



REVEL

Nº1 · 2019

Caderno de artigos do
IV Fórum Acadêmico
de Estudos Lúdicos

Mais: memórias
do primeiro FAEL



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

Nº1 · 2019

Editor

Ernane Guimarães Neto

Editores associados / Associate editors

Carlos Seabra

Lucas Correia Meneguette

Secretário Editorial / Editorial Secretary

Mario Madureira Fontes

Designers

Lucas Correia Meneguette

Roni Chira

Foto da capa

Lucas Correia Meneguette

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

Apresentação

A Revista de Estudos Lúdicos (REVEL) reúne diferentes esforços de colaboração em pesquisa e em produção de iniciativas lúdicas. Continua uma tradição de pesquisa em língua portuguesa, porém recebe também artigos em Espanhol e Inglês. Mescla textos estritamente acadêmicos e relatos de desenvolvimento dos estudantes e profissionais. Tem como proposta inicial de organização a periodicidade anual; os dois primeiros números estão em produção em 2019 e o terceiro sai em 2020 por conta do acervo de material inédito acumulado pelo FAEL.

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)

Lucas C. Meneguette (editor associado)

SUMÁRIO

MEMÓRIA: O PRIMEIRO FAEL

Sobre o Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos	7
Games e aprendizagem escolar: os desafios de uma abordagem Isa Coutinho e Lynn Alves	9
Ler, escrever e jogar Sílvia Ap. José e Silva	13

IV FAEL: CADERNO DE ARTIGOS

Sobre o IV Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos	18
Duolingo: o uso do lúdico para o ensino de línguas estrangeiras Ana Carolina Cabral e Luís Carlos Petry	21
O casamento de tema e mecânica Ernane Guimarães Neto	32
Imersão como ferramenta de avaliação para projetos lúdico-educacionais Felipe Neves de Almeida e Fabio Cantarim Melo	39
Utilização de gamificação na implementação de uma ferramenta de apoio ao aprendizado de algoritmos Gustavo Reis Rocha Pitta Travník e Giuliano P.M. Gigli	51
As obras de arte digitais: um estudo dos jogos digitais do gênero art games Leticia da Silva Ramos Ferreira	75
Os jogos sérios como estímulo de pensamento crítico: um estudo de caso de U-satisfied Renato Innocenti Pereira e Ernane Guimarães Neto	92
Roteiro para jogos: transposição dos métodos de histórias em quadrinhos para os games Selene Hammer Queiroz Pinheiro e Lisiane Fachinetto	104