

A collection of wooden Scrabble tiles in various colors (red, white, light wood) scattered on a dark blue background. The tiles feature letters and numbers in white and blue. Visible letters include 'S', 'T', 'J', 'X', 'W', 'O', 'U', 'N', and 'C'.

# REVEL

Nº3 • 2021

\\ Cadernos de artigos  
VI FAEL + VII FAEL

\\ Manifesto REBEL  
Sobre violência e jogos



**Editor deste número / Editor for this issue**

Ernane Guimarães Neto

**Editores associados / Associate editors**

Carlos Seabra

Lucas Correia Meneguette

**Secretária editorial / Editorial secretary**

Ana Paula Albuquerque Teixeira

**Designer**

Lucas Correia Meneguette

**Fotógrafo da capa / Cover photographer**

Ernane Guimarães Neto

**Conselho editorial / Editorial board**

Alan Carvalho

Gilson Schwartz

José Geraldo Oliveira

Leonardo Souza de Lima

Paula Piccolo

Roger Tavares

Silvia José e Silva

Valdir Barzotto



**REDE BRASILEIRA DE  
ESTUDOS LÚDICOS**

ISSN: 2675-3545

# REVEL

## REVISTA DE ESTUDOS LÚDICOS

*Uma publicação REBEL*

*ISSN: 2675-3545*

[rebel.org.br/rebele-se](http://rebel.org.br/rebele-se)

para associar-se à Rede Brasileira de Estudos Lúdicos

Nº3 · 2021

## Apresentação

Cabeça de jogador quer matar dois coelhos com uma cajadada: eficiência ao escolher uma jogada. Na *Revista de Estudos Lúdicos*, uma apresentação com o editor usando expressões populares talvez não seja a abertura campeã, mas são as cartas que temos em mãos. Antes tarde do que mais tarde: a *REVEL 1* trouxe os artigos do IV FAEL e memórias de edições anteriores do fórum; a *REVEL 2* trouxe os trabalhos do V FAEL, restando por publicar duas edições de nosso principal evento. Decidimos estrategicamente reunir na *REVEL 3* os artigos do sexto e do sétimo FAEL, somando para esta edição um volume recorde de texto. De grão em grão, a revista consolida seu papel e enche nosso papo lúdico.

Em casa de ferreiro, espeto de pau: as novas regras trazidas pela pandemia impactaram a estratégia dos editores da *REVEL*. Os trabalhadores de projetos voluntários como o da REBEL foram alocados na manutenção da própria existência, ainda que à distância: um pássaro na mão. Destarte, o zelo que Lucas Meneguette dedicou ao texto na edição passada não foi replicado pelo editor atual. As ações disponíveis foram empenhadas em recebimento, checagem e formatação dos artigos, restando pouco cacife para a padronização e a revisão propriamente. Se algum autor se considerar prejudicado por perdermos seu itálico ou algumas linhas de suas notas de rodapé, digamos que são males que vêm para bem. Afinal, conseguimos compartilhar, gratuitamente e em endereço público, relatos diversos e atuais sobre os Estudos Lúdicos, quando a vontade de segurar o material até ser feita a mais completa revisão era grande... o ótimo é adversário do bom.

Como nem tudo que reluz é ouro, o projeto da *REVEL* privilegia a simplicidade e o conjunto. Talvez seja um pouco de rebeldia tirar numerações dos subtítulos ou padronizar certas grafias que cada autor prefere a seu modo, mas a coesão também ajuda a construir uma publicação. Os demais editores, Carlos e Lucas, ajudaram a construir a estratégia desta edição. Talvez tenham ficado surpresos com algumas escolhas táticas, não tanto pela retirada de maiúsculas em títulos quanto pela vontade de compactar as mais de 300 páginas abaixo, de modo que sejam mais úteis tanto para os autores quanto para a comunidade. Talvez falar o mesmo em menos páginas seja a jogada mais elegante. Água mole em pedra dura, os Estudos Lúdicos fazem cultura.

Ernane Guimarães Neto  
editor deste número

# Sumário

Os artigos do Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos estão divididos por sessão técnica em que foram apresentados, em ordem alfabética de prenome do autor principal. No VI FAEL, as sessões foram temáticas; no VII FAEL, os trabalhos foram agrupados por formato e assim são listados.

## **MEMÓRIA: MANIFESTO SOBRE JOGOS E VIOLÊNCIA**

Manifesto sobre jogos e violência [9](#)

## **CADERNO DE ARTIGOS DO VI FAEL**

Sobre o VI Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos [12](#)

### **Sessão técnica I: Estudos lúdicos e ludificação**

Os educadores do tabuleiro e suas correntes lúdicas de saberes e fazeres [15](#)  
Arnaldo V. Carvalho

Autômatos celulares aplicados na geração procedural de conteúdo em jogos [23](#)  
Lucas Diniz da Costa, Igor de Oliveira Knop

As regras como valores [31](#)  
Luiz Cláudio Silveira Duarte

Utilização da gamificação nas práticas pedagógicas no ensino superior na cidade de São Paulo [41](#)  
Marcelo Henrique dos Santos, Raphael Fontes Cloux

Curva de Tendência: análise histórica de jogos digitais [52](#)  
Renato Carvalho Caetano, Maria Paula Gonçalves Matos Caetano

O videogame como representação histórica: um estudo da série *Assassin's Creed* entre 2007 e 2015 [59](#)  
Robson Scarassati Bello

### **Sessão técnica 2: Relatos de desenvolvimento e análise de jogos**

*Party Pong*: desenvolvimento de um jogo casual 3D para dispositivos mobile [72](#)  
Alexandre Gonçalves Moreira, Jennifer Martins Candido,  
Mauro Gavioli de Carvalho, Marcelo Henrique dos Santos, Grazielle de Lima Cianfa

*Kalulu*: adaptação e avaliação do jogo digital para a alfabetização [80](#)  
Camilo E. S. Olalla, Katerina Lukasova, Maria Teresa Carthery-Goulart,  
Cristiane Maria Sato

Desenvolvendo jogos para aprender Artes Visuais em uma comunidade com alta vulnerabilidade social [88](#)  
Heloísa Maria de Macedo Silva, Arlete dos Santos Petry

Desenvolvimento do Projeto Combatendo o Cyberbullying Renato Innocenti, Ubiratan Motta, Marcelo Bissoli	<a href="#">100</a>
<i>Nara e o Duende</i> : pensamentos sobre o design de um jogo educativo para celular para uma criança de 2 anos Thiago José Cóser	<a href="#">109</a>
Relato de desenvolvimento: <i>Move Mundo Kids</i> Ubiratan Motta, Marcelo Bissoli, Renato Innocenti	<a href="#">117</a>
<b>Sessão técnica 3: Jogos e cultura</b>	
Os <i>games</i> e a Igreja Adventista: panorama do discurso adventista sobre jogos nos periódicos em língua inglesa Allan Macedo de Novaes, Erick Euzébio Lima	<a href="#">130</a>
Relato de desenvolvimento do jogo <i>GEA - Gestando Paz</i> Ana Paula Albuquerque Teixeira, Beatriz Pamplona, Nilu Strang Pá Falcão, Vitória Cavalaro Nogueira	<a href="#">136</a>
Guerras culturais e a proposta de um game sobre busca por conhecimento e checagem de informação Celbi Vagner Melo Pegoraro	<a href="#">142</a>
Apresentando The Game Awards Pablo Augusto Silva Sabino, Marcelo Henrique dos Santos, José Geraldo de Oliveira	<a href="#">149</a>
Os jogos de tabuleiro como construções psicoculturais Silvia de Barros Rodrigues	<a href="#">159</a>
Entre a dor e o prazer: um estudo sobre o jogo dos Doutores da Alegria Virgínia Maria Lapoian Leite	<a href="#">172</a>
<b>CADERNO DE ARTIGOS DO VII FAEL</b>	
Sobre o VII Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos	<a href="#">180</a>
<b>Artigos completos</b>	
Relato da experiência extensionista no curso de Jogos Digitais da Universidade Franciscana Fabrício Tonetto Londero, Cássio Fernandes Lemos, Ricardo Frohlich da Silva	<a href="#">186</a>
CineClubeGames: impactos dos filmes na formação do estudante de jogos digitais Gilberto de Ataíde Batista Faria	<a href="#">195</a>
Alice no Bosque do Espelho: jogos, metáforas e o funcionamento da Interface como modelo mental para o conhecimento José Geraldo de Oliveira	<a href="#">205</a>

O “novo normal” em <i>The Last of Us</i> : uma leitura sobre o mundo pandêmico Thífani Postali, Tadeu Rodrigues Iuama	<a href="#">219</a>
<b>Resumos expandidos (<i>short papers</i>)</b>	
Jogo, corpo e imagem: um olhar sobre a imagem Christian Alexsander Martins	<a href="#">232</a>
Dominó de habilidades interpessoais: mecânica e elementos de um jogo clássico para o ensino Felipe Moura Oliveira, Rubens de Carvalho Araújo Filho, Ricardo Vernieri de Alencar, Keity Farias Abi-Ackel	<a href="#">241</a>
<i>Zumbis ao Ataque</i> : proposta de jogo para o ensino de Dinâmica Populacional Isabella Capistrano, Rubens Cividati	<a href="#">250</a>
Antropologia do Jogar e a ontologia da autonomia Max Ribeiro de Carvalho	<a href="#">258</a>
Jogos de tabuleiro modernos e suas possibilidades no ensino: um minicurso para professores em modalidade remota Orlando Salvador Neto, Pedro Nogueira de Marins, Ralph Ferraz Gomes, Leonardo Araujo de Abreu	<a href="#">262</a>
Gamificação e resistência à mudança organizacional em empresa brasileira de educação Viviane Gomes da Silva Oliveira, Joilson de Assis Cabral, Juliana Santos Pinheiro	<a href="#">270</a>
<b>Relatos de desenvolvimento</b>	
Que cor é essa? Aline Basilio Monteiro, Lívia dos Santos Siqueira Antonio, Sandy Thuller André, Ítalo Guimarães do Vale	<a href="#">286</a>
<i>Purposyum</i> , cartas com propósito Ernane Guimarães Neto, Christian Alexander Martins, Gilson Schwartz	<a href="#">298</a>
<i>Dixit</i> com <i>PlayMeet Game</i> , uma vivência Suzie Signori	<a href="#">305</a>
<b>ÍNDICE REMISSIVO</b>	
Índice de autores	<a href="#">313</a>
Índice de palavras-chave	<a href="#">314</a>