



**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

**Imagem da capa / Cover picture**

Carlos Seabra

**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*

Seja um associado REBEL:

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

**Nº4 · 2022**

## Apresentação

A passagem do três ao quatro, no caso desta *Revista de Estudos Lúdicos*, é bem o fim de um ciclo ternário. Os três primeiros números da REVEL atenderam uma demanda acumulada de anos do Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos. Esta quarta edição faz a transição para um novo período, em que a seção acadêmica da revista passa a ser regida por um novo fluxo de trabalho.

O novo sistema de submissão de artigos da REVEL facilitou a recepção de artigos em fluxo contínuo. Por isso, os editores **conclamamos a comunidade lúdica a redobrar a divulgação sobre este serviço prestado pela Rede Brasileira de Estudos Lúdicos: a chamada de artigos está aberta** ([revel.rebel.org.br](http://revel.rebel.org.br)).

A capa mantém a proposta, seguida nas três primeiras edições, de apresentar temas brasileiros. Faz isso, porém, pelo filtro da inteligência artificial (o leitor há de julgar se o robô apresentou uma boa imagem da cultura lúdica brasileira a partir dos estímulos textuais do editor Carlos Seabra). Inaugura-se assim em nosso repertório uma forma de representação (a imagem gerada por IA), sem com isso afirmar nenhuma ruptura com a fotografia ou com a autoria majoritariamente humana das ilustrações, que pode voltar nas próximas edições.

A seção Memória traz relatos pessoais com diversos pontos de vista sobre a associação Elo dos Amadores de Jogos, capítulo importante da História dos Jogos no Brasil passado no século XX. Ainda mais diversa é a seção acadêmica, em que o lúdico relaciona-se a Ontologia, COVID-19, Astrologia e Matemática. Este número quatro pouco tem de quadrado; esperamos que a edição esteja redondinha para o leitor ávido por conhecimento sobre todo o lúdico.

Ernane Guimarães Neto  
editor deste número

# Sumário

## MEMÓRIA: POESIA COLABORATIVA

Conceito: oficina de poesia multimídia colaborativa	<a href="#">7</a>
Horta CCSP	<a href="#">8</a>
Dia da Língua Portuguesa 2020	<a href="#">12</a>

## MEMÓRIA: ELO DE AMADORES DE JOGOS

Dossiê: Elo de Amadores de Jogos Associação Cultural	<a href="#">16</a>
<i>Carlos Seabra, Felipe Macedo, Fernando Fonseca, Gerson Correia, João Nagano Júnior, Júlio de Andrade Filho, Luciano Ramalho, Luiz Dal Monte Neto, Marcos Luiz Bruno, Maristela Debenest, Paulo Cândido de Oliveira Filho, Roger Karman, Roni Chira, Sérgio Maciel Freitas</i>	

## CADERNO DE ARTIGOS DO VIII FAEL

O que é (e por que é) um jogo? Relações entre as definições de jogos, a representatividade e a participação de grupos subalternizados nos jogos	<a href="#">37</a>
<i>Letícia Rodrigues, Luiz Ernesto Merkle</i>	
COVID-19 : uma análise crítica do conteúdo pedagógico presente nos jogos produzidos com esta temática	<a href="#">48</a>
<i>Letícia Leal do Nascimento Costa, Tânia Zaverucha do Valle</i>	
Desenvolvimento de um jogo digital astrológico	<a href="#">64</a>
<i>Raquel dos Santos Beckmann</i>	

## ARTIGOS INÉDITOS

Lúdico, matemática e linguagem: pontes entre a vida extraescolar e a escola	<a href="#">77</a>
<i>Guilherme Santinho Jacobik</i>	