

# UM PANORAMA DE ESTUDOS SOBRE LIVROS-JOGOS E AVENTURAS-SOLO DE RPG NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA<sup>1</sup>

## AN OVERVIEW OF STUDIES ON GAMEBOOKS AND SOLO RPG ADVENTURES IN BRAZILIAN EDUCATION

Laila Alves Santos  
Universidade de Rosario, Argentina.  
[lailaalvessantos85@gmail.com](mailto:lailaalvessantos85@gmail.com)

**Resumo** Este estudo investiga o panorama das produções brasileiras sobre livros-jogos e aventuras-solo de RPG, destacando suas contribuições ao ensino. Analisamos aqui o conceito que diferencia ambas as formas de RPG e identificamos as publicações nacionais, dividindo-as por disciplinas e abordagem. Além de entendermos melhor o que são e o que caracteriza tais narrativas interativas, também é nosso objetivo saber: o que as publicações de pesquisadores brasileiros revelam sobre o que tem sido investigado? quais são as áreas de conhecimento mais abordadas em estudos já desenvolvidos? o que motiva docentes a pesquisarem esse artefato? Os resultados apontam as potencialidades dos livros-jogos no que diz respeito à motivação para aprender, ao desenvolvimento social e cognitivo e à criatividade. No entanto, há carência de estudos nacionais, sejam teóricos ou práticos, em algumas áreas do conhecimento, revelando possíveis campos investigativos.

**Palavras-chave** Ensino. Livros-jogos. Aventuras-solo. *Role-playing Games*.

**Abstract** This study investigates Brazilian productions on gamebooks and solo RPG adventures, highlighting their contributions to education. Here, we analyze the concept that differentiates both forms of RPG and identify Brazilian publications, categorizing them by disciplines and approach. In addition to gaining a better understanding of what these “interactive stories” are and what characterizes them, we also aim to answer: what has been revealed in the publications by the Brazilian authors? Which knowledge areas are most addressed in existing studies? What motivates educators to research this artifact? The results point to the potential of gamebooks in terms of motivation to learn, social and cognitive development, and creativity. However, there is a shortage of national studies, both theoretical and practical, in some knowledge areas, revealing possible fields for investigation.

**Keywords** Education. Gamebooks. Solo adventures. Role-playing Games.



Licença de Atribuição BY do Creative Commons  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Aprovado em 24/11/2024  
Publicado em 30/12/2024

<sup>1</sup> Este estudo é parte da pesquisa de doutorado da autora.

## 1 INTRODUÇÃO

Não é novidade que professores buscam, incansavelmente, meios para engajar seus alunos e de mediar o ensino de maneira prazerosa e eficaz - independentemente da matéria que ensinam ou do seguimento escolar onde atuam. Várias são as estratégias lúdicas disponíveis, quer concordemos ou não com o adjetivo “lúdico” que as acompanham. O RPG (*Role-playing Game*) tem ganhado cada vez mais força no meio acadêmico, como artefato cultural que abrange narrativa, discursividade, autonomia, interação e conhecimentos teóricos e práticos (entre outros elementos) (Fernandes, 2017; Lopes; Ratto, 2017; Silva, Ulissivaldo, 2020; Santos; Ghislени, 2022). Contudo, são compreensíveis as dificuldades encontradas por professores ao levarem o RPG em sua forma mais “tradicional”, o RPG de mesa, para dentro das salas de aula, a saber: pouco tempo de aula, grupos grandes de alunos, ou até mesmo a falta de experiência para “mestrar” uma campanha. Desta forma, nos interessa explorar uma categoria de RPG que possivelmente transpõe tais barreiras e, ao mesmo tempo, inclui o conhecimento acadêmico que se busca abordar e desenvolver enquanto se joga.

É com isso em mente que tratamos aqui das aventuras-solo e dos livros-jogos de RPG. No entanto, o próprio conceito e distinção entre esses dois tipos de narrativas interativas é um tanto confuso e desconhecido para muitos, por isso precisamos tecer esclarecimentos antes mesmo de pensarmos em avançar com o tema e levar o RPG dessa categoria para nossos alunos.

Além de entendermos melhor o que são e o que caracteriza tais narrativas interativas, também é nosso objetivo saber: o que as publicações de pesquisadores brasileiros revelam sobre o que tem sido investigado? Quais são as áreas de conhecimento mais abordadas em estudos já desenvolvidos? E, o que motiva os docentes a pesquisarem esse instrumento?

Entendemos que uma visão geral de pesquisas realizadas nos leva a uma melhor compreensão do artefato em si, ao contato com o arcabouço teórico que trata o RPG como instrumento docente eficaz para o ensino e ao conhecimento de potenciais oportunidades para pesquisas futuras.

Este artigo está dividido da seguinte forma: na seção subsequente, falamos do RPG, origem dos livros-jogos; em seguida, fazemos a distinção conceitual de livros-jogos e aventuras-solo; já a quarta seção deste artigo traz o inventário de publicações, seguida dos comentários e das conclusões.

## 2 SOBRE *ROLE-PLAYING GAMES*

Apesar de haver muitas produções sobre RPG e que explicam com mais profundidade os *role-playing games*, não podemos deixar de trazer aqui conceitos básicos que são primordiais para a compreensão do que tratamos.

Contar histórias é uma das atividades interacionais mais antigas da humanidade. Nos tempos

bíblicos, conhecimentos variados e a história da criação, por exemplo, foram passados por meio exclusivo da palavra falada. Na Grécia antiga, a oratória e as histórias contadas oralmente por filósofos davam o tom da cultura grega, e até hoje nos alimentam de conhecimento e promovem reflexão. E o que RPG tem a ver com tudo isso?

Acredita-se que o RPG surgiu nos Estados Unidos na década de 70, com a criação do “*Dungeons & Dragons*”. A sigla deriva de *role-playing games* que, traduzido “ao pé da letra”, significa jogos de interpretação de papéis. “Jogo” aqui não sugere disputa e competição, mas interação entre os participantes, que têm como oponentes os desafios diversos encontrados ao longo da narrativa contada oralmente e de forma colaborativa (Bettocchi; Klimick, 2008; Lopes; Ratto, 2017).

A narrativa criada durante uma sessão de RPG se dá a partir da interpretação de personagens escolhidos pelos jogadores, isto é, as ações de cada um são pautadas nas características, história e habilidades dos personagens. Por exemplo, um personagem que é um centauro pode lutar mostrando grande força física, mas não pode voar. Assim como um soldado romano não pode simplesmente fazer objetos desaparecerem.

Como todo jogo, o RPG também tem regras (Salen; Zimmerman, 2012) que vão além das referentes aos personagens e às suas características; essas são regidas pela figura do “mestre”. O mestre é responsável por narrar a história e agir como “árbitro”, já os demais participantes interpretam os personagens pela verbalização de suas escolhas, as quais influenciam diretamente o rumo da narrativa (Silva, Guilherme, 2021; Silva, Pedro, 2022).

A oralidade é o ponto-chave do RPG de mesa e a narrativa em si é não-linear, sem prazo certo para terminar, e dentro de um universo de fantasia, seja medieval, futurística ou qualquer outro idealizado pelo mestre (Caparelli, 2018; Antunes *et al.*, 2019).

Muitos e variados são os desafios encontrados pelos jogadores durante uma sessão de RPG: batalhas de confrontação física, resolução de enigmas, dificuldades em acessar locais ou conseguir informações a partir de diálogo com um personagem não jogável, etc. De qualquer forma, os conflitos são resolvidos - de uma forma geral - por meio de rolagem de dados; no entanto, dependendo do sistema escolhido, pode haver outros implementos disponíveis para este fim (Caparelli, 2018). Falando em recursos necessários para jogar, no RPG, é totalmente possível jogar apenas com papel e caneta para anotação na ficha de personagens, não sendo mandatório o uso de peças que representem os jogadores, mapas ou tabuleiro.

Lopes e Ratto (2017, p. 36) explicam belamente o RPG como “um jogo colaborativo para não só contar, mas viver as histórias com os amigos”. Verdade maior não há que, ao jogar RPG, os laços de amizade são fortalecidos pela colaboração, pela imaginação e pela interação entre os jogadores e o mestre.

Contudo, há variações do RPG – muitas, por sinal. Aqui vamos dar continuidade explorando

uma que não inclui um mestre, no sentido tradicional da palavra, e que pode ser jogada sozinho.

### 3 LIVRO-JOGO OU AVENTURA-SOLO?

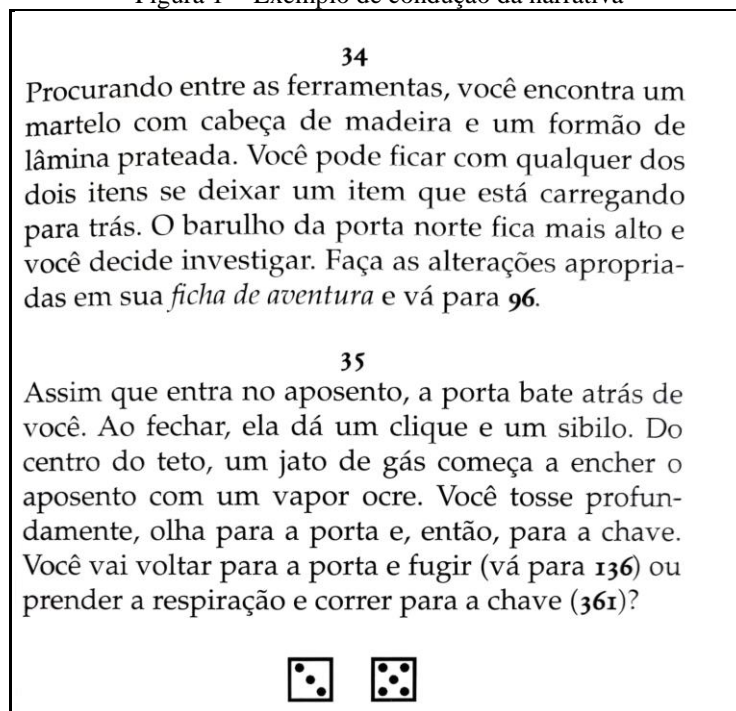
Quando os livros-jogos ganharam popularidade no Brasil nas décadas de 80 e 90, parte da estratégia das editoras foi atrair o público para o “universo do RPG”. Os livros seriam como uma porta de entrada que levaria o leitor a naturalmente migrar para o RPG de mesa.

Katz (2012) considera livro-jogo como toda história que sofre influência do leitor por meio de escolhas, porém, concordamos com Silva, Pedro (2019) e Silva *et al.* (2023) que um livro-jogo tem íntima relação com o RPG. Como no RPG de mesa, nos livros-jogos, a narrativa interativa está sujeita às rolagens de dados e manipulação de números previstos nas regras (Silva, Pedro, 2019). O jogador deve fazer escolhas indicadas pelo texto (Figura 1) e, em caso de batalhas, estas são decididas seguindo as regras prescritas pelo próprio livro (Figura 2) que normalmente incluem a manipulação de dados.

Livros-jogos normalmente fornecem uma solução alternativa para o uso dos dados tradicionais: as páginas contêm no rodapé imagens de dados, o jogador pode folhear as páginas rapidamente e, ao parar, encontrar um resultado de rolagem aleatória de dados.

Porém, diferente do RPG de mesa, no livro-jogo a aventura é percorrida individualmente, tendo o autor como uma espécie de mestre.

Figura 1 - Exemplo de condução da narrativa

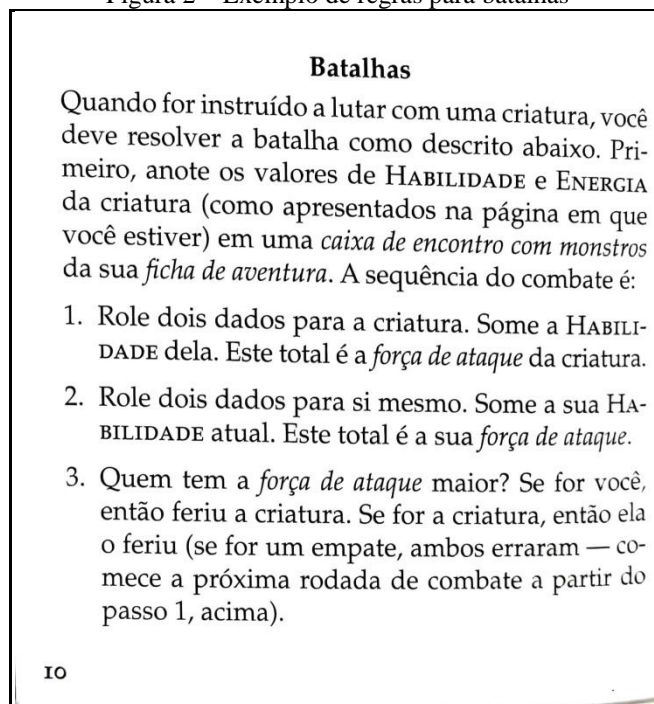


Fonte: livro-jogo “O feiticeiro da montanha de fogo” (Jackson, 2021).

Silva, Pedro (2019, p. 48) esclarecem a categorização de livros-jogos como narrativas interativas:

“Narrativa” porque o objetivo do jogo é uma contação de história na qual os jogadores são os heróis, porém, diferente de muitos jogos de tabuleiro/miniaturas, aqui não há vencedores e o desempenho individual não pode ser medido por pontuação. “Interativa” porque os jogadores decidem o que lhes parece ser melhor no enredo ao qual pertencem, diferentemente da linearidade na qual estão fadados a cumprir um papel sem escolhas alternativas.

Figura 2 – Exemplo de regras para batalhas

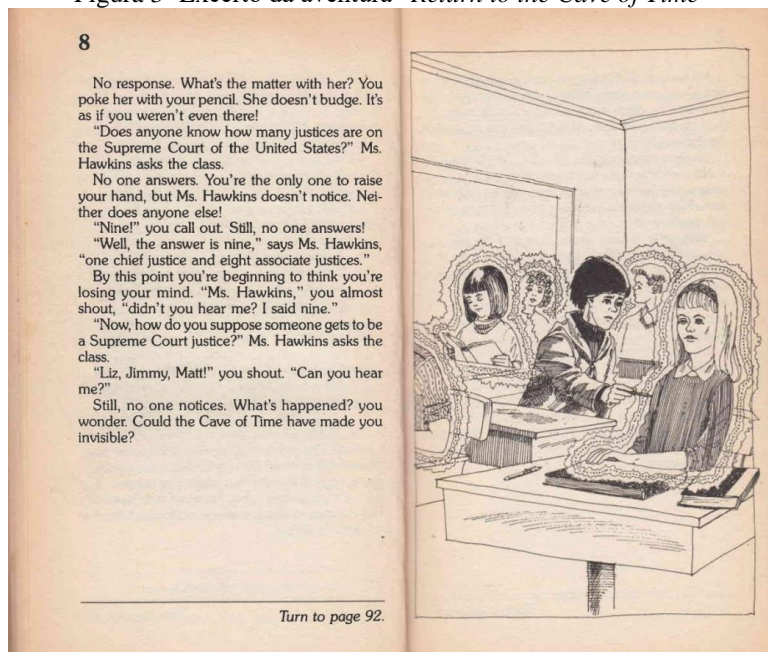


Fonte: livro-jogo “O feiticeiro da montanha de fogo”, 2021.

Na aventura-solo, o leitor também determina o andar da narrativa a partir de suas escolhas, no entanto, a história possui poucas opções de caminhos. Schick (1991) e Silva e Pedro (2019) aprofundam exponencialmente este debate e nos levam a compreender que a diferença entre livro-jogo e aventura-solo está na abrangência da história e no sistema de regras que rege ações ao longo da narrativa: “Ao mesmo tempo, pode lhe proporcionar restrições, por limitar algumas opções em cada conjuntura e impossibilitar o leitor-jogador de fazer uma escolha imprevisível (Schick, 1991, p. 13).”

Portanto, seguindo os critérios acima apresentados, livros como os da série “*Choose your own adventure*” (Figura 3) não podem ser considerados livros-jogos, mas sim aventuras-solo. Isso porque não há sistema para a resolução de desafios e há a condução do leitor para caminhos predeterminados, em vez de alternativas à disposição do jogador.

Figura 3- Excerto da aventura “Return to the Cave of Time”



Fonte: Aventura-solo da série *Choose Your Own Adventure* (1985).

O mesmo acontece com a série “*Endless Quest*” (Figura 4), que oferece caminhos diversos, mas em caso de batalhas, não há o que Silva, Pedro (2019) e Schick (1991) chamam de “quantificação”, ou seja, a manipulação numérica para alcançar um resultado inesperado.

Figura 4 - Excerto da aventura “Dungeon &amp; Dread”

**16**

Ahead of you, you hear footsteps approaching. A large, ugly man-thing walks into your sight carrying a torch. The creature has an ugly snout and long sharp teeth. It's an orc! It will discover you at any moment.

1. If you choose to try to step into the side tunnel without being discovered, turn to page 22.
2. If you decide to stand and fight the orc, turn to page 20.

Fonte: Aventura-solo da série *Endless Quest* (Estes, 1982)

Podemos afirmar, portanto, que nos livros-jogos o aspecto lúdico predomina, deixando a história em segundo plano. Por outro lado, nas aventuras-solo, a história prevalece e os elementos de jogo não são prioridades.

Dado o breve esclarecimento dos termos, vamos partir para nossos achados de estudos que abrangem tanto livros-jogos quanto aventuras-solo no ensino brasileiro.

#### 4 UM INVENTÁRIO DE ESTUDOS PUBLICADOS

Para alcançar os objetivos propostos em nossa introdução, foi conduzida uma busca em cinco repositórios acadêmicos diferentes: *Google Acadêmico*, *SciELO*, *Researchgate*, *Periódicos CAPES* e *Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)*. Na procura, que ocorreu em outubro de 2024, introduzimos os termos de busca “aventuras-solo de RPG” (e variações: aventura-solo de RPG e aventura solo de RPG), “livros-jogos de RPG” (e variações: livros jogos de RPG e livro jogo de RPG) e “gamebooks de RPG” (e a variação: gamebook de RPG).

Foram consideradas para este inventário apenas produções de autores brasileiros sobre o uso do instrumento também no contexto nacional.

Queremos também alertar o leitor que, a partir deste ponto, quando usamos o termo “livro-jogo” ou “aventura-solo” nos referimos a todas as possibilidades do artefato, seja livro-jogo ou aventura-solo, não sendo o objetivo desta seção diferenciá-los conceitualmente.

Voltando ao nosso inventário...

Levando em consideração que resumos podem ser incompletos e confusos, foi necessário ir além da leitura desses para que as produções fossem incluídas com segurança à base documental (Ferreira, 2002). Desta forma, após a etapa de busca, 36 documentos foram encontrados, conforme mostra a Figura 5.

Figura 5 - Resultado inicial de busca documental



Fonte: autoria própria.

O processo seguinte à busca consistiu na leitura, indexação e análise de conteúdo das publicações, a saber: 1) por que indivíduos estão interessados em pesquisar livros-jogos em benefício do ensino; 2) quais disciplinas têm sido trabalhadas com livros-jogos como instrumentos mediadores; e 3) como eles têm sido utilizados no ensino de tais disciplinas.

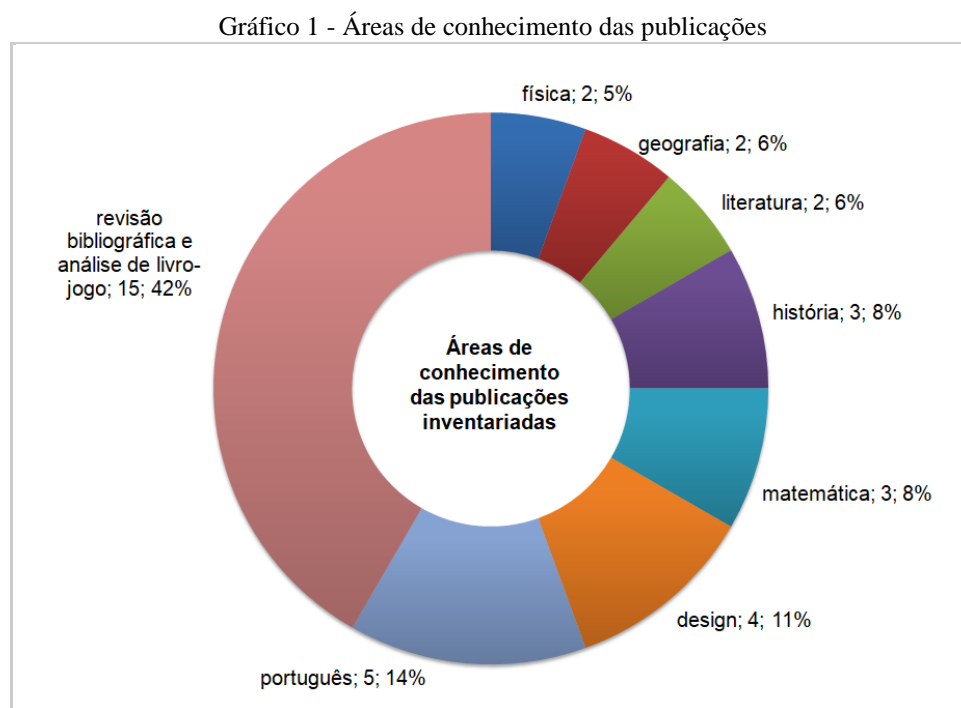
Para que essas e outras perguntas pudessem ser respondidas, contamos com a ajuda de um *software* de análise de dados qualitativos, *Quirkos*, que nos permitiu aplicar estratégias de análise textual quantitativas e codificação por elementos textuais do corpus, resultando em um

agrupamento mais preciso das informações que se buscava.

## 5 REFLETINDO OS ACHADOS

### 5.1 Disciplinas nos estudos

Na primeira etapa descritiva dos 36 documentos (gráfico 1) destacamos as disciplinas envolvidas nos estudos.



Fonte: autoria própria

Vale esclarecermos algumas das “matérias” rotuladas no gráfico. Por “revisão bibliográfica e análise de livro-jogo” consideramos todos os estudos que analisam aspectos específicos de obras e/ou traçam um panorama histórico do gênero (Silva, Clodoaldo, 2015; Silva, Pedro, 2019; Novaes, 2022; Silva, Pedro, 2020; Cupertino, 2024; Silva, Pedro, 2022; Silva, Pedro, 2018; Filho, 2019; Silva, Pedro, 2021a; Silva; Pereira, 2020; Silva, Pedro, 2023; Silva, Pedro, 2021b; Caparelli; Serrano; Junior, 2019; Caparelli; Serrano; Junior, 2021; Caparelli, 2018).

Na categoria denominada “Português” incluímos estudos que abordam tanto o aprendizado de elementos específicos da língua quanto as habilidades de leitura e escrita (Silva, Ulissivaldo, 2020; Kanitz *et al.*, 2012; Fernandes; Arantes; Kanitz, 2013; Lopes; Ratto, 2017; Antunes *et al.*, 2019).

Sob a legenda de “*design*” concentram-se tanto estudos diretamente ligados ao *layout* de obras quanto à análise de personagens e escolhas estilísticas de autores das obras (Fernandes, 2017; Silva, Igor, 2021; Bidarra *et al.*, 2012; Caires; Lynn, 2016).

As demais classificações devem-se ao ensino e/ou aprendizagem das disciplinas propriamente ditas, isto é, estão diretamente relacionadas às matérias de: literatura (Bettocchi;



Klimick, 2008; Santos; Ghisleni, 2022), história (Santos; Silva, 2024; Silva, Caio, 2021; Azevedo; Acker, 2022), geografia (Carneiro *et al.*, 2021; Souza; Barros, 2019), física (Silva *et al.* 2023; Silva, Guilherme, 2021) e matemática (Cardoso, 2023; Batista, 2012; Mello, 2016).

## 5.2 Por que usar livros-jogos?

Seguindo para a busca do porquê das investigações com livros-jogos e do uso desse instrumento em sala de aula, destacamos: o desenvolvimento social e cognitivo; engajamento dos jogadores; capacidade leitora e letramento; imaginação e contato com obras literárias; e entendimento do mundo real. Averiguemos com mais detalhes os argumentos em algumas das pesquisas inventariadas.

Silva, Caio (2021) trata das referências históricas, políticas e religiosas no livro-jogo “O Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz” a partir da estética ali apresentada. O autor traz à reflexão o quanto a estética das obras deste gênero pode influenciar na percepção de acontecimentos históricos, moldando, em certa medida, a visão das culturas ali projetadas.

Como se vê, a narrativa busca apresentar as raças em múltiplas facetas, de modo que ao escolher uma delas, o jogador pode optar por uma ou outra característica ou mesmo apostar em outras. O branco varia entre o desprezo e o paternalismo perante os outros; o negro entre a estigma e a revolta; os índios entre a inimizade e amizade com os demais e, por fim, os mulatos e mestiços, tendo que lidar com impasses ao se identificarem com um ou outro grupo (Silva, Caio, 2021, p.41).

Em consonância, Silva, Clodoaldo (2015, p. 53), aponta a reflexão crítica sobre o agir enquanto leitor-jogador ao afirmar que “O jogo não tem a intenção de apontar se as práticas analisadas estão certas ou erradas, mas sim, possibilitar dentro de uma simulação, analisar os percursos das ações tomadas”.

Ambos os autores destacam a potencial expansão do pensamento crítico em livros-jogos, que não está dissociado de conhecimentos acadêmicos. Por exemplo, na aventura “Henrique e o robô Dim” (Mello, 2016) o jogador precisa tomar decisões matemáticas nessa narrativa que tem a educação financeira como foco. A mesma relação desafio X conhecimento ocorre em “A Saga do Clima: aventura entre os deuses”, por Souza e Barros (2024), na qual mudanças climáticas são percebidas apesar dos deuses do panteão grego.

Por sua vez, promover um ensino mais leve e envolvente, fugindo dos moldes tradicionais, é uma popular justificativa para mediar conteúdo por meio de livros-jogos. É o que podemos perceber em Silva, Ulissivaldo (2020):

Nessa perspectiva, o uso do RPG como suporte pedagógico pode tornar-se uma ferramenta poderosa para práticas mediadoras à docência. Desenvolve-se, com ele, a participação ativa dos alunos, o fortalecimento das relações sociais, a motivação para escrever, um maior interesse pelas aulas e, por fim, a associação entre conceitos e cotidiano (Silva, Ulissivaldo, 2020, p. 49).

A leitura (e o prazer nela), o acesso a obras literárias e a interpretação de textos também estão intimamente relacionados à prática de jogo do RPG, especialmente na forma de livros-jogos e aventuras-solo. Bettocchi e Klimick (2008) expõem explicitamente o cenário débil em que se encontra uma parcela enorme de alunos, os quais - muitas vezes - se apoiam em professores “explicadores do escrito”, resultado de “um contato infeliz, mal realizado, com a leitura que a transformou de portal para um universo maravilhoso em abismo de pesadelos” (p. 2), e mesmo após tantos anos desta afirmação de Bettocchi e Kimick, essa triste relação com a leitura ainda é referenciada como um desafio a ser vencido (Santos; Ghisleni, 2022; Kanitz et al., 2012).

A partir dessa realidade foi que Lopes e Ratto (2017) realizaram um projeto pedagógico que promoveu o interesse pela leitura a alunos de 5º ano do EF1 a partir de livros-jogos, e Cardoso (2023) auxiliou alunos no entendimento de conceitos e problemas matemáticos.

A seguir chegamos ao último aspecto analisado nas publicações, que diz respeito ao tipo de investigação, ou seja, ao eixo prático ou teórico dos estudos.

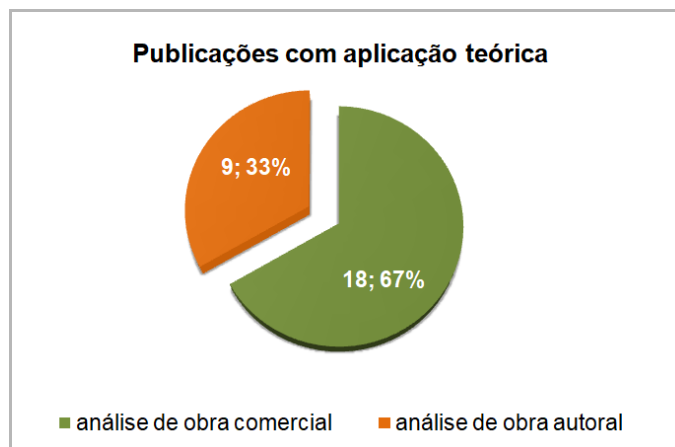
### 5.3 Onde está o foco?

Concatenamos nesta subseção o tipo de aplicação de livros-jogos em cada um dos 36 documentos inventariados. A divisão foi feita entre aplicação teórica e prática. Na esfera teórica, subdividimos a categoria em: (1) análise de obra comercial<sup>2</sup> e (2) análise de obra autoral. Importante aclararmos que as obras autorais contidas nessa categoria não foram levadas à sala de aula pelos docentes/pesquisadores, e por isso, encontram-se no grupo de aplicação teórica. Entendemos que, apesar de o processo de criação de um livro-jogo configurar “um tipo de prática”, nosso foco está na prática docente e no uso do artefato por alunos em situação real de ensino.

O número total de publicações com aplicação teórica é de 27, sendo 9 obras dos próprios pesquisadores, e 18 estudos de livros-jogos e aventuras-solo já disponíveis para o público (Gráfico 2).

Gráfico 2 - Quantitativo de documentos inventariados com aplicação teórica do artefato

<sup>2</sup> Por obras comerciais nos referimos a livros-jogos já lançados, sejam por editoras do meio ou àqueles gratuitamente disponibilizados na *web*.

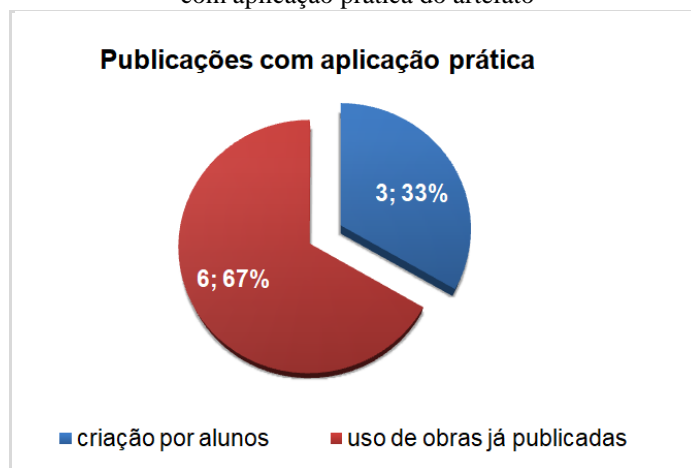


Fonte: autoria própria.

Designamos aqui de “aplicação prática” todos os estudos que fizeram uso de livros-jogos e aventuras-solo diretamente com alunos, dividindo-os em: (1) criação de livro-jogo por alunos; e (2) aplicação em sala de aula de obras já publicadas, sejam tais obras de ampla comercialização ou criadas por professores para fins pedagógicos.

O inventário revela o total de 9 documentos (Gráfico 3), sendo 6 difundindo investigações a partir do uso de livros-jogos já publicados, e 3 expondo a criação de livros-jogos por alunos com mediação do(a) professor(a).

Gráfico 3 - Quantitativo de documentos inventariados com aplicação prática do artefato



Fonte: autoria própria.

As pesquisas que compõem o gráfico acima (Silva, Clodoaldo, 2015; Fernandes; Arantes; Kanitz, 2013; Bettocchi; Klimick, 2008; Silva, Pedro, 2022; Lopes; Ratto, 2017; Mello, 2016; Carneiro et al., 2021; Azevedo; Acker, 2022; Cardoso, 2023) nos levam a refletir sobre o que está mais adiante da compreensão teórica do que os livros-jogos têm a oferecer como instrumentos da nossa prática docente, o que nos conduz à nossa última seção deste artigo.

## 6 PENSANDO ALÉM

Ao nos debruçarmos sobre as publicações de pesquisadores brasileiros acerca de narrativas interativas do tipo livro-jogo e aventura-solo, ficou claro desde o início da leitura dos estudos que há uma comunidade pequena que investiga esses artefatos no meio educacional, mas de forma apaixonada. O número de artigos, dissertações e teses, que soma 36, evidencia a baixa utilização de um instrumento mediador de tamanha potencialidade para engajar e motivar, para apresentar e consolidar conhecimento acadêmico e para desenvolver competências sociais, críticas e reflexivas. Leitura, escrita, atenção, memória, tomada de decisão, interação, cooperação e imaginação são apenas algumas das muitas possibilidades de desenvolvimento daquele que joga RPG por meio de um livro-jogo, no entanto, o número de investigações publicadas no âmbito nacional é pequeno.

No que diz respeito às matérias abordadas nos estudos, nos parece natural que a maioria esteja no âmbito de revisão bibliográfica e análise de livros já existentes, uma vez que esse é o pontapé inicial para pesquisadores. No entanto, algo que nos chamou atenção no inventário é a ausência de algumas áreas do conhecimento, como filosofia, biologia, sociologia e nossa área de atuação: língua inglesa, fato que mostra um amplo campo potencial para novos livros-jogos e aventuras-solo.

Acreditamos que, uma vez conhecido o artefato em sua teoria (e jogando com um livro!), não há como não almejar novos caminhos exploratórios, o que está em consonância com as categorias teórica e prática aqui apresentadas. Enquanto 27 estudos teóricos encontram-se publicados, apenas 9 levam livros-jogos para dentro das salas de aula e para o contato dos alunos, seja criando uma obra inédita, seja jogando uma já disponível.

Esperamos que este panorama auxilie a disseminar as fantásticas obras de pesquisadores já disponíveis e que fazem parte deste campo ainda pouco explorado visto seu potencial. Desejamos que professores sejam encorajados (como nós fomos) a explorar o universo dos livros-jogos de RPG para além da diversão, utilizando-os como instrumentos de mediação pedagógica e desenvolvimento social.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Jeferson *et al.* Jogos cooperativos e mediação da leitura: por que não na biblioteca pública? **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.24, n.4, p3-24, out./dez. 2019. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-99362019000400003&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362019000400003&lang=pt). Acesso em 07 out. 2024.

AZEVEDO, Thiago; ACKER, Maria Teresa Vianna Van. RPG na sala de aula: uma experiência com aventura-solo. In: Silva, P. P. Da; LIMA, L. F. M. De; ZUCULOTTO, M. (Orgs.). **Narrativas interativas contemporâneas**. Tutóia, MA: Diálogos, 2022. p.216-237. Disponível em: <https://www.editoralupa.com.br/livros/narrativas-interativas-contemporaneas/>. Acesso em 07 out. 2024.

BATISTA, Danilo Lemos. Aventuras-solo online de RPG: construindo narrativas não lineares em Matemática. In SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 3., 2012, Fortaleza. **Anais eletrônicos** [...]. Fortaleza, 2012. Disponível em: <https://proativa.virtual.ufc.br/sipemat2012/papers/531/submission/director/531.pdf> . Acesso em 05 out. 2024.

BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, Carlos. Escrita e leitura através de narrativas e livros interativos. **Os lugares do Design na leitura**, 2008, vol. 1, p. 149-196. Disponível em: [https://mestrado.caedufjf.net/wp-content/uploads/2014/04/publicacoes-professores\\_escrita-e-leitura-atraves-de-narrativas-e-livro-interativos.pdf](https://mestrado.caedufjf.net/wp-content/uploads/2014/04/publicacoes-professores_escrita-e-leitura-atraves-de-narrativas-e-livro-interativos.pdf) . Acesso em 05 out. 2024.

BIDARRA, José *et al.* O gamebook como modelo pedagógico: Investigação e desenvolvimento de um protótipo para iPad. In Carvalho, A. A. A. (org.). **Aprender na era digital: Jogos e mobile learning**. Santo Tirso, Portugal: De Facto, 2012, p.83-110. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2803> . Acesso em 05 out. 2024.

CAIRES, Victor; ALVES, Lynn. Um segundo olhar sobre o roteiro: consultoria dramatúrgica no desenvolvimento do Gamebook Guardiões da Floresta. In: SBGAMES, 2016. **Proceedings of SBGames 2016**. São Paulo, 8 a 10 de setembro de 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157654.pdf> . Acesso em 05 out. 2024.

CAPARELLI, Naiade. O livro-jogo interativo e sua relação histórica com o RPG eletrônico. **Revista Temática**, v. 14, n. 3, p. 187-205, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/38826/19571> . Acesso em 07 out. 2024.

CAPARELLI, Naiade de Alencar; SERRANO, Paulo Henrique Souto Maior; JUNIOR, Marcus Alves Pedrosa. As Affordances como Elementos de Análise do MDA. In: XIII SJEEC, 2019. **Anais do Seminário de Jogos, Educação...** Aracaju, 22 a 24 de maio de 2019, p.152-159. (Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação). Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/issue/view/219> . Acesso em 05 out. 2024.

\_\_\_\_\_. As Affordances como Elementos de Análise do MDA: um estudo dos livros-jogos. In: PIMENTEL, F. S. C. (Org.). **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021, p.63-76. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Pimentel-5/publication/351126549\\_Producao\\_de\\_material\\_didatico\\_atraves\\_da\\_aprendizagem\\_baseada\\_em\\_jogos\\_na\\_Educacao\\_Infantil\\_e\\_no\\_Ensino\\_Fundamental\\_I/links/608961c5a6fdccaebdf2b1c0/Producao-de-material-didatico-atraves-da-aprendizagem-baseada-em-jogos-na-Educacao-Infantil-e-no-Ensino-Fundamental-I.pdf#page=63](https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Pimentel-5/publication/351126549_Producao_de_material_didatico_atraves_da_aprendizagem_baseada_em_jogos_na_Educacao_Infantil_e_no_Ensino_Fundamental_I/links/608961c5a6fdccaebdf2b1c0/Producao-de-material-didatico-atraves-da-aprendizagem-baseada-em-jogos-na-Educacao-Infantil-e-no-Ensino-Fundamental-I.pdf#page=63) . Acesso em 05 out. 2024.

CARDOSO, Maria Dolores Costa Lhamas. **Um livro/jogo acessível baseado no desenho universal pedagógico para o ensino da matemática**. Natal, 2023. 255f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e Matemática) - Centro de Ciências Exatas e da Terra, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2023. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFRN\\_cc7b543f6f1a1be77971858dce47b32f](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFRN_cc7b543f6f1a1be77971858dce47b32f) . Acesso em 05 out. 2024.

CARNEIRO, Eduardo Lorini *et al.* O processo de desenvolvimento do gamebook As Aventuras de Manuela. In: SCHLEMMER, E.; BACKES, L.; BITTENCOURT, J. R.; PALAGI, A. M. M. (Orgs.). **O habitar do ensinar e do aprender online: vivências na educação contemporânea**. 1ed. São Leopoldo: Casa Leiria, 2021, p. 171-183. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/76308572/ohabitar\\_paginas\\_172\\_184.pdf](https://www.academia.edu/download/76308572/ohabitar_paginas_172_184.pdf) . Acesso em 05 out. 2024.

CUPERTINO, Milene Chrytine Carvalho. **Você decide que caminho seguir**: os limites da liberdade de escolha dos livros-jogos. Rio de Janeiro, 2024. 57f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) - Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/22962> . Acesso em 05 out. 2024.

ESTES, Rose. **Endless Quest: Dungeon of Dread**. Lake Geneva: TRS, 1982.

FERNANDES, Alessandro Marcelino. **Ypostírixi: modelo de apoio baseado em RPG aventura solo para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem**. João Pessoa, 2017. 79f. Dissertação (Mestrado em Informática) - Centro de Informática, Universidade Federal da Paraíba, Paraíba, 2017. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPB\\_edd9f2e5fafa4700bbed20826dac39fc](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPB_edd9f2e5fafa4700bbed20826dac39fc). Acesso em 05 out. 2024.

FERNANDES, Rafael de Souza Bento; ARANTES, Vanessa; KANITZ, Chrystine. Leitura interativa na aula de Língua Portuguesa: RPG como recurso metodológico para o ensino de leitura. In: BOTTEGA, R. M. D. (Org.). **Caderno Pedagógico de Língua Portuguesa - as múltiplas linguagens na escola**: propostas e reflexões. 1ed. Curitiba: CRV, 2013, v. 1, p. 27-39. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/46052567/LEITURA\\_INTERATIVA\\_NA\\_AULA\\_DE\\_LINGUA\\_PORTUGUESA.pdf](https://www.academia.edu/download/46052567/LEITURA_INTERATIVA_NA_AULA_DE_LINGUA_PORTUGUESA.pdf) . Acesso em 05 out. 2024.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas "estado da arte". **Educação & Sociedade**, v. 23, p. 257-272, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/vPsyhSBW4xJT48FfrdCtqfp/?f> . Acesso em 27 set. 2024.

FILHO, Jesse Nery. Narrativas transmídia e gamebooks: um olhar sob os princípios do paradigma da complexidade. In: VIDALES, N. L.; VIÑA, E. M. (Orgs.). **Comunicación y Pensamiento**: Relato de la nueva comunicación. Ediciones Egregius, 2019, p. 77-94.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. **O feiticeiro da montanha de fogo**. Porto Alegre: Jambô, 2021.

KANITZ, Chrystine *et al.* Dinâmica de RPG aplicada ao ensino de leitura em Língua Portuguesa. In: 15º JORNADA INTERNACIONAL DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS, 2012. **Anais da 15º Jornada...** Cascavél, 20 a 23 de junho de 2012. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/43604800/JELL\\_-\\_Dinamica\\_de\\_RPG.pdf](https://www.academia.edu/download/43604800/JELL_-_Dinamica_de_RPG.pdf) . Acesso em 05 out. 2024.

KATZ, Demian. The History and Development of Gamebooks. **Fighting Fantazine**, dez, n.10, p.78-83, 2012. Disponível em: <http://www.fightingfantazine.co.uk/page> . Acesso em 13 out. 2024.

LOPES, Edilaine Vieira; RATTO, Cleber Gibbon. Leitura interativa, escrita e tecnologias: experimentações criativas na educação. **Informática na educação**: teoria & prática, Porto Alegre, v. 20, n. 4 dez, 2017. DOI: 10.22456/1982-1654.76155. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/76155> . Acesso em: 05 out. 2024.

MELLO, Felipe da Cunha de. **Henrique e o Robô Dim**: gamebook para apoiar o processo de ensino e aprendizagem de educação financeira infantil. Santa Maria, 2024. 110f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) - Universidade Federal de Santa Catarina,

Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/10680>. Acesso em 07 out. 2024.

NOVAES, Allan. Uma proposta de periodização para uma breve história dos gamebooks (1930 a 1990). **REVEL: Revista de Estudos Lúdicos**, São Paulo, n. 2, p.26-35, mai./2020. Disponível em: <https://revel.rebel.org.br/index.php/revista/article/view/26> . Acesso em 05 out. 2024.

PACKARD, Edward. **Choose your own adventure: Return to the cave of time**. Nova York: Bantam Books, 1985.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos**. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, Larissa Daiane Pujol Corsino dos; GHISLENI, Taís Steffenello. Literatura brasileira em RPG ‘cartas a vapor’ e a contribuição do livro-jogo à classe. **Disciplinarum Scientia**. Santa Maria, v. 18, n. 2, p. 33-44, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumSA/article/view/4324/pdf> . Acesso em 05 out. 2024.

SANTOS, Rodrigo Ribeiro dos; SILVA, Ícaro Batista da. Um roubo no museu de arte moderna da Bahia: um relato da produção de um gamebook educacional. **Cenas Educacionais**, v. 7, p. e18025, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.13770434. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/18025> . Acesso em 05 out. 2024.

SCHICK, Lawrence. **Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Game**. Buffalo: Prometheus Books, 1991.

SILVA, Caio Cobianchi da. A Cultura histórica no RPG “O Desafio dos Bandeirantes”: elementos cognitivos, políticos e religiosos. **CLIO: Revista Pesquisa Histórica**, (Recife. Online), vol. 39, Jul-Dez, 2021. <http://dx.doi.org/10.22264/clio>. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8255709>. Acesso em 05 out. 2024.

SILVA, Clodoaldo Barbosa da. **O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem**. Assis, 2015. 95f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.pucsp.br/sites/default/files/download/posgraduacao/programas/educacaoformacaoformadores/clodoaldo-barbosa-da-silva.pdf>. Acesso em 05 out. 2024.

SILVA, Guilherme Rosso da et al. A textualização do tema universos paralelos no livro-jogo “nave espacial traveller”. *In: XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*, 2023. **Anais do XIV Encontro...** Caldas Novas, 02 a 06 de outubro de 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/93569> . Acesso em 05 out. 2024.

SILVA, Guilherme Rosso da. **O livro-jogo como um jogo de aprendizagem voltado ao ensino de física**. Araranguá, 2021. 168f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/2831> . Acesso em 07 out. 2024.

SILVA, Igor Ribeiro Barretto da. **Criação de selo com o personagem-mascote Stellaris: layout de marca gráfica para o livro-jogo digital maskária**. Florianópolis, 2021. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/223667> . Acesso em 07 out. 2024.

SILVA, Pedro Panhoca da. You Are The Hero: a history of fighting fantasy gamebooks. **RE-UNIR**, v. 5, nº 1, p. 261-269, 2018. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/RE-UNIR/article/view/3113>. Acesso em 07 out. 2024.

\_\_\_\_\_. **O livro-jogo e as séries fundadoras**. São Paulo, 2019. 329f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, 2019. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP\\_23e92ac2aa8d6599fc2c837e84a91d96](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_23e92ac2aa8d6599fc2c837e84a91d96). Acesso em 05 out. 2024.

\_\_\_\_\_. Julio Cortázar gamer: "Rayuela" e sua repercussão nos livros-jogos. **Revista Entrecaminos**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 147–162, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/entrecaminos/article/view/170827>. Acesso em 05 out. 2024.

\_\_\_\_\_. Aventurando-se em dupla: um estudo de caso de dois livros-jogos de Brasil e Hungria. **Revista Texto Digital**, v. 17, n. 1, 2021a. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/78383>. Acesso em 07 out. 2024.

\_\_\_\_\_. Gamebooks in Brazil and India: A Comparison. **Creative Flight Journal**, 2 (1): 82–97, 2021b. Disponível em <https://www.creativeflight.in/2021/04/gamebooks-in-brazil-and-india-comparison.html>. Acesso em 07 out. 2024.

\_\_\_\_\_. **Literatura e livros-jogos**: a adaptação literária e seus benefícios. São Paulo, 2022. 497f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/30956>. Acesso em 07 out. 2024.

\_\_\_\_\_. Literatura e Livros-Jogos: Review of "Literature and Gamebooks". **RPG学研究: Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies**, [S. l.], n. 4, 2023. Disponível em: <https://jarps.net/journal/article/view/53>. Acesso em 07 out. 2024.

SILVA, Pedro Panhoca da; PEREIRA, Helena Bonito Couto. Transferência interativa bilateral: o livro-jogo europeu para o Brasil e o livro-jogo brasileiro para o mundo. **Sinergia**, v.21, p.19-26, 2020. Disponível em <https://ojs.ifsp.edu.br/index.php/sinergia/article/view/1344>. Acesso em 07 out. 2024.

SILVA, Ulissivaldo Caetano Costa da. **Criação de narrativas mediadas pelo RPG solo**: contributo para o desenvolvimento da competência escritora de alunos do ensino fundamental. Mamanguape, 2020. 141f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal da Paraíba, 2020. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPB\\_d3ae197651253cd4e351ff3d5c4d21a8](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFPB_d3ae197651253cd4e351ff3d5c4d21a8). Acesso em 07 out. 2024.

SOUZA, Layanne Almeida de; BARROS, Juliana Ramalho. Os jogos como possibilidade para o ensino dos conteúdos de clima. **Para Onde!?**, Porto Alegre, v. 12, n. 2, p. 299–306, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/paraonde/article/view/97604>. Acesso em 05 out. 2024.



**NOTAS DE AUTORIA****Laila Alves Santos**

Doutoranda em Educação pela Universidad de Rosario (UNR) e mestra em Linguística Aplicada pela Universidade de Taubaté (UNITAU). Professora de língua inglesa do Colégio de Aplicação do UGB, professora do curso de Licenciatura em Letras do Centro Universitário Geraldo di Biase, professora e coordenadora de extensão da Faculdade de Educação Tecnológica de Barra Mansa (FAETERJ-BM).

Link Currículo Lattes - <http://lattes.cnpq.br/6556295309521929>

Orcid - <https://orcid.org/0000-0003-0524-4680>