

Games e Animações: audiovisualidades contemporâneas e suas demandas no contexto da arte/educação

Simone Rocha da Conceição 

(Universidade Federal do Rio Grande do Sul — UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil)

Bruno Dorneles da Silva 

(Universidade Federal do Rio Grande do Sul — UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil)

RESUMO — Games e Animações: audiovisualidades contemporâneas e suas demandas no contexto da arte/educação — O artigo relaciona duas pesquisas em arte/educação vinculadas ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGEdu/UFRGS) e ao Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE). Buscou-se estabelecer relações entre cultura visual, arte e educação, organizadas a partir da questão: Por que e como abordar objetos de consumo cotidiano de entretenimento nas aulas de arte? Dentre os objetivos destacam-se a produção de reflexão crítica acerca: das produções audiovisuais consumidas pelos estudantes; da produção e da apreensão dos efeitos de sentido suscitados, e; da instrumentalização metodológica utilizada para analisar estruturas profundas.

PALAVRAS-CHAVE

Arte/educação. Gamificação. Glitch. Cultura visual. Semiótica discursiva.

ABSTRACT — Games and Animations: contemporary audiovisualities and their demands in the context of art/education — The paper presents and relates two researches in art/education linked to the Graduate Program in Education at the Federal University of Rio Grande do Sul (PPGEdu/UFRGS) and to the Research Group on Education and Art (GEARTE). We sought to establish relationships between visual culture, art and education, organized around the question: Why and how to approach objects of everyday entertainment consumption in art classes? Among the objectives, we highlight the production of critical reflection about: audiovisual productions consumed by students; the production and apprehension of the meaning effects raised, and; the methodological instrumentation used to analyze deeper structures.

KEYWORDS

Art/education. Gamification. Glitch. Visual culture. Discursive semiotics.

RESUMEN — Juegos y Animaciones: audiovisualidades contemporáneas y sus demandas en el contexto del arte/educación — El artículo relata dos proyectos de investigación en arte/educación vinculados al Programa de Posgrado en Educación de la Universidad Federal de Rio Grande do Sul (PPGEdu/UFRGS) y al Grupo de Investigación en Educación y Arte (GEARTE). Se buscaron relaciones entre cultura visual, arte y educación, organizadas bajo la pregunta: ¿Por qué y cómo abordar los objetos de consumo de entretenimiento cotidiano en las clases de arte? Entre los objetivos, destacamos la producción de reflexión crítica sobre: producciones audiovisuales consumidas por los estudiantes; producción y aprehensión de los efectos de sentido suscitados, y; instrumentación metodológica para el análisis de estructuras profundas.

PALABRAS-CLAVE

Arte/educación. Gamificación. Glitch. Cultura visual. Semiótica discursiva.

Introdução

Inseridas no contexto de massificação da produção, distribuição e consumo de imagens analógicas e digitais, as reflexões que seguem se debruçam sobre possíveis relações entre arte e educação a fim de considerar esses textos frente às demandas de leitura e elaboração questionadoras de suas intenções e das estruturas que os sustentam.

Por privilegiar aqui a fruição e a reflexão dentre os movimentos típicos propostos por Ana Mae Barbosa, em sua proposta triangular, destaca-se assim uma associação com o campo da arte/educação a partir do afastamento de duas concepções: a primeira da arte como repetição técnica, formal; a segunda da arte como um exercício de livre expressão, associada aos momentos de fazer livre e descompromissado com a vida cotidiana. Enquanto objetos discursivos, as mídias aqui estudadas são analisadas em suas considerações estéticas e éticas. Enunciados construídos com determinadas intenções e reflexos em sua aparência, e mesmo quando não manifesta ainda implícitas em suas estruturas.

Nos casos em que seus parâmetros de produção são diretamente relacionados à indústria do entretenimento e ao marketing – sejam séries de televisão, sejam games –, inseridos em contexto de consumo massificado acelerado, surge como abordagem geral dos problemas de pesquisa que serão aqui tratados o seguinte questionamento: Por que e como abordar objetos de consumo cotidiano de entretenimento nas aulas de arte? Reservadas as particularidades que tratam de especificidades seja do corpus de análise, seja dos referenciais teóricos e metodológicos de cada autor, as semelhanças nas abordagens permitem considerar três aproximações avaliadas como benéficas à reflexão crítica dos lugares desses objetos nas práticas de reflexão e produção de audiovisual na contemporaneidade: (1) acerca dos tempos da experiência e as relações estabelecidas com esses objetos, salienta-se a dessemantização como consequência que precisa ser considerada nos esforços de apreensão e leitura

dos mesmos; (2) em relação à instrumentalização metodológica utilizada para sua análise, interessando aquilo que os desdobra e os revela suas estruturas profundas. A busca pela exposição dos seus 'códigos-fonte' não apenas revela princípios que regem a produção dos efeitos de sentido desses objetos, como ajuda na complexificação da terceira e última das aproximações consideradas; (3) próprio das possibilidades fornecidas pelas linguagens, a arte como uma reflexividade crítica é tomada como proposta subversiva a partir do contexto técnico dado. Assim, não apenas é capaz de suspender a experiência de consumo projetada pelo design e pelo marketing, mas ao revelar essas estruturas também potencializa a produção de discursos capazes de questioná-las, criticá-las e interpretá-las à luz de outras concepções de mundo.

A seguir, são então apresentadas de forma simplificada duas pesquisas que exploram diferentes objetos do cotidiano – games e animações – e suas relações com a arte/educação.

A gamificação a partir de suas críticas: uma leitura da relação games/aprendizagem pela arte/educação

Enquanto mídia isso que se caracteriza como *game* representa, para autores como Losso e Borges (2015), mais do que a projeção dos jogos num ambiente digitalizado. Seria também uma forma de os distinguir como objetos cujos procedimentos de produção, distribuição e consumo estão intimamente relacionados à indústria do entretenimento – seriam, assim, o atravessamento da experiência do jogar por um sistema monopolista e privatista, em que os jogos possam funcionar “[...] como uma tecnologia com potencial para reproduzir retóricas procedimentais vinculadas às racionalidades políticas neoliberais” (BAERG, 2009, p. 126). Inseridos em um contexto social de avançado embrutecimento das condições de trabalho, características de uma economia de aplicativos e gerenciamento de metadados, reforça-se a demanda de observar esses objetos, e quaisquer aplicabilidades funcionalistas, como produtos imperializados pela

demanda ideológica do capitalismo. Tendendo a camuflar procedimentos retóricos interessados à própria indústria e à sua maneira de produzir consumidores.

É na esteira deste contexto que surge, em 2011 e como parte dos esforços de capitalizar sobre um momento cultural potente (FUCHS, 2014), o que se chama de gamificação. Porque se reporta muitas vezes aos estudos de aprendizado mediado por jogos, e porque se está lidando com objetos constituídos por linguagens visuais e audiovisuais, é que o assunto se torna do interesse de pesquisas que envolvem a arte/educação. Mais do que imaginá-la como uma forma de inserir mecânicas de jogos em outras esferas da vida cotidiana, Fuchs *et al.* (2014) sugere que se a conceptualize como o atravessamento do máximo possível de interações sociais pelos métodos, metáforas, valores e atributos dos jogos.

Foi neste contexto que surgiu a pesquisa que culminou na dissertação intitulada “A gamificação a partir de suas críticas: uma leitura da relação games/aprendizagem pela arte/educação”. Realizada majoritariamente durante a pandemia de COVID-19, essa se constituiu enquanto uma pesquisa de natureza exploratória, de abordagem qualitativa, na qual, a partir de um estudo de revisão bibliográfica, objetivou-se um recorte na literatura dos jogos, em específico nas relações entre games e educação. Dos muitos nomes que essa relação toma na literatura científica, o recorte da gamificação foi então adotado como corpus de análise, reunindo dados disponíveis em bibliografia sobre os objetivos e métodos mais comuns associados às experiências caracterizadas como gamificadas, em ambientes empresariais e educativos. Como referencial teórico-metodológico utilizaram-se aproximações críticas da educação, da cultura visual e da arte/educação, a partir das quais o diálogo entre autores buscou içar dos debates um que julgado pouco considerado: Como a literatura da arte/educação e da cultura visual, a partir de suas reflexões teóricas e metodológicas, podem auxiliar no desvelamento dos mecanismos ideológicos que se escondem quando a gamificação é tomada de maneira acrítica? Para responder a esta pergunta, a pesquisa se dividiu em três objetivos específicos: (1) reconstruir o debate da gamificação a partir da

revisão de sua literatura, definindo-o em suas contradições; (2) estabelecer o referencial teórico-metodológico utilizado para argumentação com a revisão literária da gamificação; (3) aproximar teorias e métodos que indiquem proximidade epistemológica e caminhos de reflexão crítica sobre a gamificação enquanto proposta pedagógica inovadora. Considerada dentro desses paradigmas, a relação games/aprendizagem se caracteriza como texto em que, a partir de questionamentos de um projeto crítico para a alfabetização da mídia, revelam-se os mecanismos ideológicos que tentam se inserir na experiência do jogar.

Não sendo um campo marcado por coesão, epistêmica ou metodológica, são muitas as abordagens e experimentos que constituem a literatura da gamificação como objeto pedagógico. São tantas que, em sua revisão da literatura, autores como Battistella, Wangenheim e Fernandes (2014) e Losso e Borges (2015) já indicavam como crítica mais geral à gamificação justamente esta variedade de aproximações teóricas e metodológicas que, por vezes, entram em francas contradições – ao que estes autores e autoras associam com dificuldades e fragilidades teóricas. Ainda assim, considerando Schlemmer (2014) e Bogost (2007), se os games puderem ser usados tanto como processo de alienação como de incentivo ao pensamento crítico – a variar das intenções de quem os produz – o que resta é analisar quais ferramentas/mecânicas são escolhidas, de que maneira são utilizadas e quais relações propõem.

A partir dos dados recolhidos, que desde 2011 vêm questionando as motivações de alguns de seus usos – em relação à insistência da manutenção de motivação externa (pontos/medalhas/troféus) e a falta da participação dos alunos na sua elaboração – emergiram dois problemas: (1) evidenciam-se as contradições epistemológicas das práticas mais frequentes da gamificação em relação aos objetivos socializantes e críticos da educação; e 2) alerta-se sobre a natureza ideológica da gamificação e seus usos, facilmente transformada em método de treinamento visando a incorporação de uma retórica falsificada pelos interesses de quem comunica.

Por parte da arte/educação e da cultura visual, o questionamento sobre o que representamos e como o fazemos (BARBOSA, 1995; PILLAR, 2013; ACASO, 2019) nos auxilia na busca pela diferenciação dos discursos em processos produtivos ideologicamente localizados, respondendo a interesses que se ocultam na aparência dos eventos e linguagens utilizados para comunicá-las. Outras proposições da arte/educação e da comunicação, as concepções ético/estéticas do *glitch* (CONCEIÇÃO, 2018) e da gambiarra (MESSIAS; MUSSA, 2020) são vistas como próprias de um movimento crítico para a localização econômica e cultural das tecnologias e dos seus efeitos nos processos sociais. Prolixo por natureza, o campo dos jogos e da aprendizagem fornecerá outras maneiras de fazê-lo, utilizando distintas concepções com fins semelhantes: alfabetizar para a leitura contextualizada desses objetos em seu trajeto histórico, pensando-os como textos que constroem os discursos do mundo tanto quanto são por eles construídos.

Por fim, foi a partir dos questionamentos abertos pela dissertação que se passou a procurar por concepções de educação e projetos teóricos emergentes que possam auxiliar num processo de resgate dos jogos e dos games da lógica extrativista característica da indústria do entretenimento. Tomando conhecimento dos estudos do Grupo Peabiru (Educação Ameríndia e Interculturalidade/UFRGS), a partir das teses de Bruno Ferreira (2020) e Juliana Medeiros (2020), é que se passou a desenhar o projeto de pesquisa da tese de doutorado – em andamento no momento desta escrita.

De “O Incrível Mundo de Gumball” à Glitch Art: competências e estratégias para apreensão de produções audiovisuais em contextos educativos

A produção audiovisual se intensifica a cada ano e, no intuito de acompanhá-la, os hábitos de consumo também se alteram. Devido ao desenvolvimento da internet e o surgimento de novas tecnologias, os espectadores passaram a ter maior autonomia para determinar o quê, onde e quando assistir às produções audiovisuais. Há, por essa razão, uma demanda constante por reflexões acerca dos impactos

destes novos comportamentos, sobretudo, quanto aos processos ligados ao ensino e à aprendizagem das artes visuais em contextos escolares.

Posto isso, a pesquisa *De “O Incrível Mundo de Gumball” à Glitch Art: competências e estratégias para apreensão de produções audiovisuais em contextos educativos* (2018), desenvolvida durante o curso de mestrado, abordou práticas docentes contemporâneas em Artes Visuais com foco na produção de efeitos de sentido, cujo interesse foi desencadeado pela questão: como os professores de artes visuais podem proporcionar aos seus estudantes o desenvolvimento de competências que os tornem aptos para apreender produtos visuais e audiovisuais de forma crítica?

Assim, o objetivo geral da pesquisa foi produzir reflexões acerca do desenvolvimento de competências e estratégias para a apreensão crítica de produtos audiovisuais contemporâneos e, especificamente, problematizar essa apreensão no ensino de artes visuais através da abordagem teórica e metodológica da semiótica discursiva. Procurou, também, analisar os efeitos de sentido decorrentes da inter-relação entre uma produção audiovisual da mídia – um desenho animado – e uma produção audiovisual artística contemporânea – uma videoinstalação – bem como compreender os regimes de interação envolvidos.

Dentre os critérios para a seleção das duas produções audiovisuais considerou-se que uma deveria corresponder a uma série de desenho animado atual e pertencente ao cotidiano de crianças e jovens em idade escolar. Chegou-se, desta forma, à série *O Incrível Mundo de Gumball*, cujas características estéticas heteróclitas¹ se destacaram em relação às demais produções pré-selecionadas. Foi a partir da análise inicial dessa série que emergiram conceitos como: estilo, hibridismo, humor, *nonsense*, absurdo, estranhamento, sentido, que, colocados em relação ao “ensino de artes visuais”, à “leitura da visualidade” e à “semiótica discursiva” passaram a subsidiar o desenvolvimento da pesquisa, a análise e o tratamento dos dados.

Na etapa seguinte, chegou-se ao 24º episódio da quarta temporada da série, chamado *O sinal* (Figura 1). Nesse episódio ocorrem diversas manifestações *glitch*², aspecto que foi considerado determinante para a seleção de uma produção audiovisual de arte contemporânea. A escolha da videoinstalação *Cinema Lascado* (Figura 2), de Giselle Beiguelman, se deu pela constatação de que, assim como o episódio *O sinal*, essas produções se relacionam tanto visualmente, por meio de fragmentos pixelados quanto conceitualmente, por abordarem a estética da obsolescência tecnológica. Além disso, comportam metalinguagens, isto é, voltam-se sobre si mesmas, permitindo questionar a própria estrutura e funcionamento das imagens e das representações.

Figura 1 — O sinal (T4E24), *O Incrível Mundo de Gumball*



Fonte: <https://youtu.be/lqBlAQkySI>

Figura 2 — Cinema Lascado



Fonte: <https://vimeo.com/195396100>.

Assim, a análise aportada pela semiótica discursiva consistiu em descrever e inter-relacionar os efeitos de sentido provocados por estas produções buscando compreender através do regime de interação do acidente, que enfoca a imprevisibilidade e a aleatoriedade, como o estilo *nonsense* pode provocar rupturas nos mecanismos habituais de leitura a partir da produção de efeitos de sentidos desprogramados e acidentais, de estranhamentos e de surpresas, ressignificando-os.

Paralelamente, em sala de aula também há, a todo instante – por mais elaborado que possa ser o planejamento –, acasos e aleatoriedades. Assim, se o(a) professor(a) estiver preparado(a) – competente – pode evitar que uma situação aleatória seja vivida disforicamente para ser transformada em um acontecimento pedagógico significativo para todos os envolvidos nesse processo.

Por parte dos estudantes, espera-se que esses sejam capazes de elaborar e de se apropriar de instrumentos intelectuais – conhecimentos, habilidades e atitudes – e, que esses possam ser mobilizados, não somente durante as propostas de sala de aula, mas sobretudo, utilizados em soluções do dia a dia.

Dando seguimento aos questionamentos instaurados a partir da estética glitch, atualmente no curso de doutorado, a pesquisa amplia a exploração dos glitches não apenas em suas manifestações audiovisuais, mas também, desdobrando-as em suas perspectivas éticas e políticas.

Considerações finais

A relevância das duas pesquisas apresentadas está na busca pelo aprofundamento dos estudos sobre leituras de micronarrativas³ audiovisuais a partir de objetos do cotidiano – games e animações –, refinando teoricamente os conceitos de leitura, apreensão, games, educação crítica, competências, *glitch art*; bem como em conferir maior consistência à elaboração de uma proposta

metodológica para a leitura e a apreensão audiovisual a ser realizada com estudantes de licenciatura e/ou da educação básica.

Constata-se que considerar e contemplar no contexto escolar parte das produções audiovisuais que crianças e adolescentes consomem, explorando-as através de atividades pedagogicamente elaboradas, pode contribuir com a formação visual e audiovisual deste público. Nesta perspectiva, a da leitura e interpretação dessas produções, ampliaram-se as abordagens envolvendo não apenas as produções de arte, mas toda e qualquer produção visual e audiovisual enquanto desafios contemporâneos do ensino de artes visuais.

Além disso, a escolha de um produto cultural pertencente ao dia a dia dos estudantes pode ser empreendida como uma ação pedagógica que visa à desacomodação, uma quebra de paradigma intencional, uma aproximação com o contexto no qual os estudantes estão inseridos, por meio de uma abordagem que se desdobra via entretenimento. Por ser mais leve e indireta não há, logo de início, um propósito pedagógico ou uma intenção deliberadamente educativa, aspecto que facilita o envolvimento dos estudantes com a proposta que se desdobra, se amplia e se complexifica na medida em que são estabelecidas diferentes aproximações e relações com o campo de conhecimento proporcionado pelas artes visuais.

Importa ainda, nesse momento em que a pesquisa no Brasil atravessa uma crise de grandes proporções marcada por cortes em financiamentos de projetos e de bolsas cujas consequências não podem ser mensuradas, dar visibilidade às produções de arte/educação vinculadas à linha de pesquisa Educação: Arte, Linguagem e Currículo, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGEdu/UFRGS) e ao Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE) que há 25 anos reúne pesquisadores de diferentes instituições⁴ e contribui ativamente com a difusão de pesquisas que investigam as relações entre educação e arte, dialogando com as áreas da cultura visual, semiótica discursiva, estética, história, teoria e crítica da arte.

Notas

- ¹ Percebidas na falta de um estilo único, na mistura entre diferentes técnicas de animação, no hibridismo familiar.
- ² No âmbito das artes visuais, a *Glitch Art* é um dos atuais desdobramentos da arte digital, desenvolvendo-se a partir da exploração de uma estética ligada à falha e suas manifestações audiovisuais.
- ³ As micronarrativas dizem respeito às produções que se opõem a modelos e nos fazem refletir sobre nossa visão de mundo, possibilitando a construção de significados pessoais.
- ⁴ Formado por professores e estudantes de Pós-Graduação da UFRGS, Universidade Pedagógica de Moçambique (UP), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Universidade de Caxias do Sul (UCS), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, campus Pelotas (IFSul-Pelotas), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC).

Referências

ACASO, María. *Esto no son las torres gemelas: cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madri, Espanha: Los Libros de la Catarata, 2019.

BAERG, Andrew. Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game. *symploke*, v. 17, n. 1-2, p. 115-127, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1353/sym.2009.0028>. Acesso em: 6 set. 2022.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação pós colonialista no Brasil: aprendizagem triangular. *Comunicação & Educação*, n. 2, p. 59-64, 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36136>. Acesso em: 6 set. 2022.

BATTISTELLA, Paulo; VON WANGENHEIM, Christiane; FERNANDES, João Miguel. Como jogos educacionais são desenvolvidos? Uma revisão sistemática da literatura. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO, 22., Brasília. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2014. p. 159-168. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/weil/article/view/10970>. Acesso em: 6 set. 2022.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. *De “O Incrível Mundo de Gumball” à Glitch Art: competências e estratégias para apreensão de produções audiovisuais em contextos educativos*. UFRGS, 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/183158>. Acesso em: 8 set. 2022.

FERREIRA, Bruno. *ŨN SI AG TŨ PĚ KI VĚNH KAJRĂNRĂN FĂ: o papel da escola nas comunidades kaingang*. UFRGS, 2020. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/219241>. Acesso em: 6 set. 2022.

FUCHS, Mathias. Gamification as twenty-first-century ideology. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, v. 6, n. 2, p. 143-157, 2014. Disponível em: https://doi.org/10.1386/jgvw.6.2.143_1. Acesso em: 7 set. 2022.

FUCHS, Mathias. FIZEK, Sonia; RUFFINO, Paolo; SCHRAPE, Niklas (ed). *Rethinking gamification*. Lunenburg, Alemanha: meson press, 2014. Disponível em: <https://research.gold.ac.uk/id/eprint/11539/1/9783957960016-rethinking-gamification.pdf>. Acesso em: 7 set. 2022.

LOSSO, Claudia Regina Castellano; BORGES, Martha Kaschny. Gamificação em pesquisas em educação: uma revisão da produção acadêmica. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 6.; COLOQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIAS, 2., 2015, Recife. *Anais Eletrônicos* [...]. Recife: UFPE, 2015. p. 1-19.

MEDEIROS, Juliana Schneider. *As escolas do serviço de proteção aos índios em postos indígenas Kaingang: entre os documentos oficiais e as vozes dos Kófa (1940-1967)*. UFRGS, 2020. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2020. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/220500>. Acesso em: 6 set. 2022.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. *MATRIZES*, v. 14, n. 1, p. 173–192, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>. Acesso em: 7 set. 2022.

PILLAR, Analice Dutra. Visualidade contemporânea e educação: interação de linguagens e leitura. *Revista Contrapontos*, v. 13, n. 3, p. 178, 2013. Disponível em: <https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/4773>. Acesso em: 7 set. 2022.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: Design e Cognição em Discussão. *Educação e Contemporaneidade*, v. 23, n. 42, p. 73-89, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/1029>. Acesso em: 7 set. 2022.

SILVA, Bruno Dorneles da. *A gamificação a partir de suas críticas: uma leitura da relação games/aprendizagem pela arte/educação*. UFRGS, 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2021. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/219896>. Acesso em: 9 set. 2022.

Simone Rocha da Conceição

Doutoranda em Educação, na linha de pesquisa Arte, Linguagem e Currículo (PPGEdu/UFRGS); mestre em Educação (PPGEdu/UFRGS); especialista em Educação a Distância (UCDB); bacharel e licenciada em Artes Visuais (IA/UFRGS). Integrante do GEARTE (UFRGS) e do Programa Trajetórias Criativas (Cap/UFRGS).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4211-8165>

E-mail: sissirocha@gmail.com

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/3807055153799512>

Bruno Dorneles da Silva

Doutorando em Educação na linha de pesquisa Arte, Linguagem e Currículo (PPGEdu/UFRGS), sob orientação da Profa. Dra. Analice Pillar, no qual desenvolve pesquisa acerca da relação entre games e educação a partir de perspectivas educacionais indígenas. Concluiu o mestrado pelo PPGEdu/UFRGS em 2021, com defesa da pesquisa intitulada “A gamificação a partir de suas críticas: uma leitura da relação games/aprendizagem pela arte/educação”. Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra (UC). Atua como professor de Artes desde 2015, no ensino básico e técnico. Integrante do GEARTE/UFRGS-CNPq).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0902-3386>

E-mail: nunitodorneles@gmail.com

Currículo: <http://lattes.cnpq.br/7321160810632668>

*Recebido em 10 de setembro de 2022
Aceito em 10 de novembro de 2022*

