

REVEL

Nº2 · 2020

VFAEL
Caderno de artigos

Memória:
CONCURSO
REBELDIAS

REVEL

*Uma publicação da
Rede Brasileira de Estudos Lúdicos*

REVEL

REVISTA DE ESTUDOS LÚDICOS

Uma publicação REBEL

ISSN: 2675-3545

Rebele-se:
rebel.org.br/rebele-se

Nº2 · 2020

Editor

Lucas Correia Meneguette

Editores associados / Associate editors

Carlos Seabra

Ernane Guimarães Neto

Secretária editorial / Editorial secretary

Ana Paula Albuquerque Teixeira

Designers

Lucas Correia Meneguette

Roni Chira

Foto da capa / Cover photo

Zener, de Carlos Seabra (Foto: Ernane Guimarães Neto)

Conselho editorial / Editorial board

Alan Carvalho

Arlete dos Santos Petry

Gilson Schwartz

José Geraldo Oliveira

Leonardo Souza de Lima

Paula Piccolo

Roger Tavares

Silvia José e Silva

Valdir Barzotto

ISSN: 2675-3545

Apresentação

Esta *Revista de Estudos Lúdicos* chega ao segundo número reforçando sua pretensão de mesclar textos científicos, relatos de desenvolvimento e a crônica da produção lúdica brasileira. Aberta ao diálogo internacional, traz seu primeiro artigo em Inglês (no caderno de artigos do Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos, evento que aceita artigos também em Espanhol).

Nesta edição, o caderno de artigos do V FAEL inclui dois trabalhos que foram aprovados para apresentação em sessão técnica, mas cujos autores não puderam apresentar no evento, portanto não figuram na seção de memória do FAEL. Os editores preferimos enriquecer o debate a restringir a participação dos colegas pesquisadores. Assim pretendemos continuar: uma revista aberta ao diálogo, visando um futuro de ludicidade mais rica.

Princípios editoriais da REVEL

A experiência lúdica ampla norteia o que chamamos aqui, desde o título, de “estudos lúdicos”. A palavra experiência é útil na caracterização dos princípios epistemológicos, editoriais e éticos da revista.

Tal experiência articula um lugar de atrito da teoria na prática. Epistemologicamente, a caracterização do que é brincar, jogar ou o que é lúdico gera, com frequência, **especialidades fechadas**, como quando alguém que estuda jogos somente admite sistemas de regras explícitas ou quando um estudioso dos jogos digitais vira as costas a uma gincana. Aqui, optamos pelo contrário: como a experiência lúdica evolui com a técnica (dos jogos de sociedade tradicionais, com seus mestres e suas ligas, aos e-sports, com seus times de jovens e seus fãs apaixonados, ou do humor como futilidade ao gracejo que cura), epistemologicamente escolhemos, alinhados ao que faz a Rede Brasileira de Estudos

Lúdicos, a **transdisciplinaridade** como estratégia de longo prazo para o estudo do Homo ludens.

Editorialmente, portanto, a proposta da revista privilegia o **debate aberto**, possivelmente em detrimento de alguma especialidade hermética bem aceita alhures. A **pluralidade** é inevitável numa revista alicerçada no Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos (FAEL), evento baseado na estratégia epistemológica acima descrita e que experimentou em seus cinco primeiros anos (a partir de 2014) um afluxo de trabalhos que parece representar um bom recorte de interesses recorrentes em nossa lúdica sociedade globalizada. Representam, mais especialmente, a situação brasileira (como exemplo, as experiências com ludificação do ensino, por um lado, e o produto humano dos cursos superiores tecnológicos, por outro, são características recorrentes).

Do ponto de vista ético, uma revista deve ter em conta seu papel na experiência. Na existência coletiva, ética torna-se política: os valores e princípios dos agentes em jogo são objeto de negociação e estratégia conforme as necessidades e a contingência de cada um. Na experiência da REBEL, isso significa escolhas editoriais concernentes ao escopo dos artigos, à edição dos textos, aos formatos aceitos. Manter relatos de desenvolvimento de produto e textos de autores discentes, por exemplo, em lugar de estabelecer títulos acadêmicos como requisito para a autoria, é uma escolha estratégica em favor da pluralidade e da **colaboração**, que caracterizam o FAEL e a REBEL. O acréscimo de seções jornalísticas ou mesmo humorísticas, portanto, não é um desvio do caminho do saber, é uma necessária errância na **experiência lúdica**.

Ernane Guimarães Neto (editor associado)

Lucas C. Meneguette (editor)

SUMÁRIO

MEMÓRIA: REBELDIAS DO MÊS

Jogos de cartas	8
Carlos Seabra	

MEMÓRIA: CONCURSO REBELDIAS

Sobre o Concurso Rebeldias	11
Concurso Rebeldias 2017	12
Concurso Rebeldias 2018	14
Concurso Rebeldias 2019	18

V FAEL: CADERNO DE ARTIGOS

Sobre o V Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos	23
“Choose Your Own Adventure”: Uma proposta de periodização para uma breve história dos gamebooks (1930 a 1990)	26
Allan Novaes	
Gamificando contos de fadas	36
Rafael Rix Geronimo e Daniel Couto Gatti	
Elas – A Jornada Heroica da Reconexão com o Feminino Sagrado: Relato de desenvolvimento	44
Claudia T. Mesquita, Denise F. G. Scalon, Marise Toschi e Pá Falcão	
Icarus Ascension: Relato de desenvolvimento	51
Cristiane Jade M. Santana, João Carlos B. Ferraz, Jonathan P. Silva	
Projeto lúdico educacional	
“Playeduca – A História Contada pelo Mundo Playmobil”	59
Juberto de Oliveira Santos	
Desafios de elaboração de métodos avaliativos para conteúdos gamificados: caso da queimada nas relações internacionais	68
Victor Dias Grinberg	
Games as allegory	76
Ernane Guimarães Neto	