativamente para improvisar interpretações e situações.
 - Sugestão: incluir 1d6 de guardas armados em cada local que os personagens decidam ir, para dificultar os seus planos e trazer mais desafios para o jogo.

6- ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Se você é professor e está jogando este RPG com os seus alunos, separei algumas dicas para você conduzir melhor o processo de ensino e aprendizagem:



- Oriente os seus alunos a realizarem a leitura dos capítulos 1, 2, 3 e 4 deste livro-jogo previamente para otimizar o tempo de jogo.
- Reserve até 4 aulas de 45 minutos para a execução do jogo. Na primeira aula revise os conteúdos do Livro do Jogador, e nas demais jogue com os seus alunos.
- Trabalhe previamente os conteúdos de aprendizagem acerca do período entre guerras, regimes totalitários e práticas de extermínio. Você pode desenvolver estes conteúdos através de filmes, fotografias, HQs, Livros, leitura do livro didático, outros jogos, etc. Há um grande leque de materiais disponíveis de forma gratuita na internet prontos para serem usados.
- Após o jogo, avalie se houve a apropriação de novos conhecimentos e habilidades por meio de atividades (questionários, quizzes, produções textuais, etc.)
- Você também pode pedir que realizem pesquisas sobre o genocídio cigano e comparem o que é fantasia e História em A última canção de Birkenau. Será que todos os personagens são fictícios?
- Caso não consigam encerrar a aventura dentro das três aulas, peça para que os estudantes produzam um texto narrativo ou uma história em quadrinhos contando como imaginam o desfecho da História.

Ajude a avaliar a eficácia educacional desse jogo pedindo para que os seus estudantes respondam a este [formulário!](#)

REFERÊNCIAS

- BRAH, A. **Diferença, diversidade, diferenciação.** Cadernos Pagu, Campinas, n. 26, pp. 329-376, 2006.
- BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR.** 1º ED. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 03/09/2019.
- FERRARI, Florencia. **Palavra cigana:** seis contos nômades. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- GOLDFARB, Maria Patrícia Lopes. **Memória e etnicidade entre os ciganos Calon em Souza-PB.** João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- HANCOCK, Ian. **The roots of anti-gypsyism.** In: GOLDFARB, Maria Patícia; TOYANSK, Marcos; OLIVEIRA, Luciana de. (orgs.). **Ciganos: olhares e perspectivas.** João Pessoa: Editora UFPB, 2019.
- KENRIK, Donald; PUXON, Grattan. **Os ciganos sob o domínio da suástica.** Coleção interface: Lisboa, 1995.
- MARTINEZ, Nicole. **Os ciganos.** Campinas: Papirus, 1989.
- MOONEN, Frans. **Anticiganismo e políticas ciganas na Europa e no Brasil.** Recife: 2012

AUTORIA E DIAGRAMAÇÃO



LUCAS VALE

Lucas Medeiros de Araújo Vale é professor de História e de Educação Digital formado pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, com mestrado em Antropologia pela Universidade Federal da Paraíba. Atualmente é aluno de mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPGiTE/IMD/UFRN). É membro do Grupo de Estudos Culturais - GEC (UFPB) e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Meios de Comunicação e Educação - COMBASE (UFRN). Também é pesquisador da Rede de Laboratórios Natalnet, atuando no Laboratório de Tecnologias Educacionais, Assistivas e Multimídia.

Tem experiência profissional como professor-pesquisador em turmas de nível fundamental, médio e superior. Atua como palestrante, oficinairo e assessor pedagógico, além de produzir conteúdos para o Instagram (@prof.LucasVale) com foco em tecnologias educacionais, jogos e metodologias (criativas). Sua pesquisa está inserida nos campos da História Cultural, Antropologia Social e Tecnologias Educacionais, com foco nas histórias e culturas ciganas, e, mais recentemente, nas tecnologias educacionais.

REVISÃO



AQUILES BURLAMAQUI (ORIENTADOR)

Possui Graduação em Ciências da Computação pela UFRN(Universidade Federal do Rio Grande do Norte) em 2003, Mestrado em Sistemas e Computação pela UFRN (2004). Doutor em Engenharia da Computação pela UFRN. Atualmente é professor Associado da UFRN, atuando na graduação na ECT(Escola de Ciências e Tecnologia) e na pós-graduação no IMD(Instituto Metrópole Digital). É pesquisador da Rede de Laboratórios Natalnet, atuando principalmente nos seguintes temas: Ambientes Virtuais Colaborativos Massivos, TV Digital Interativa, Sistemas Web, Aplicações de Robótica, Realidade Virtual e Engenharia de Software. Vem atuando fortemente na formação de pessoas para atuarem em ambientes de Inovação e Empreendedorismo. Já participou da formação de mais de 10 startups, incluindo a Roboeduc(primeira escola de programação e Robótica para crianças e adolescentes do Nordeste) e a Incubatech, primeira aceleradora de Startups do estado do RN.

REVISÃO



ARLETE PETRY (CO-ORIENTADORA)

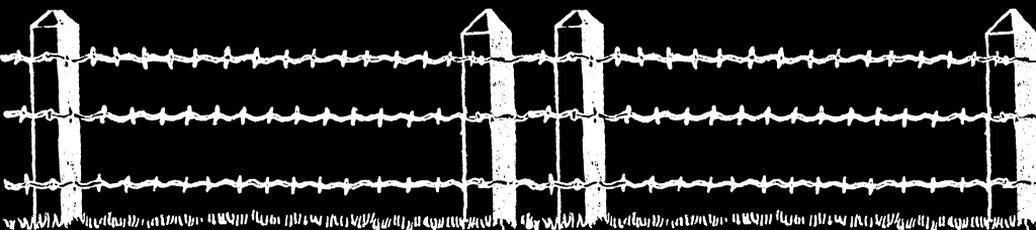
Arlete dos Santos Petry é professora adjunta do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN na área de Arte/Educação e professora permanente do ProfArtes no Departamento de Artes e do Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais no Instituto Metr pole Digital-UFRN. Atualmente encontra-se como coordenadora do ProfArtes. Doutora em Comunica o e Semi tica pela PUC-SP (2010) tendo pesquisado os temas Jogo, Autoria, Produ o de Conhecimento e Jogos Digitais. Em 2014 esteve na Universidade de Toronto na condi o de Visiting Scholar e no ano de 2012 foi Professora Visitante no Programa de P s-gradua o em Ci ncias da Comunica o da ECA-USP com a disciplina A Vida Digital: um percurso da hiperm dia aos games. Seus temas de pesquisa buscam fundamentos na Filosofia, na Semi tica, na Educa o, nas Artes e na Psican lise. Possui gradua o em Psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos e mestrado em Educa o pela mesma Universidade. Na gradua o lecionou em cursos de Pedagogia, Licenciaturas em Artes e Psicopedagogia (FEEVALE), Psicologia (ULBRA), Jogos Digitais e Administra o (FMU). Em cursos lato sensu, sua experi ncia encontra-se nas  reas de Educa o, Comunica o e Tecnologia, tendo sido professora da especializa o em Educomunica o (USP) e de Gamecultura & Metodologia de Pesquisa (SENAC/SP). Integrou grupos de pesquisa contemplados por edital BNDES (Censo Brasileiro da Ind stria de Jogos Digitais) e CNPq (Di logos entre Arte e Design: Processo de avalia o e revis o de jogo eletr nico educativo em arte) executados entre 2012-2014. Parecerista cient fica de diversas revistas, como Inform tica na Educa o (UFRGS), Contracampo (UFF); e de eventos, como SBGames: Simp sio Brasileiro de Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital, SBIE: Simp sio Brasileiro de Inform tica na Educa o e Iberian Conference on Information Systems and Technologies. Autora de Jogo, Autoria e Conhecimento: fundamentos para uma compreens o dos Games (Paco Ed.). Co-autora de Jogo, Arte e Educa o (Ed. UDESC).

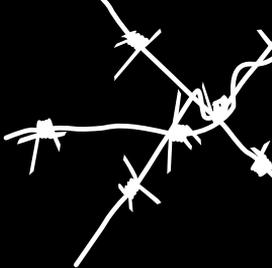
ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS



IGOR RIBEIRO

Igor Ribeiro é o ilustrador dos personagens de "A última canção de Birkenau". É formado em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, e possui experiência em gamificação.

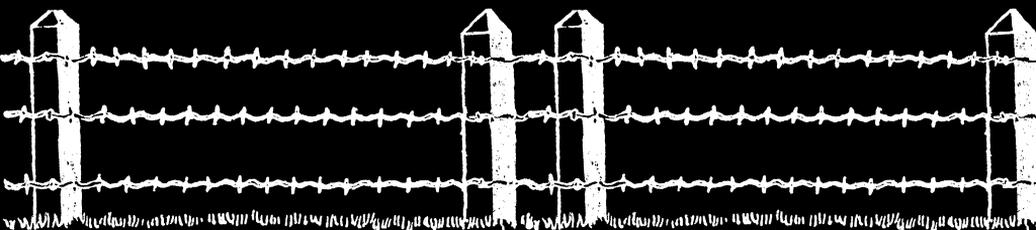




COLABORADORES

No início desse projeto realizamos uma campanha de arrecadação nas redes sociais para custear a ilustração dos personagens, que foi executada pelo designer Igor Ribeiro. Dedico este espaço para agradecer aos nossos colaboradores! Sem vocês este trabalho não teria sido feito de forma tão bela. Muito obrigado:

- Nickson Carvalho
- Nathan Clemente
- Francisco Geoci
- Ivone Oliveira
- Emerson Silva
- Mercia Batista
- Jamilly Cunha
- Vanessa Spinosa
- Olavo Vitorino
- Aline Peixoto
- Bruno Marinho
- Andrialex Willian
- Letícia Livia
- Erenildo Oliveira
- Nelson Junior
- Maria Dalvanete Medeiros
- Gabriella Ester de Medeiros
- Marly Vale
- Joana D'Arc
- José Jailton
- Rita Queiroz
- Sônia Brito
- Rita Alves de Araújo
- Valdirene Bezerra
- Maria Selma de Medeiros
- Tânia Brito
- Terezinha Brito
- Márcia Brito
- Kátia Cilene
- Maria Gorette
- Edvanio Firmino
- Acecia Pereira
- Nivea Maria
- Ana Fátima Rocha
- Humberta Santos
- Jobson Alves
- Maria Izaura de Medeiros





Ajude a avaliar este livro jogo,
respondendo este [formulário!](#)