

UM ROUBO NO MUSEU DE ARTE MODERNA DA BAHIA: UM RELATO DA PRODUÇÃO DE UM GAMEBOOK EDUCACIONAL

A THEFT AT THE MUSEUM OF MODERN ART IN BAHIA: REPORT ON THE PRODUCTION OF AN EDUCATIONAL GAMEBOOK

UN ROBO EN EL MUSEO DE ARTE MODERNO DE BAHIA: INFORME SOBRE LA PRODUCCIÓN DE UN LIBRO JUEGO EDUCATIVO

Rodrigo Ribeiro dos Santos¹
Ícaro Batista da Silva²

Manuscrito recebido em: 26 de julho de 2023.

Aprovado em: 19 de março de 2024.

Publicado em: 25 de abril de 2024.

Resumo

O objetivo desta pesquisa é fazer o relato da produção de um *gamebook* educacional que explora aspectos históricos da cidade de Salvador. O *gamebook* foi idealizado com o objetivo de atender à demanda por um recurso pedagógico inovador que pudesse apoiar o ensino da história de Salvador em turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA). Sua produção ocorreu em duas etapas distintas. Na primeira, definimos o objetivo de aprendizagem, escolhemos a plataforma de desenvolvimento e posteriormente definimos a narrativa e os elementos de jogos que comporiam o *gamebook*. Na segunda etapa, houve a implementação do *gamebook*, que envolveu uma pesquisa bibliográfica sobre alguns bairros e espaços histórico-culturais de Salvador, criamos a Interface do Usuário (IU) e programamos os recursos interativos. O processo de produção do *gamebook* mostrou-se desafiador em alguns momentos, mas o resultado parcial que temos indica que é possível produzir recursos educacionais com potencial para engajar os estudantes utilizando ferramentas acessíveis ao educador.

Palavras-Chave: *Gamebook*; História de Salvador; Educação de Jovens e Adultos.

Abstract

The objective of this research is to report on the production of an educational *gamebook* that explores historical aspects of the city of Salvador. The *gamebook* was designed with the aim of meeting the demand for an innovative pedagogical resource that could support the teaching of the history of Salvador in Youth and Adult Education (EJA) classes. Its production took place in two distinct stages. In the first one, we selected the learning objective, chose the development platform and later defined the narrative and game elements that would compose the *gamebook*. In the second stage, there was the implementation of the *gamebook*, which involved a bibliographical

¹ Mestre em Educação de Jovens e Adultos pela Universidade do Estado da Bahia. Professor na Rede Municipal de Educação de Salvador e na Rede Estadual de Educação da Bahia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8041-1827> Contato: rodrigoriibeirrompeja@gmail.com

² Especializando em História Contemporânea e Relações Internacionais pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Graduado em História pela Universidade do Estado da Bahia.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6538-2292> Contato: icarofiften@hotmail.com

research on some neighborhoods and historical-cultural spaces in Salvador, we created the User Interface (UI) and programmed the interactive resources. The gamebook production process proved to be challenging at times, but the partial result we have indicates that it is possible to produce educational resources with the potential to engage students using accessible tools.

Keywords: *Gamebook*; Savior History; Youth and Adults.

Resumen

El objetivo de esta investigación es informar sobre la producción de un libro-juego educativo que explora aspectos históricos de la ciudad de Salvador. El librojuego fue diseñado con el objetivo de atender la demanda de un recurso pedagógico innovador que pudiera apoyar la enseñanza de la historia de Salvador en las clases de Educación de Jóvenes y Adultos (EJA). Su producción se llevó a cabo en dos etapas bien diferenciadas. En el primero, seleccionamos el objetivo de aprendizaje, elegimos la plataforma de desarrollo y luego definimos los elementos narrativos y de juego que compondrían el librojuego. En la segunda etapa, hubo la implementación del librojuego, que involucró una investigación bibliográfica sobre algunos barrios y espacios histórico-culturales de Salvador, creamos la Interfaz de Usuario (UI) y programamos los recursos interactivos. El proceso de producción del librojuego resultó ser desafiante en ocasiones, pero el resultado parcial que tenemos indica que es posible producir recursos educativos con el potencial de involucrar a los estudiantes utilizando herramientas accesibles.

Palabras claves: Librojuego; Historia del Salvador; Educación de Jóvenes y Adultos.

Introdução

Esta pesquisa surge da necessidade de suprir a demanda por um recurso didático-pedagógico que pudesse apoiar o ensino da história da cidade de Salvador, especificamente para turmas da Educação de Jovens e Adultos (EJA). A proposta pedagógica parte da ideia central de proporcionar aos estudantes experiências de aprendizagem sobre a história local, permitindo-lhes desenvolver um senso de pertencimento e conexão com suas raízes e cultura. É importante destacar que o estudo da história da cidade de Salvador pode ampliar o repertório de conhecimentos dos estudantes sobre o desenvolvimento da cidade ao longo do tempo, abrangendo a sua fundação e os principais eventos que influenciaram a configuração de sua paisagem urbana. Portanto, acreditamos que ao se apropriarem desses conhecimentos, os estudantes serão capazes de compreender mais profundamente seu contexto sociourbano.

A escolha do *gamebook* como ferramenta educacional se baseou na busca por uma abordagem pedagógica inovadora, capaz de despertar o interesse e o engajamento dos estudantes para o ensino da história da cidade de Salvador, além de incentivá-los a uma aprendizagem ativa, na qual eles assumissem um papel protagonista na construção do conhecimento histórico. Segundo Bidarra et al. (2012), os *gamebooks* são livros digitais interativos que apresentam uma narrativa, sendo sua principal diferença em relação aos livros convencionais a possibilidade de o jogador/leitor escolher diferentes caminhos para o personagem principal ou para o desenvolvimento da história, semelhante aos jogos. O autor também destaca que o *gamebook* pode apresentar características típicas dos jogos digitais, como puzzles, RPG, aventura, estratégia, entre outros. Resumidamente, o *gamebook* pode ser visto como uma "narrativa didática" capaz de despertar expectativa, suspense, desafio e outras emoções positivas nos jogadores/leitores (Bidarra et al., 2012), apresentando-se como um recurso tecnológico relevante, com potencial para auxiliar os professores nos processos de ensino e aprendizagem.

Em termos gerais, esta pesquisa tem como objetivo relatar a produção de um *gamebook* educacional que explora aspectos históricos da cidade de Salvador. Além do mais, buscamos também demonstrar que é possível produzir recursos didático-pedagógicos apropriando-se de tecnologias que podem ser relativamente acessíveis ao educador. De igual modo, é nosso propósito ampliar as discussões acadêmico-científicas em torno do uso do *gamebooks* como mecanismo de aprendizagem. Para tanto, nosso primeiro passo foi fazer uma revisão de literatura a fim de identificar possíveis lacunas no conhecimento sobre o uso desse recurso no contexto educacional e entendermos como esse recurso vem sendo explorado no contexto educacional.

Revisão de literatura

Para obtermos uma compreensão mais aprofundada sobre o tema abordado, realizamos uma revisão de literatura no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), utilizando a palavra-chave "*gamebook*" como descritor. Essa busca resultou em 11 (onze) trabalhos de diversas áreas,

como Multidisciplinar, Ciências Exatas e da Terra, Linguística, Letras e Artes, e Ciências Humanas, abrangendo o período de 2015 a 2022. Selecionamos apenas aqueles que possuíam uma relação direta com o tema desta pesquisa, ou seja, o uso do *gamebook* como ferramenta educacional. A seguir, apresentaremos uma síntese dos principais trabalhos encontrados, com destaque para o contexto de uso do *gamebook* e os principais resultados. Faremos essa discussão organizando em ordem cronológica de publicação dos trabalhos.

O estudo conduzido por Chagas (2015) teve como objetivo desenvolver abordagens pedagógicas alternativas para ajudar os estudantes a desenvolver uma consciência crítica em relação à preservação dos ecossistemas recifais. Os participantes da pesquisa foram alunos do 2º ano do Ensino Médio em uma escola pública. Durante a intervenção com esses alunos, utilizou-se um livro-jogo chamado "Uma Aventura pelo Mundo dos Ecossistemas Recifais", focado na temática científica dos ecossistemas recifais. O livro-jogo foi bem recebido pelos estudantes como um excelente recurso didático para a exploração de temas científicos. Além disso, observou-se que o livro-jogo proporcionou experiências significativas aos alunos, despertando neles a compreensão da importância do assunto por meio de metodologias de ensino inovadoras, o que resultou em uma assimilação mais profunda do conhecimento transmitido.

A pesquisa realizada por Mello (2016) se baseia em duas proposições fundamentais. A primeira é a necessidade de promover a educação financeira entre o público infantil, enquanto a segunda está relacionada à evolução tecnológica e ao incentivo ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no ambiente escolar. Nesse contexto, foi desenvolvido o *gamebook* "Henrique e o Robô DIM" como uma ferramenta de apoio ao ensino da educação financeira para crianças. O autor defende o uso do *gamebook* argumentando que ele possui características atrativas para os estudantes, combinando elementos de jogos com a estrutura de um livro interativo. Os resultados da pesquisa tiveram como base a avaliação de estudantes do 5º ano, tanto de uma escola pública quanto de uma escola privada, e indicam que a utilização da tecnologia como recurso didático-pedagógico estimula uma maior participação dos estudantes durante as aulas.

Tourinho (2018) realizou uma pesquisa investigativa sobre o potencial do "Gamebook Guardiões da Floresta" (GB) para estimular as funções executivas (FE), como memória operacional, controle inibitório e flexibilidade cognitiva. O estudo foi dividido em três etapas distintas. Inicialmente, na primeira etapa, foram avaliadas as funções executivas de três crianças com idades entre 7 e 10 anos. Posteriormente, na segunda etapa, as funções executivas foram estimuladas por meio do uso do GB. Por fim, na terceira etapa, realizou-se uma reavaliação das funções executivas dos participantes. A análise dos dados revelou que todos os participantes apresentaram melhorias em suas pontuações gerais após a intervenção com o GB. Adicionalmente, a autora observou que o uso do GB contribuiu para que as crianças alcançassem o estado de Fluxo, caracterizado por uma imersão e motivação intensas durante o jogo.

Dentz (2018) realizou uma pesquisa com o objetivo de estabelecer uma conexão entre a Literatura e o ensino de Ciências, por meio do desenvolvimento de um livro-jogo baseado na obra de Monteiro Lobato (1882-1948), denominado "Serões de Dona Benta. Em síntese, a proposta do autor é estimular a leitura e contribuir para o ensino de Ciências. Nesse contexto, o livro-jogo é apresentado como uma ferramenta inovadora na educação, capaz de unir a literatura e a tecnologia, com o potencial de criar um ambiente favorável para o processo de ensino-aprendizagem (DENTZ, 2018). Nessa lógica, contando com a participação de estudantes do terceiro ano do ensino fundamental, os resultados da pesquisa indicam que o livro-jogo promoveu uma maior integração entre os estudantes. Além desse aspecto, os estudantes demonstraram interesse pelo livro-jogo e mostraram-se motivados a aprender sobre temas científicos por meio da obra de Monteiro Lobato.

A pesquisa de Alves (2018) concentra-se no ensino da Matemática, especificamente abordando o visível desinteresse que alguns estudantes demonstram em relação a essa disciplina. Diante desse desafio, a autora ressalta a importância de explorar alternativas que possam contornar esse problema. Nesse sentido, o uso de jogos, como uma ferramenta de aprendizagem, pode ser um caminho favorável, uma vez que esses recursos já se mostraram bem-sucedidos em diversos estudos no campo da educação. Tendo isso em conta, Alves (2018) buscou compreender como o xadrez pode contribuir para o ensino da Matemática por meio da utilização de um livro-jogo. Assim como nas pesquisas

anteriores, o produto educacional (livro-jogo sobre xadrez) foi avaliado por estudantes, os quais consideraram que o referido artefato poderia ser um recurso mais explorado nas aulas.

A pesquisa de Neri (2021) teve como objetivo apresentar e avaliar dois livros-jogo que visam o ensino e aprendizagem de Matemática com uma abordagem da Educação Matemática Crítica (EMC). Destaca-se que a autora concebe o livro-jogo como uma variante do Role-Playing Game (RPG). O livro-jogo em questão foi desenvolvido em duas versões, uma física intitulada "Clube de Investigação Matemática" e outro digital chamado "Uma Aventura em Reaiş".

O conteúdo dos livros-jogo envolve questões-problemas do cotidiano, que devem ser respondidas e refletidas sob a perspectiva da EMC. Assim, com base na avaliação de estudantes das séries iniciais e finais do Ensino Fundamental de escolas públicas, a autora conclui em sua pesquisa que foi possível identificar importantes contribuições dos livros-jogo no desenvolvimento de uma postura crítica nos estudantes. Essa mudança de postura ficou evidente nas falas, nas argumentações, nos posicionamentos pessoais durante os debates e na busca por informações.

A pesquisa de Silva Júnior (2022) parte da premissa de que há problemas relacionados ao ensino da Física, e uma das causas está nos métodos tradicionais de ensino aprendizagem. Em virtude disso, o autor buscou em sua pesquisa produzir um livro-jogo, denominado de "247", e analisar seu uso em contexto de sala de aula. Identificou-se que o livro-jogo possibilita abordar conteúdos escolares de forma mais lúdica, contribuindo, dessa forma, para uma melhor fixação dos conteúdos por parte dos estudantes.

Para finalizar, na pesquisa de Silva (2022), o livro-jogo é apresentado como um material pedagógico capaz de unir três categorias teórico-educacionais: a matemática lúdica, a aprendizagem distraída e uso da tecnologia para o desenvolvimento de habilidades. A partir dessa premissa, o referido autor descreve o desenvolvimento do livro-jogo "Labirinto Matemático", que contém situações-problema baseadas no cotidiano dos estudantes. Em síntese, a tarefa do jogador/leitor é fazer escolhas e resolver os desafios propostos para progredir na história do livro-jogo, sendo ele projetado especialmente para o público das séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Nas considerações finais,

o autor destaca o potencial que o livro-jogo possui para desenvolver uma variedade de habilidades e competências cognitivas, sociais e afetivas, além de estimular a autonomia e o trabalho cooperativo.

Após a revisão no Branco de Teses e Dissertações da CAPES, percebemos que as pesquisas sobre o uso do *gamebook* como ferramenta educacional ainda estão, em grande parte, limitadas ao público infanto-juvenil, ou seja, aos estudantes das séries iniciais e finais do Ensino Fundamental. Isso implica que os estudantes da EJA e de outras modalidades da educação básica não estão sendo contemplados por essas pesquisas. Ademais, no que se refere ao campo de conhecimento das pesquisas analisadas, não foram encontrados estudos sobre o uso do *gamebook* no ensino de História. Por outro lado, destaca-se o campo da Matemática, que apresenta um maior número de pesquisas. Diante dessas constatações, observa-se uma lacuna no Banco de Teses e Dissertações da CAPES em relação às pesquisas sobre o uso do *gamebook* no ensino de História e em relação aos estudantes de outros segmentos educacionais, como a EJA.

Nessa perspectiva, com o objetivo de ampliar as discussões sobre o uso do *gamebook* no contexto educacional, propomos o relato de desenvolvimento do *gamebook* intitulado "Um Roubo no Museu de Arte Moderna da Bahia", idealizado aos estudantes da EJA, mas que futuramente, quando estiver disponível, poderá ser utilizado por outros segmentos e modalidades educacionais.

Produção do *gamebook*

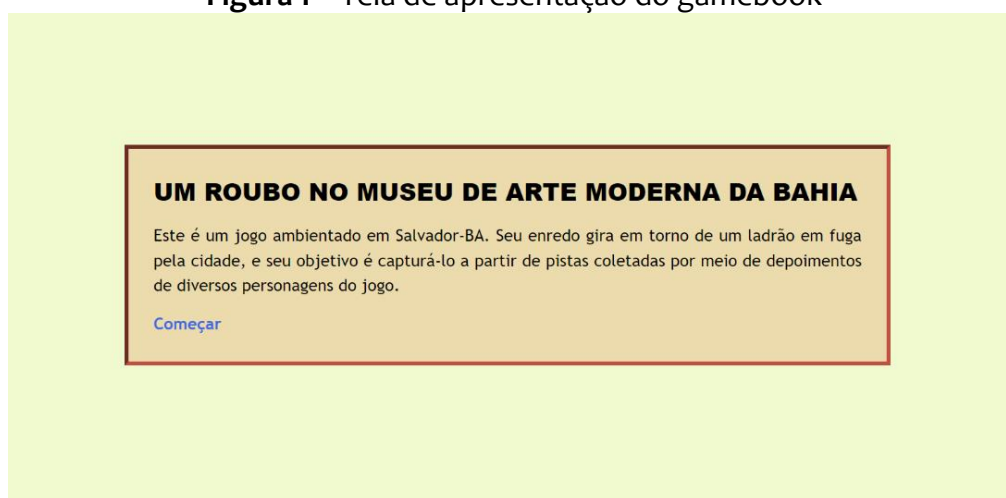
O *gamebook* "Um Roubo no Museu de Arte Moderna da Bahia" (Figura 1) foi desenvolvido com o objetivo de atender à demanda por um recurso didático-pedagógico que apoiasse o ensino da história da cidade de Salvador. Sua produção ocorreu em duas etapas distintas.

Na primeira etapa, o passo inicial consistiu em definir o objetivo de aprendizagem, que se tornou o elemento estruturante do projeto, orientando todas as fases subsequentes. Em seguida, realizamos uma pesquisa para selecionar a plataforma que utilizaríamos na produção do *gamebook*, sendo que os critérios estabelecidos foi que ela

fosse gratuita e de fácil aprendizado. Optamos, nesse caso, pelo Twine®. Posteriormente, desenvolvemos a narrativa e estabelecemos os elementos de jogos que comporiam o *gamebook*, concluindo assim a primeira etapa.

A segunda etapa, por sua vez, consistiu na implementação do *gamebook*, que envolveu uma pesquisa bibliográfica sobre a cidade de Salvador, o desenvolvimento da Interface do Usuário (IU) e a programação dos recursos interativos. Nos parágrafos seguintes, apresentaremos mais detalhes de cada etapa descrita aqui.

Figura 1 – Tela de apresentação do *gamebook*

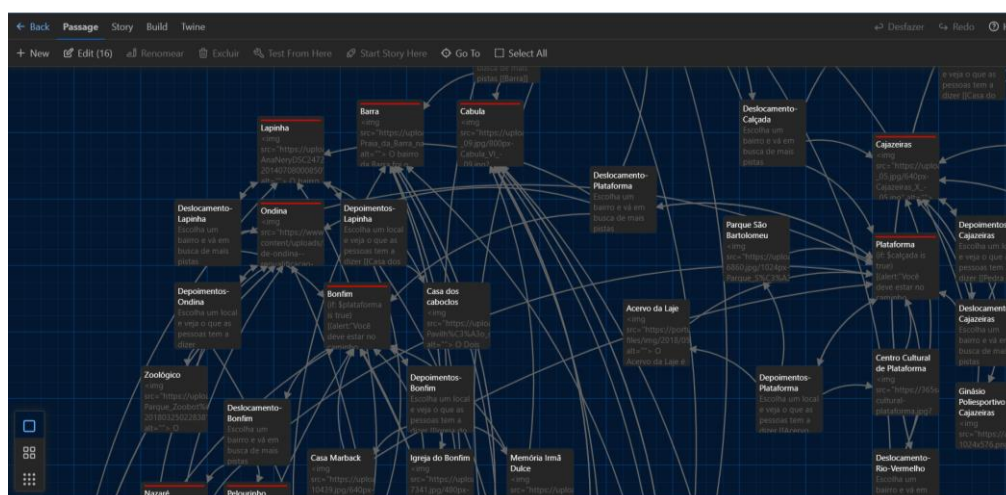


Fonte: acervo dos autores (2023)

Com o intuito de assegurar que o *gamebook* seja, de fato, um recurso didático-pedagógico eficaz, é importante que ele esteja estruturado em um objetivo de aprendizagem. Segundo Chatterjee e Corral (2017), o objetivo de aprendizagem é uma descrição do que se espera que o aluno seja capaz de fazer após uma intervenção pedagógica. Os autores mencionados acrescentam que um objetivo de aprendizagem bem formulado deve descrever os conhecimentos, habilidades e/ou atitudes que se espera que os estudantes adquiram por meio das práticas educativas. Com base nessa perspectiva, nossa primeira ação ao desenvolver o *gamebook* foi definir seu objetivo de aprendizagem, que consiste em compreender a história da cidade de Salvador, visando fortalecer a identidade local, valorizar o patrimônio cultural e aprofundar o entendimento sobre o desenvolvimento urbano da cidade.

Após a delimitação do objetivo de aprendizagem, partimos para definição de qual plataforma seria utilizada para desenvolver o *gamebook*. Nesse caso, optamos pelo Twine® (Figura 2), um software *open source* desenvolvido pelo designer de jogos Chris Klimas no ano de 2009. O foco de Klimas ao desenvolver o Twine® foi criar uma ferramenta que fosse fácil de utilizar e oferecesse o suporte para criar narrativas interativas (KLIMAS, 2013). Porém, o uso da ferramenta se expandiu e hoje também é utilizada pela comunidade, por pesquisadores e educadores para fazer outros gêneros midiáticos, tais como romances visuais, poesias, jogos e *gamebooks*. Portanto, a opção pelo Twine® se deu sobretudo por ele ser um *software* não-proprietário, ou seja, de uso gratuito, além de ter uma curva de aprendizagem relativamente baixa, o que pode ser um ponto favorável aos educadores que buscam uma ferramenta para desenvolver materiais didático-pedagógicos.

Figura 2 - Janela de produção do Twine®

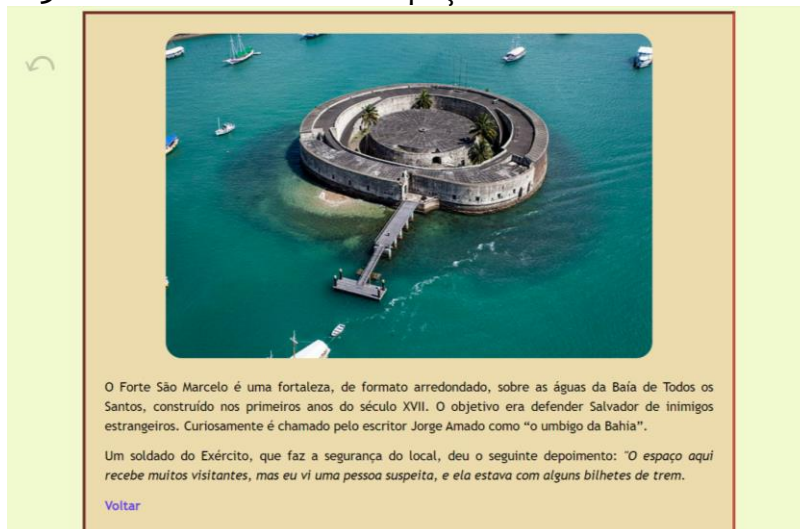


Fonte: <https://twinery.org/>

O próximo passo após a escolha da plataforma de produção do *gamebook* foi a concepção da estrutura narrativa que comporia o seu enredo. Para isso, nos baseamos nos estudos de Dubiela e Battaiola (2017, p.6), na qual eles afirmam que "as narrativas desempenham a função de transportar o usuário ao mundo virtual em que se desenrola a ação do personagem, permitindo que o usuário avalie de forma efetiva a experiência imersiva do jogo". Assim, idealizamos uma narrativa intrinsecamente relacionada à realidade do público-alvo para o qual o *gamebook* foi desenvolvido, isto é, estudantes de uma escola pública do município de Salvador.

De modo geral, o conteúdo da narrativa gira em torno de um ladrão de obras de arte que foge pelas ruas de Salvador, sendo que o objetivo do jogador/leitor, que assume o papel principal de um detetive, é coletar pistas e seguir evidências para descobrir o paradeiro do ladrão e capturá-lo. O jogador/leitor basicamente desloca-se por diferentes bairros, conversa com testemunhas para progredir na investigação. Além disso, a narrativa do *gamebook* envolve pesquisar informações sobre história, geografia, cultura e outros tópicos relevantes sobre a cidade de Salvador, com o propósito de identificar os destinos onde pode estar o ladrão (Figura 3). A constituição dessa narrativa teve como fonte de inspiração a narrativa de um jogo clássico conhecido como "Onde está Carmen Sandiego", originalmente lançado nos Estados Unidos na década de 80. Finalizamos, assim, a primeira fase com a construção da narrativa.

Figura 3 - Janela referente a um espaço histórico-cultural de Salvador



Fonte: acervo dos autores (2023)

A segunda fase consistiu na implementação do *gamebook*. Vale ressaltar que esse artefato é uma mídia híbrida, que combina a estrutura de um livro digital interativo com elementos de jogos (ALVEZ, 2016; BIDARRA et al., 2012). No tocante ao que produzimos, ele é composto essencialmente por textos, imagens, links e uma narrativa baseada na mecânica de um jogo de detetive, como já descrito anteriormente. Nesse sentido, enquanto interage com o *gamebook*, o jogador/leitor terá acesso a informações sobre aspectos históricos, geográficos e culturais da cidade de Salvador. Importante mencionar

que o conteúdo textual foi extraído de teses, dissertações, artigos e sites institucionais, em um processo de investigação em repositório digitais de instituições acadêmicas. A investigação ocorreu também em sites e *blogs*.

É importante destacar que priorizamos as pesquisas acadêmicas em detrimento dos conteúdos obtidos em *sites* e *blogs*, uma vez que os primeiros possuem maior rigor científico e passaram por avaliação por parte de uma banca de pesquisadores, conferindo-lhes maior credibilidade. No que diz respeito às imagens dos bairros e espaços histórico-culturais utilizadas no *gamebook*, selecionamos aquelas disponíveis no Google Imagens, utilizando o filtro relacionado aos direitos de uso. Nesse sentido, optamos por utilizar imagens licenciadas sob a Licença Creative Commons. Essas licenças permitem o uso de imagens com direitos autorais flexíveis, possibilitando que outras pessoas as utilizem, compartilhem e modifiquem de acordo com as condições especificadas pela licença. Dessa forma, todas as imagens que utilizamos foram obtidas de forma legal e estão disponíveis para uso livre. Buscamos com isso evitar qualquer violação dos direitos dos autores das imagens.

A implementação do *gamebook* envolveu também a concepção da Interface do Usuário (IU), que se refere a todos os elementos visuais, interativos e de design que o usuário tem contato ao interagir com um produto ou sistema digital. Dispositivos móveis, aplicativos, sites, jogos digitais, e softwares, em geral, dispõem de uma IU. Nas palavras de Spolsky (2001, p.68), “a interface do usuário é a parte visível do sistema que permite ao usuário interagir com ele, fornecendo *feedback* e controlando as ações do sistema.” Podemos, portanto, pensar na IU como uma camada do sistema que propicia aos usuários estabelecer com ele uma comunicação retroalimentada com *feedbacks*, que podem ser sonoros, textuais ou ambos.

Nessa lógica, projetamos a interface do *gamebook* levando em conta o que preconiza Spolsky (2001), quando ele defende que o design de uma IU deve reduzir a carga cognitiva do usuário, para isso, a interface precisa ser fácil e intuitiva. Uma interface fácil e intuitiva é aquela que possibilita ao usuário interagir com ela sem dificuldades ou confusão, ou seja, os usuários entendem satisfatoriamente o que devem fazer e como fazer para alcançar os objetivos. Os elementos visuais, tais como cores, backgrounds e tipografia

foram escolhidos de forma cuidadosa para auxiliar e guiar o usuário. Nessa lógica, na escolha das cores, utilizamos a paleta de cores “Vintage Holiday”, disponível no site da Adobe Color. Das cinco cores disponíveis na paleta, optamos em utilizar apenas duas: uma para o plano de fundo, outra para a seção onde o leitor/jogador terá acesso a um texto sobre um dos bairros de Salvador e os pontos histórico-culturais (Figura 3 e 4).

Figura 3 - Tela de informações sobre um dos bairros de Salvador



Fonte: acervo dos autores (2023)

Figura 4 – Tela de informações sobre um ponto histórico-cultural de Salvador



Fonte: acervo dos autores (2023)

O Twine® suporta algumas linguagens de marcação e de programação, tais como o *HyperText Markup Language* (HTML), o *Cascading Style Sheets* (CSS) e *JavaScript*. Tais tecnologias possibilitam estender as capacidades do Twine® e adicionar funcionalidades

personalizadas aos projetos, que inclui o uso de variáveis, condicionais e elementos interativos. O domínio dessas tecnologias demanda tempo e aprofundamento teórico, porém, existe uma versão do Twine® (Harlowe 3.3.5) que torna o uso dessas tecnologias mais intuitivo por meio de macros, que estão relacionados a uma variedade de funcionalidades, desde alterar a aparência do texto até redigir eventos de mouse e toque. Por esse motivo, optamos por utilizar a versão Harlowe 3.3.5 e alguns marcos suportado por essa versão para criar feedbacks interativos, caixas de textos, variáveis e condicionais. Na Figura 4, é possível visualizar uma janela de feedback informando ao jogador que ele está no caminho certo.

Figura 5 – Tela exibindo um feedback interativo jogador/leitor



Fonte: acervo dos autores (2023)

Finalizamos esse relato destacando que as possibilidades de exploração didático-pedagógica desse recurso, que em breve estará disponível para acesso, são diversas. O conteúdo instrucional que o compõe foi inicialmente pensado para as disciplinas de História e Geografia, mas isso não impede que outras disciplinas também o utilizem como uma ferramenta de apoio ao ensino e aprendizagem em diferentes contextos. É possível explorar com o uso do *gamebook*, por exemplo, a expansão da cidade ao longo do tempo, isso porque o ele apresenta imagens que retratam essa expansão histórica e destacam as desigualdades sociais que ainda existem na cidade de Salvador. Essa abordagem permite que os estudantes reflitam e compreendam melhor a cidade onde vivem, bem como as

questões socioeconômicas e históricas relacionadas a ela. Em suma, as possibilidades de reflexão e aprendizado proporcionadas por esse recurso dependerão da intencionalidade pedagógica do educador. Além disso, reforçamos que o *gamebook* pode ser adaptado e utilizado de maneira flexível para atender aos objetivos de aprendizagem de diferentes disciplinas, com potencial de proporcionar uma experiência de aprendizagem mais engajada e lúdica.

Considerações Finais

A produção do *gamebook* "Um Roubo no Museu de Arte Moderna da Bahia" foi permeada por diversos desafios. Primeiramente, destacamos o desafio relacionado ao conteúdo instrucional que o compõe. Para dar conta desse conteúdo, foi necessário realizar uma investigação minuciosa e extensa em repositórios institucionais em busca de trabalhos acadêmicos sobre bairros e pontos histórico-culturais de Salvador. Outro desafio significativo surgiu na concepção da Interface do Usuário (IU), uma vez que foi necessário buscar conhecimentos na área do *design* para construí-la. Por fim, podemos mencionar que a implementação da programação do *gamebook*, de igual modo, mostrou-se desafiador em alguns momentos, especialmente quando tínhamos a necessidade de recorrer à documentação do Twine®, que estava escrita em inglês. Apesar desses desafios, como educadores, constatamos que é possível produzir artefatos tecnológicos educacionais utilizando plataformas relativamente acessíveis, como o Twine®.

O *gamebook* ainda não está disponível para acesso, uma vez que ele ainda precisa passar pela avaliação dos estudantes e passar também por uma revisão textual mais aprofundada. Além disso, é necessário realizar alguns testes para identificar possíveis inconsistências na lógica de programação. Pretendemos também fazer uma versão mais acessível para pessoas com deficiência visual e auditiva. Após a conclusão dessas etapas, disponibilizamos o *gamebook* de forma online na plataforma "<https://itch.io/>"³, para que outros educadores possam explorá-lo em suas aulas.

³ O site itch.io, no geral, é uma plataforma de distribuição de jogos independentes.

Referências

ALVES, L. Práticas inventivas na interação com as tecnologias digitais e telemáticas: o caso do *Gamebook* Guardiões da Floresta. **Revista de Educação Pública**, v.25, p.574-593, 2016.

ALVES, J. S. **O Livro-jogo de Xadrez como recurso didático para o ensino da Matemática**. 2018. 164 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2018.

BIDARRA, J. et al. O *gamebook* como modelo pedagógico: Investigação e desenvolvimento de um protótipo para iPad. In CARVALHO, A. (org). **Aprender na era digital: Jogos e Mobile-Learning**. Santo Tirso: Defacto Editores, 2012. p. 83-109.

CHAGAS, J. J. T. **Ensino de Ciências e Aprendizagem Significativa sobre Ecossistemas Recifais**. 2015. 145 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2015.

CHATTERJEE, D; CORRAL, J. How to write well-defined learning objectives. **The journal of education in perioperative medicine: JEPM**, v. 19, n. 4, 2017.

DENTZ, K. V. **O Livro-jogo como instrumento de incentivo à leitura: contribuições da Literatura para o Ensino de Ciências nas Séries Iniciais**. 2018. 121 f. Dissertação (Mestre em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2018.

DUBIELA, R. P.; BATTAIOLA, A. L. **A Importância das Narrativas em Jogos de Computador**. Texto apresentado no VI Symposium on Computer and Digital Entertainment. (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

KLIMAS, C. **Interactive Fiction with Twine: The Baseline Scenario**. [S. l.], 2013. Disponível em: <https://baselinescenario.com/2013/09/26/interactive-fiction-with-twine/>. Acesso em: 19 jul. 2023. Disponível em: <https://baselinescenario.com/2013/09/26/interactive-fiction-with-twine/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

MELLO, F. C. **Henrique e o Robô Dim: Gamebook** para apoiar o processo e ensino de aprendizagem de Educação Financeira Infantil. 2016. 110 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.

NERI, S. P. **O Livro-jogo no ensino da Matemática: um convite para aos cenários para investigação**. 2021. 120 f. Dissertação (Mestre em Ensino de Ciências Exatas) - Universidade Federal do Rio Grande – FURG, Santo Antônio da Patrulha, 2021.

SILVA, A. S. **O livro-jogo como ferramenta lúdica e tecnológica no desenvolvimento de habilidades matemáticas**. 2022. 76 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional (PROFMAT) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SILVA JÚNIOR, E. S. **O uso de um Livro-jogo como recurso para o ensino da Física.** 2022. 187 f. Dissertação (Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física (MNPEF) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2022.

SILVA, A. S. **O livro-jogo como ferramenta lúdica, matemática e tecnológica no desenvolvimento de habilidades.** 2022. 71f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional - PROFMAT) – Instituto de Matemática e Estatística, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SPOLSKY, J. **User Interface Design for Programmers.** United States: Apress, 2001.

TOURINHO, A. **Gamebook Guardiões da Floresta: um ambiente interativo para estimular as funções executivas.** 2018. 101 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2018.