Revista EDaPECI
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E PRÁTICAS EDUCATIVAS COMUNICACIONAIS E INTERCULTURAIS

ISSN: 2176-171X

Revista EDaPECI
São Cristóvão (SE)
v.25. n. 3, p. 172-184
set./dez. 2025

DOI: http://dx.doi.org/10.29276/redapeci.2025.25.322703.172-184

# *Letramento em jogos digitais: estudo teórico com observação de uma plataforma de jogos educacionais*

---

# Literacy in digital games: theoretical study with observation of an educational games platform

---

# *Alfabetización en juegos digitales: estudio teórico con observación de una plataforma de juegos educativos*

Graziela Frainer Knoll[1]
Vinícius Oliveira de Oliveira[2]
Fabrício Tonetto Londero[3]
Fernanda Victória Cruz Adegas[4]

**Resumo:** A noção de *redesign* em jogos digitais surgiu como uma proposta voltada para promover o letramento crítico em jogos digitais. Este artigo tem por objetivo explorar a relação entre os conceitos de letramento e *redesign* de jogos, tomando como exemplo uma plataforma de criação e edição de jogos educacionais, o site "Faz Game". A pesquisa foi qualitativa, exploratória e descritiva, com relações teóricas e observação dos recursos oferecidos pela plataforma, suas funcionalidades e a relação entre agência e *redesign* de jogos. Como resultados, a plataforma oferece condições para que seja explorado o letramento crítico em jogos digitais na sala de aula, concluindo-se que o *redesign* de jogos é uma possibilidade para a abordagem de novos letramentos e multimodalidades.

**Palavras-chave:** Ensino. Linguagens. Multiletramentos. Tecnologias digitais.

***Abstract:*** *The notion of redesign in digital games emerged as a proposal aimed at promoting critical literacy in digital games. This article aims to explore the relationship between the concepts of literacy and game redesign, taking as an example a platform for creating and editing educational games, the website "Faz Game". The research was qualitative, exploratory, and descriptive, with theoretical relationships and observation of the resources offered by the platform, its functionalities and the relationship between agency and game redesign. As a result, the platform offers conditions for exploring critical literacy in digital games in the classroom, concluding that game redesign is a possibility for approaching new literacies and multimodalities.*

***Keywords:*** *Digital technologies. Languages. Multiliteracies. Teaching.*

***Resumen:*** *La noción de rediseño en juegos digitales surgió como una propuesta destinada a promover la alfabetización crítica en juegos digitales. Este artículo tiene como objetivo explorar la relación entre los conceptos de alfabetización y rediseño de juegos, tomando como ejemplo una plataforma de creación y edición de juegos educativos, el sitio web "Faz Game". La investigación fue cualitativa, exploratoria y descriptiva, con relaciones teóricas y observación de los recursos que ofrece la plataforma, sus funcionalidades y la relación entre agencia y rediseño de juegos. Como resultado, la plataforma ofrece condiciones para que la alfabetización crítica sea*

1 Doutora em Letras, Professora na Universidade Franciscana (UFN), grazi.fknoll@gmail.com.
2 Doutor em Letras, Professor na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS/Campus de Aquidauana), v_oliveira@ufms.br.
3 Doutorado em Educação, Professor na Universidade Fransciscana (UFN), fabriciotonetolondero@gmail.com.
4 Graduanda em Letras na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS); Bolsista e voluntária no Programa Institucional de Bolsa para Iniciação Científica (PIBIC), fernanda.adegas@ufms.br.

*explorada en juegos digitales en el aula, concluyendo que el rediseño de juegos es una posibilidad para abordar nuevas alfabetizaciones y multimodalidades.*

***Palabras clave:*** *Enseñanza. Idiomas. Multialfabetizaciones. Tecnologías digitales.*

## 1 INTRODUÇÃO

Desde a publicação de *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy* (GEE, 2003), quando a expressão "Letramento em jogos digitais" foi introduzida, pouco tem se explorado sobre as relações entre Letramento em jogos digitais e Gêneros Discursivos. Segundo Magnani (2015), um dos principais aspectos que justificam a dificuldade de problematizar o termo "Letramento em jogos digitais" é a amplitude semântica dos termos "letramento" e "jogos digitais", já que existem diferentes formas de conceituar, separadamente, "letramento" e "jogos digitais", até mesmo porque costumam ser abordados por campos de conhecimento distintos. Entretanto, do mesmo modo que existem particularidades de cada campo, há aspectos em comum que podem contribuir para um entendimento acerca de um conceito tão problemático como "Letramento em jogos digitais".

Vogelmann, Rossi Remenche e Silveira (2021) estudaram o uso dos jogos digitais no contexto educacional, especificamente nas aulas de Língua Estrangeira, concluindo que os jogos podem se tornar uma importante ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem, pois colocam em questão práticas de letramento. Potencialmente, essa ferramenta pode propiciar o desenvolvimento da leitura, da compreensão e da escrita, ampliando habilidades e conhecimentos linguísticos dos jogadores.

Para Lemke (2010), as práticas de letramento são dependentes dos gêneros discursivos, uma vez que é possível que um sujeito seja letrado em um gênero e não em outro. Dessa forma, o indivíduo pode ser letrado em determinado gênero e não ter as habilidades necessárias para se comunicar em outro gênero. O mesmo ocorre com os estudantes das gerações tecnológicas mais recentes, que podem ter altas habilidades para jogar determinados jogos digitais e, em contrapartida, são limitados nas interações em outros gêneros discursivos ou no entendimento crítico em relação ao conteúdo do que estão jogando.

Hipertextos e hipermídias instanciam novas práticas de linguagens (verbais, visuais, sonoras, etc.), do mesmo modo como estabelecem práticas emergentes de letramento. A aprendizagem ligada a esses gêneros continua fora da sala de aula, no momento de lazer, enquanto os estudantes jogam e interagem com materiais escritos, imagéticos, audiovisuais, constituindo uma "aprendizagem onipresente" (Kalantizis; Cope, 2012, p. 11). Entretanto, conforme Knoll, Stona e Ghisleni (2024), na sala de aula, é preciso que as tecnologias digitais sejam integradas de forma consciente e crítica, considerando a intencionalidade pedagógica.

Recentemente, o estudo intitulado *Critical Literacy and games in New Zealand classrooms: A working paper*, de Mcdowall (2017), possibilitou uma evolução nas pesquisas em Letramento em jogos digitais. Como aspecto central, a autora afirma que o usuário pode desenvolver o Letramento em jogos digitais quando é capaz de "ler" as ideologias dos jogos que estiverem sendo consumidos. Nessa publicação, é implícito que a autora defende a tese de que, para que ocorra o Letramento em jogos digitais, o usuário deve fazer outras atividades que não se limitem apenas a jogar um determinado jogo digital, ou seja, o Letramento em jogos digitais consiste em um processo caracterizado pela necessidade de desenvolvimento de agência discursiva em jogos digitais por parte dos usuários. O desenvolvimento de agência discursiva, segundo Mcdowall (2017), permite a problematização das ideologias que fazem parte dos jogos e, em termos práticos, isso se manifestaria em atividades voltadas a questionar, modificar e criar jogos digitais.

Na atualidade, existem diversas ferramentas (aplicativos, *websites* e *softwares*) dis-

poníveis para professores criarem ou modificarem jogos para uso educacional. Dentre as diferentes possibilidades de modificação e de criação de jogos digitais, o *site* ""Faz Game"" se enquadra como um possível recurso para o desenvolvimento de práticas de ensino baseadas no *redesign* em jogos digitais, pois oferece as funcionalidades para que seus usuários modifiquem jogos que foram desenvolvidos por outras pessoas, assim como permite que um jogo digital totalmente novo seja criado pelo usuário. Além disso, o "Faz Game" é um *site* de criação de jogos que não exige de seus usuários algum tipo de conhecimento prévio sobre programação e algoritmos, podendo ser utilizado por professores e estudantes de diferentes níveis e áreas de conhecimento.

Nessa perspectiva, o presente artigo tem por objetivo problematizar em que medida essa plataforma de criação e edição de jogos, o *site* "Faz Game", oferece condições para que seus usuários possam desenvolver práticas de Letramento em jogos digitais, tendo como base os pressupostos do *redesign* em jogos (McDowall, 2007). Com isso, serão relacionados os conceitos de letramento, jogos e agência discursiva, oportunizando um olhar sobre esses recursos que tanto atraem os estudantes e, ao mesmo tempo, podem ser aproveitados pelos professores para motivar a aprendizagem. Para que essa discussão seja feita, o artigo está estruturado da seguinte forma: Gêneros Discursivos e os (Multi)letramentos; Gêneros de Jogos Digitais; *Redesign*, Agência e Gêneros Digitais. Na sequência dessas seções, são apresentadas a metodologia do trabalho, a análise de dados e as considerações finais.

## 2 GÊNEROS DISCURSIVOS E LETRAMENTOS

Ao tomar a linguagem como um objeto de interação, pode-se afirmar que sua função é estabelecer elos comunicativos e sociais entre um grupo de pessoas envolvidas num processo de enunciação. Bakhtin (2011) salienta que a comunicação humana é pautada em enunciados, os quais constroem estruturas maiores e mais abrangentes, as quais nomeiam-se "gêneros do discurso". Desse modo, Bakhtin (2011) assinala que "adquirimos nossa língua materna por meio de enunciações concretas que nós mesmos ouvimos e nós mesmos reproduzimos na comunicação discursiva viva com as pessoas que nos rodeiam" (Bakhtin, 2011, p. 283). Logo, a interação discursiva, presente nos gêneros do discurso, é a responsável por inserir o indivíduo em práticas letradas situadas.

Existe uma gama de semioses, as quais estão em constante evolução, decorrente da própria evolução do ser humano, cujas práticas comunicativas também evoluem e se reconfiguram. Desse modo, os gêneros do discurso também se transformam, no sentido de que os sujeitos podem reconstruir os gêneros já existentes, a fim de atingir outras finalidades comunicativas, sociais e linguísticas. Em suma,

> *[...] tudo o que ouvimos e falamos diariamente se acomoda a gêneros discursivos preexistentes, assim como o que lemos e escrevemos. Nossas atividades que envolvem linguagem, desde as mais cotidianas - como a mais simples saudação - até as públicas (de trabalho, artísticas, científicas, jornalísticas etc.) se dão por meio da língua/linguagem e dos gêneros que as organizam e estilizam, possibilitando que façam sentido para o outro (Rojo; Barbosa, 2015, p. 18).*

Ainda conforme Rojo e Barbosa (2015, p. 108) nenhum texto é unimodal, porque até mesmo um romance impresso contém efeitos da diagramação, assim como um texto oral pode vir acompanhado da linguagem gestual. Diante disso, todo texto é multimodal:

> *Texto multimodal ou multissemiótico é aquele que recorre a mais de uma modalidade de linguagem ou a mais de um sistema de signos ou símbolos (semiose) em sua composição oral e escrita (modalidade verbal), linguagem corporal (gestualidade, danças, performances, vestimentas - modalidade gestual), áudio (música e outros sons não verbais - modalidade sonora) e imagens estáticas e em movimento (fotos, ilustrações, grafismos, vídeos, animações - modalidades visuais) compõem hoje os*

> *textos na contemporaneidade, tanto em veículos impressos como, principalmente, nas mídias analógicas e digitais (Rojo; Barbosa, 2015, p. 108).*

Com a realidade das mídias e multimodalidades consideravelmente impulsionadas pelas tecnologias, é pertinente estabelecer a relação dos gêneros discursivos e dos processos de letramentos. As mídias digitais próprias da cibercultura instituem novas práticas e letramentos (Soares, 2002). Cope e Kalantzis (2000) afirmam que a proliferação de novos letramentos, os quais podem ser denominados multiletramentos, exigem uma postura diferenciada diante dos *novos ethos*. Os autores destacam que, a partir de instrumentos tecnológicos como, por exemplo, filmes, computadores, televisão, jogos, podcasts, a linguagem adquiriu uma pluralidade significativa, em que os multiletramentos potencializam a linguagem por meio de diferentes práticas sociais. Assim, pelo fato de os jogos mobilizarem várias práticas de linguagem, tornam-se recursos pertinentes para potencializar as competências relacionadas às tecnologias digitais de informação e comunicação.

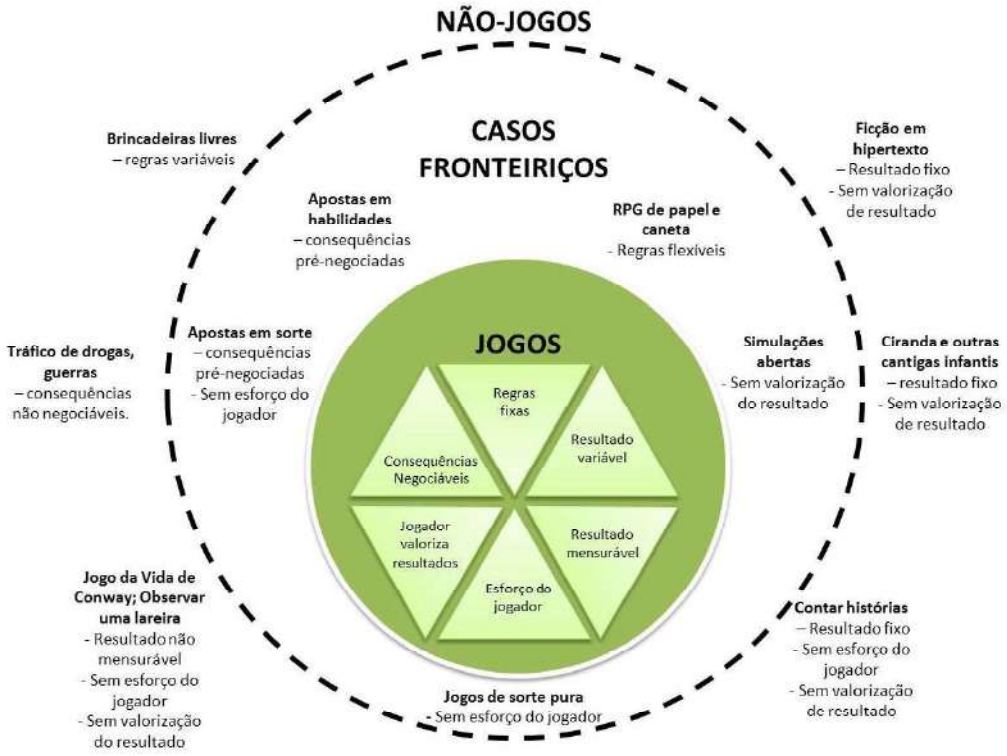
## 3 JOGOS DIGITAIS E GÊNEROS DE JOGOS

Caillois (2006) define o jogo como uma atividade regida por seis propriedades: ser livre, ou seja, fazer parte do jogo é algo facultativo, ninguém pode ser obrigado a jogar; seu contexto é separado da realidade, isto é, possui seu próprio tempo e espaço programador para ser executado; é improdutivo no sentido de não gerar bens e riquezas aos jogadores (apostas ficam fora do contexto de jogo, por exemplo); é governado por regras; e "faz acreditar", pois o jogador está ciente que o jogo não é a vida real, mas, sim, uma realidade paralela, ficcional.

Os jogos, também, podem ser vistos por sua relação com a arte, e isso aparece no conceito de jogos apresentado por Costikyan (2002). O autor acrescenta que essa forma de arte faz com que os jogadores tomem decisões, de modo a administrar recursos por meio de objetos que os representam no jogo, sempre em busca de um objetivo.

A definição de jogos de Juul (2011) abrange seis pontos: regras; resultados quantificáveis e variáveis; valores associados aos resultados, sejam eles positivos, sejam negativos; esforço do jogador para alcançar as metas; jogador apegado aos resultados; e consequências negociáveis. Conforme salienta o autor, a ficção é um elemento que pode estar presente, ou não, no jogo, pois não é obrigatório, já as metas do jogo, como fator obrigatório, afetam diferentes aspectos: associam-se ao valor atrelado aos resultados e ao esforço do jogador, tendo em vista a necessidade de fazer alguma realização; associam-se ao apego do jogador aos resultados, visto que, ao participar, há a concordância em se sentir feliz ao vencer, e "infeliz" ao perder. Esses são aspectos que fazem parte do "contrato de jogo", o qual se aplica mesmo em jogos de sorte ou azar (Juul, 2010). O autor ainda apresenta exemplos de casos que ele considera fronteiriços, como pode ser visto na Figura 1, entre o que seria um jogo e o que não seria. Passível de discussão, devido à volatilidade de algumas propriedades que definem jogos ou pela presença parcial dessas características, um exemplo, talvez o mais aberto a discussões, são os jogos do gênero "RPG de mesa", os quais possuem regras flexíveis e centram-se em narrativas e papéis desempenhados, porém, para muitos jogadores, as regras "flexíveis" ocorrem antes do *gameplay*, e não durante.

Figura 1- Sobre jogos, não-jogos e casos fronteiriços.




Fonte: Jull (2010).

Com o desenvolvimento das tecnologias, há diversos gêneros de jogos, tais como jogos de tabuleiro, jogos digitais ou eletrônicos (de console ou por aplicativo) e, ainda, jogos de ação, jogos de estratégia e jogos sérios, por exemplo, os quais podem se realizar dentro de plataformas digitais ou analógicas. O que há em comum entre tantos artefatos diferentes é que todos possuem o mesmo conjunto de premissas básicas de um jogo e, essencialmente, se caracterizam como um sistema de regras que requer aprendizado. Uma vez que os jogadores aprendem um sistema de regras, tornam-se aptos a jogar.

É a partir dessa perspectiva que jogos e aprendizagem e, assim, jogos e letramento, se aproximam. Para tanto, um dos desafios da escola ou do ensino é manter o estudante interessado durante todo o processo de aprendizagem. Gee (2003) explica que, para ser jogado, todo jogo precisa ser aprendido. Contudo, em invés de fazer o que a escola frequentemente faz, que é buscar tornar o aprendizado mais fácil, a indústria de jogos cria novas dificuldades a todo lançamento, exatamente para desafiar o jogador a aprender mais e a dedicar mais de seu tempo e atenção. Nesse aspecto, a inclusão de jogos educacionais na aprendizagem precisa instituir alguns desafios aos alunos, o que pode ser obtido com o *redesign* de jogos na escola, por exemplo.

## 4 REDESIGN E AGÊNCIA EM JOGOS

A ideia de *redesign* (Cope; Kalantzis, 2000) em jogos digitais como uma proposta compatível com a noção de Letramento Crítico emergiu como tema de pesquisa a partir da publicação do artigo *Critical Literacy and Games in New Zeland classrooms: a working paper*, da autoria de Mcdowall (2017). No artigo, a tese central apresentada pela autora é a de que o Letramento Crítico em Jogos Digitais (doravante, LCJD) é um processo caracterizado pela capacidade de que os usuários leiam as ideologias que perpassam os jogos digitais. Ainda nessa linha, a autora argumenta que essa leitura pode ocorrer apenas quando os

usuários passam a desenvolver agência discursiva sobre o arcabouço ideológico dos jogos digitais, isto é, a prática de jogar um jogo digital é algo insuficiente para que o LCJD ocorra. Logo, devem-se realizar outras atividades que permitam ao usuário ter condições de exercer um papel que vá além de mero consumidor de determinados conteúdos e assume a condição do que Magnani (2015) chama de "Legislador de Sentidos" dos jogos digitais, fazendo um uso crítico do jogo, mesmo que em uma situação de lazer.

Sob o ponto de vista operacional, a agência discursiva pode ser obtida a partir de atividades caracterizadas pelo *redesign* do jogo digital. Originalmente, Mcdowall (2017) utiliza o termo "Metagaming Activities" para se referir ao *redesign*, entretanto, optamos por estabelecer o termo "*redesign*" por dois motivos: porque se trata de um termo já utilizado na literatura em Letramentos Digitais (Cope; Kalantizis, 2000); e, também, porque o *redesign* captura a essência dessas atividades de intervenção do usuário no jogo. Além disso, Mcdowall (2017) não apenas aborda as relações entre letramento crítico, agência discursiva e jogos digitais sob um ponto de vista teórico, mas também avança as suas considerações sobre o aspecto prático, isto é, sobre como o LCJD pode ser operacionalizado em práticas pedagógicas.

Nesse sentido, são sugeridos os seguintes pontos para que o LCJD seja direcionado para a sala de aula: primeiro, a autora sugere que os jogos digitais sejam problematizados por intermédio de um momento de discussão em aula, buscando a opinião dos estudantes sobre os diversos fatores, temas e momentos que envolvem os jogos; em segundo lugar, por meio desta perspectiva, os jogos digitais devem ser modificados pelos estudantes, tendo em vista o objetivo de seguir novos caminhos que não foram inicialmente pensados pelos designers originais do jogo. Por fim, é sugerido que novos jogos sejam criados, uma vez que essa criação consiste em uma parte importante da problematização, o que pode ser feito com a edição de um jogo digital que foi criado por outra pessoa.

Essas atividades se sustentam porque possibilitam o desenvolvimento da agência discursiva nos jogadores. O conceito de agência, abordado no âmbito dos jogos digitais, desponta com Murray (2003), quando a autora estabelece que a agência deve ser resumida à capacidade gratificante de que os usuários façam suas próprias escolhas. Eichner (2014) recupera o conceito de agência proposto por Murray (2003), afirmando que uma das lacunas a serem preenchidas pelos pesquisadores que investigam a agência em jogos digitais é a de problematizar as bases sociológicas que perpassam esse conceito. Especificamente, no âmbito dos jogos digitais, essas bases sociológicas devem ser pensadas de acordo com algumas características específicas dos jogos como, por exemplo, o fato de que, diferentemente de qualquer outra mídia, os jogos digitais se caracterizam pela ação.

Segundo Galloway (2006), os jogos apresentam o que o autor chama de "ação *gamica*", a qual nasce a partir de uma interação entre atores humanos (usuários) e não-humanos (hardware, dispositivos tecnológicos, etc) envolvidos. Sem essa interação apontada pelo autor, não é possível existir nenhum tipo de agência e, além disso, ainda segundo Galloway (2006), caso não exista nenhuma forma de interação, qualquer jogo digital se limita a um conjunto de regras estáticas.

As diferentes possibilidades de agência que podem ser vividas enquanto se joga um jogo digital geram, consequentemente, novas experiências aos jogadores, as quais ocorrem por meio da realização de novos gêneros discursivos. No entanto, por se tratarem de novos usos tecnológicos, deve-se considerar que os gêneros passam a assumir o caráter de gêneros digitais.

De acordo com Meyer e Mont´Alverne (2020), é possível definir gêneros digitais da seguinte forma: "'gêneros digitais' é o nome dado a uma nova modalidade de gêneros discursivos, que surgiu com a Internet, dentro do hipertexto, o que viabilizou a criação de novos espaços para a escrita, possibilitando um hibridismo entre a escrita e a leitura". Segundo Gee (2007), os jogos digitais também refletem

novas formas de leitura e escrita no mundo contemporâneo. Nesse sentido, as atividades de *redesign* que possibilitam o desenvolvimento de agência discursiva são as responsáveis pela emergência de novos gêneros digitais que serão experienciados pelos jogadores.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho decorre de uma pesquisa qualitativa, de método exploratório e descritivo. O estudo é teórico e focado no conjunto de características de um fenômeno e na explicação de como pode ser entendida a relação entre os conceitos de letramento, jogos e agência. Na etapa inicial, esses conceitos foram explorados a partir das bibliografias disponíveis, especialmente considerando a pedagogia de multiletramentos como perspectiva teórica.

Após, foi feita uma etapa aplicada, com a finalidade de observação desses conceitos a partir de um exemplo de plataforma de jogos educacionais, a partir da descrição de recursos presentes na plataforma "Faz Game", buscando observar os seguintes aspectos:

Facilidade de acesso à plataforma por estudantes (e professores) leigos na área de jogos digitais ou programação;

Existência de recursos de criação e edição de jogos digitais;

Possibilidades de compartilhar dúvidas e desenvolver a prática de criação e edição de jogos em sala de aula;

Possibilidades de o estudante exercer decisões e autonomia durante o uso da plataforma;

Recursos que possibilitem a projeção do jogador e de sua realidade dentro do jogo, mediante cenários e personagens;

Oportunidade de situar o jogo criado ou editado em práticas pedagógicas contextualizadas, para discussão de temas socialmente relevantes.

Dessa forma, por meio do uso da plataforma da criação e da edição de um jogo, foram observados cada um desses aspectos qualitativamente e em relação com a teoria. Os dados sobre os recursos da plataforma foram coletados a partir de registros de tela capturados no estúdio de modificação de jogos do "Faz Game".

Durante a análise, destacaram-se as seguintes questões: a) Quais os passos iniciais do usuário ao entrar na plataforma do "Faz Game"? b) Que recursos são oferecidos ao usuário ao optar pela modificação de um jogo já existente no estúdio? c) Que elementos podem ser recriados a partir dessa opção (personagens, cenário, dinâmica)? d) Que relação pode ser feita entre os conceitos de *redesign* de jogos e agência a partir dos recursos oferecidos pelo "Faz Game"?

## 6 OBSERVAÇÃO DA PLATAFORMA "FAZ GAME"

Esta seção descreve características técnicas da plataforma para a compreensão de seu funcionamento e das possibilidades que oferece a professores e estudantes e, em seguida, são feitas as observações a partir dos aspectos pré-definidos na metodologia. O "Faz Game" é uma plataforma voltada para possibilitar que alunos e professores desenvolvam jogos educacionais no formato *point and click*, mantido pela empresa *Zelter Tecnologias Educacionais Ltda*. Para acessá-lo, é necessário acessar o site[1] e, assim, o usuário poderá utilizar os recursos do site, seja por intermédio dos recursos disponibilizados gratuitamente, seja por meio dos recursos proporcionados pela licença premium, caso seja membro do site.

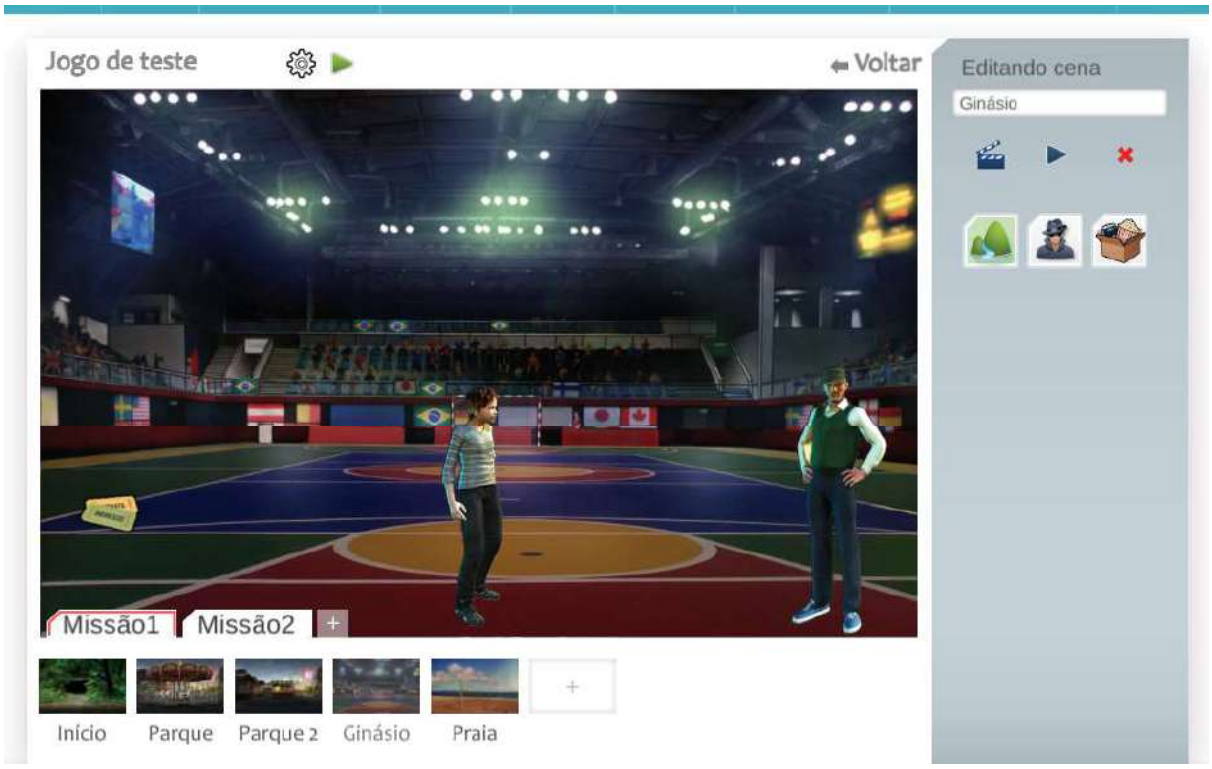
O usuário que dispõe de uma licença premium poderá, além de jogar os jogos disponibilizados no site, modificá-los e, além disso, criar jogos próprios. Essas alternativas não são disponibilizadas aos usuários que não dispõem de tal licença, uma vez que esses últimos poderão apenas jogar os jogos que foram desenvolvidos por outros usuários. Salienta-se que a principal vantagem da conta premium é o acesso a um repertório extenso de personagens, itens e imagens para cenários, o que habilita uma diversidade de novas possibilidades de criação dentro de um jogo, comparada à versão gratuita.

1 https://www.fazgame.com.br/

Para modificar e criar jogos, não é necessário ter conhecimento prévio na área de programação e algoritmos. Muito disso se dá pela interface intuitiva de construção do jogo em si e da parte que se refere à lógica do jogo, em que as ações são "programadas" para serem executadas de forma sequencial, construídas, totalmente, de forma visual. De acordo com as informações presentes no site, o propósito que o "Faz Game" declara ter é aprimorar a aprendizagem em Língua Portuguesa, com a criação de jogos digitais. Assim, é possível afirmar que esse site oferece condições de que os usuários desenvolvam competências ligadas à leitura, argumentação, criatividade e resolução de problemas.

Caso escolha editar um jogo, o usuário será direcionado para o estúdio de modificação, que é semelhante ao de criação de jogos. Assim, ao iniciar os trabalhos com a modificação do jogo digital, o usuário pode optar por alterar os personagens presentes em cada uma das cenas do jogo, adicionar novos personagens, inserir novos itens, acrescentar novos cenários e, para cada cena, alterar a lógica do jogo. A Figura 2 mostra alguns recursos de edição de cena ao usuário.

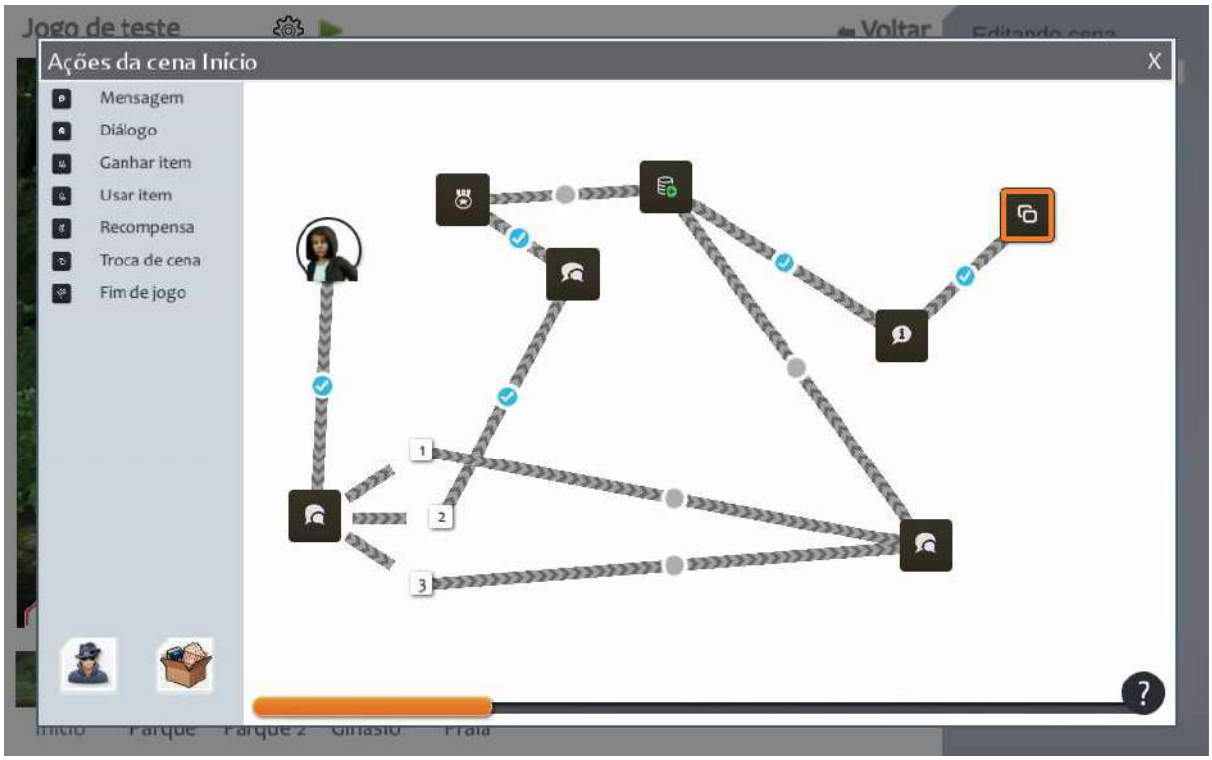
**Figura 2 - Imagem inicial do Estúdio de Modificação de Jogos do "Faz Game"**




Fonte: Print screen da tela (2025).

A lógica do jogo é editada no botão "Ações" (Figura 3), em que cada cenário possui as suas ações de forma isolada das demais. Dessa maneira, as ações possibilitam ao jogador interagir com os diferentes elementos de cenários, condições de recriar os personagens, diálogos, cenários e formas de interação entre os seus usuários. Com esses novos atributos, os usuários têm condições de problematizar os discursos e as ideologias dos jogos que se manifestam a partir das escolhas desenvolvidas, previamente, pelo criador original do jogo digital que está sendo recriado.

Figura 3- Ações do usuário




Fonte: Print screen da tela (2025).

Um ponto adicional que se pode destacar da plataforma é a possibilidade de atribuir pontos, de acordo as escolhas ou ações dos jogadores. Na tela inicial do editor de um jogo, pode-se criar diferentes categorias de pontuação e, conforme o progresso do jogador no jogo, ele pode ficar somando novos pontos. Com isso, estratégias de gamificação podem ser incluídas dentro de um jogo. Outro exemplo é criar categorias distintas, consoante ao conteúdo ou a competências que o professor deseja trabalhar com seus alunos e, assim, elaborar diálogos com os NPCs (Personagens não jogáveis, do inglês *Non-player character*). Durante o diálogo, pode-se trocar o tipo de mensagem para o tipo "Perguntas e Respostas" e, com isso, construir um Quiz, o qual, de acordo com a resposta atribuída pelo jogador, o enredo pode tomar rumos diferentes. Em vez de pontos, existe a possibilidade de "Ganhar Itens", recurso que, como o nome sugere, premia o jogador pela sua ação com itens que podem ser utilizados dentro da história do jogo, como uma chave ou um par de ingressos necessários para uma ação futura, por exemplo.

Quanto ao primeiro aspecto observado, referente à facilidade de acesso à plataforma por estudantes e professores leigos na área de jogos digitais ou programação, o "Faz Game" atende ao requisito, pois apresenta condições e tutoriais que orientam o primeiro uso da plataforma e a exploração de seus recursos. Em seguida, quanto ao segundo aspecto observado, a existência de recursos de criação e edição de jogos digitais, observou-se que não só existem, mas são diversificados e com possibilidade de ampliação de recursos, o que demonstra a versatilidade da plataforma para criação e edição de diferentes jogos adaptáveis não só à Língua Portuguesa, mas a diferentes disciplinas e níveis de ensino, já que os conteúdos podem ser facilmente editados.

Já o terceiro aspecto observado, referente às possibilidades de compartilhar dúvidas e desenvolver a prática de criação e edição de jogos em sala de aula, é oportunizado pelas funcionalidades presentes na plataforma. Entretanto, as interações e os diálogos entre os

jogadores precisam ser levados para o contexto da sala de aula (presencial ou virtual), já que não está disponível um recurso de chat ou fórum que possa ser limitado a uma sala de aula ou a um grupo de jogadores. Nesse sentido, as ferramentas de interatividade poderiam ser variadas para aumentar o engajamento dos jogadores e as próprias possibilidades de práticas pedagógicas.

Quanto às possibilidades de o estudante exercer decisões e autonomia durante o uso da plataforma, devido aos tutoriais, ao modo intuitivo de fazer escolhas e selecionar personagens e cenários para criação ou edição, verificou-se que esse critério é atendido pelo "Faz Game". Tanto ao realizar escolhas na criação ou na edição dos jogos já existentes, como ao jogar aqueles que forem disponibilizados pelo professor, o estudante exercita sua autonomia e sua capacidade de avaliar possiblidades e executar ações com base em um propósito. Nesse aspecto, está um dos principais benefícios da plataforma: ao levar os jogos para dentro da sala de aula não necessariamente de maneira pronta, mas como um processo realmente que pode envolver os alunos, cria-se um exercício de autonomia e protagonismo do estudante.

Em relação aos recursos que possibilitam a projeção do jogador e de sua realidade dentro do jogo, mediante cenários e personagens, na forma gratuita, apesar de serem limitados, são suficientes para moldar ambientes virtuais em que podem ser projetadas questões próximas à realidade dos estudantes. A criação de cenas é o principal recurso disponível pra isso, pois o estudante pode interagir com personagens e cenários, elaborando narrativas.

No último aspecto observado, referente à oportunidade de situar o jogo criado ou editado em práticas pedagógicas contextualizadas, para discussão de temas socialmente relevantes, esse destaca-se como um dos principais benefícios dessa plataforma como recurso pedagógico. Realizando um paralelo entre a modificação de um jogo já existente na plataforma e o conceito de *redesign* de jogos, observa-se que o site oferece possibilidades de práticas pedagógicas condizentes com os multiletramentos. As imagens, os sons e os textos verbais que podem ser completamente personalizados por estudantes e pelo professor evidenciam o caráter pedagógico da plataforma e seu dinamismo para ser utilizada em diferentes aulas e disciplinas, dependendo da criatividade do professor. Ao realizar novas escolhas e combinações entre elementos dos jogos que interferem na sua dinâmica e na própria narrativa do jogo, ou seja, na história construída pelo usuário, são movimentadas ferramentas de autoria, nas quais o usuário se propõe como autor de um novo jogo e de uma nova narrativa.

## 7 DISCUSSÃO: AGÊNCIA E REDESIGN DE JOGOS A PARTIR DO CASO OBSERVADO

À medida que os jogos digitais oferecem aos jogadores a capacidade de fazer escolhas e desempenhar ações em relação ao jogo e aos outros jogadores em um contexto situado, o conceito de agência discursiva pode estar intrinsecamente ligado aos jogos digitais. Assim, nos jogos disponíveis para criação e edição na plataforma "Faz Game", a agência discursiva refere-se à habilidade do jogador de interagir e moldar a história do jogo por meio de diálogos, ações, tomadas de decisão e interações com personagens e o cenário virtual.

Em muitos jogos, os jogadores têm a oportunidade de escolher entre diferentes opções de diálogo ou ações, cada uma com consequências distintas para o desenvolvimento da história. Essas escolhas podem afetar o enredo, os relacionamentos entre personagens, o desfecho de eventos e até mesmo o mundo virtual em si. Assim, os estudantes exercem sua agência discursiva ao decidir o modo como seus personagens irão se comportar e se relacionar com o mundo do jogo, desenhando uma narrativa personalizada e única para cada jogador. Isso qualifica o *redesign* de jogos pelo aluno como uma experiência rica de linguagens, pois essa capacidade de criar e moldar personagens, cenários e histórias contribui para a experiência de agência discursiva, já que os jogadores têm a liberdade de representar a si mesmos ou assumir uma identidade ficcional no contexto do jogo.

O conceito de agência discursiva em jogos digitais enfatiza a importância da interatividade e da participação ativa dos jogadores na construção da narrativa do jogo. Como benefícios para a prática pedagógica, essa abordagem proporciona uma experiência envolvente para a sala de aula, permitindo que os jogadores se tornem protagonistas da história e influenciem o curso dos eventos por meio de suas escolhas e ações.

Ainda sobre o *redesign* de jogos, cabe retomar o conceito de gêneros discursivos de Bakhtin (2011), em que um enunciado se manifesta como um novo elo em uma cadeia de enunciados, isto é, um novo texto ou discurso se manifesta sobre a base de um texto ou discurso já existentes em um contexto de comunicação e cultura. O jogo modificado pelo usuário, ainda que não seja uma criação totalmente original ou livre, pois possui limites dentro das funcionalidades da plataforma, se constrói como uma nova narrativa, que traz a intencionalidade de quem o modificou, materializando, dessa forma, o conceito de agência por meio do *redesign*.

Os jogos digitais, de fato, possibilitam o desenvolvimento da autonomia do estudante, de habilidades de convívio social, inclusive para jogadores geograficamente distantes. Assim, fazendo uma correlação com a aplicação dos jogos digitais em um ambiente educacional, seja presencial, seja virtual, pode-se prever que o estudante será motivado pelo contexto de jogo a fazer escolhas, tomar decisões, interagir com outros jogadores e com o conteúdo do jogo, adquirindo habilidades e competências que se situam, especialmente, no plano da linguagem. Retomando a perspectiva de Galloway (2006), segundo a qual os jogos se situam a partir de uma interação entre atores humanos (usuários) e não-humanos (hardware, dispositivos tecnológicos, etc), são essas interações que viabilizam a agência nos jogos.

As mensagens e interações feitas durante uma atividade de jogo, ou durante o *redesign* de um jogo, não são aleatoriamente produzidas ou geradas, haja vista que emergem de um sujeito discursivo para outros sujeitos. Ademais, não existe atividade de jogo que não envolva linguagem (ou linguagens). Diante disso, estando o conceito de agência relacionado a sujeitos envolvidos em uma ação de linguagem e, especificamente no caso dos jogos digitais, com a capacidade de que os usuários do jogo realizem escolhas individuais orientadas a um objetivo (Murray, 2003), infere-se que o site "Faz Game" viabiliza a agência em, pelo menos, três instâncias: agentes são aqueles que criam um jogo na plataforma; aqueles que fazem o seu *redesign*, isto é, a adaptação de um jogo já existente na plataforma para seus próprios fins; e aqueles que jogam um jogo disponibilizado na plataforma.

Considerando Lemke (2010), ao afirmar que o letramento sempre diz respeito a um gênero e se define em relação às tecnologias utilizadas em determinado contexto, o Letramento em jogos digitais envolve particularidades próprias desse tipo de prática sociodiscursiva, afinal, jogar um jogo é uma atividade diferente de qualquer outra que o ser humano realiza. Nesse cenário, o letramento em jogos é tão relevante quanto o letramento em qualquer outra linguagem, ainda que não interesse a todas as pessoas. Ainda assim, é preciso deixar de lado certo preconceito relacionado ao uso de jogos digitais em contextos sérios, pois constituem uma realidade cultural e, como artefato material, manifestam múltiplas linguagens dinâmicas, trazendo um enorme potencial para o trabalho com multiletramentos em sala de aula.

E não são apenas os jogos educacionais que estimulam a aprendizagem em aula, uma vez que os jogos de outros gêneros, como ação e estratégia, estimulam o raciocínio, a criatividade e o pensamento lógico-racional. Dessa forma, aprender a jogar requer letramento, ou seja, a capacidade de ler e produzir mensagens naquele contexto específico, direcionados a uma atividade, com consciência crítica e intencionalidade próprias da prática discursiva.

A criação e o *redesign* de jogos digitais podem agregar ao campo do ensino, especialmente no ensino de linguagens, pois combina entretenimento, interatividade e agência discursiva para envolver os alunos em processos de aprendizagem ativa. Os jogos desenvolvi-

dos, quando possuem um conteúdo adaptado a uma disciplina específica, tornam-se jogos educativos, projetados de forma a oferecer desafios, resolução de problemas e *feedback* imediato, incentivando os alunos a se engajarem de maneira significativa com os conteúdos educacionais. Além disso, a criação e edição de jogos digitais como atividade pedagógica pode estimular a criatividade, o trabalho em equipe e o pensamento crítico dos jovens, ao mesmo tempo em que os torna protagonistas na construção de experiências de aprendizagem personalizadas. O resultado disso tudo é a integração dos jogos digitais ao ensino de maneira significativa, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo constituiu-se como uma possibilidade de ampliar os estudos sobre jogos digitais, linguagens e tecnologias, especificamente no que diz respeito aos possíveis entrelaçamentos entre letramentos em jogos digitais e *redesign*. O estudo teórico dos conceitos e o exemplo da plataforma observada permitem concluir que o *redesign* de jogos é uma possibilidade para a abordagem de novos letramentos e multimodalidades que pode agregar desafios à sala de aula. O jogo modificado na plataforma "Faz Game" é um gênero cuja criação se deu a partir do desenvolvimento de agência por um outro usuário. Nesse sentido, o site torna-se um espaço em que a agência pode ser compartilhada entre diferentes usuários. Além disso, nesse processo, a plataforma "Faz Game" permite considerar que o agente seja um jogador, um *designer* ou um *redesigner*, um papel assumido pelo estudante ao editar um jogo já existente.

Acrescenta-se que a multimodalidade das linguagens que constituem os jogos digitais faz desses uma ferramenta própria para a aprendizagem em uma perspectiva de multiletramentos. Quem joga um jogo aprende sistemas de regras, formas de interação, valores sociais e mensagens trocadas com outros jogadores, instituindo posturas perante determinado conteúdo. Quem faz o *redesing* de um jogo previamente programado e definido, além de aprender a lidar com novos sistemas sígnicos, assume uma agência discursiva, movimentando novos textos e discursos, segundo suas escolhas.

Assim, entende-se que, conforme as tecnologias digitais evoluem, o ser humano atribui novos usos e importância a determinados processos e materiais que influenciam o seu cotidiano. Desse modo, os jogos digitais, vistos em sua relação com os conceitos de agência, *redesign* e letramento, trazem, principalmente, uma possibilidade de aproximar o processo de ensino e aprendizagem do sujeito aprendiz, atendendo às demandas de gerações que atribuem certo valor de influência aos jogos.

Por fim, cabe ressaltar que as múltiplas possibilidades de agência não garantem que o processo com o Letramento Crítico em Jogos Digitais ocorra, pois ao professor a necessidade de mediar o processo de *design* e *redesign* de jogos digitais para uma perspectiva alinhada aos pressupostos crítico-reflexivos que permeiam os multiletramentos. Caso contrário, a agência desenvolvida por esses usuários lhes garantirá um conhecimento técnico sobre como modificar e criar jogos, mas não um entendimento de como lidamos com as multimodalidades.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

CAILLOIS, R. The definition of play. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (ed.). **The Game Design Reader**: A Rules of Play Anthology. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006. p. 122-155. Disponível em: https://nideffer.net/classes/270-08/week_01_intro/Caillois.pdf Acesso em: 20 maio 2022.

COSTIKYAN, G. I have no words and I must design: toward a critical vocabulary for games. In: MÄYRÄ, F. (ed.). **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponí-

vel em: http://www.costik.com/nowords2002.pdf Acesso em: 16 abr. 2022.

COPE, B.; KALANTZIS, M. (ed.). **Multiliteracies:** Literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2000.

COSTA, P. D. P; FIGUEIREDO, V. A. PRAMPERO, P. S.; SILVA, M. P. R. **Jogos Digitais:** definições, classificações e avaliação. Campinas, SP: Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação – FEEC, Universidade Estadual de Campinas, 2009. Disponível em: https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g1.pdf Acesso em: 20 maio 2022.

EICHNER, S. **Agency and Media Reception:** Experiencing Video Games, Film and Television**.** Berlim: Springuer VS, 2014.

GALLOWAY, A. R. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GEE, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.** New York: Palgrave/ MacMillan, 2003.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. **Revista Plurais**, Salvador, v. 1, n. 2, 248-270, maio/ago 2010. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880/624 Acesso em: 16 abr. 2022.

KALANTZIS, M.; COPE, B. **Literacies**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

KNOLL, G. F.; STONA, D.; GHISLENI, T. S. Mediação da educomunicação: o uso das Tecnologias da Informação e comunicacão para avançar na aprendizagem. **Revista Edapeci,** v.24, n. 2, p.127-136, mai./ago. 2024. Disponível em: https://periodicos.ufs.br/edapeci/article/view/20165 Acesso em: 20 dez. 2024.

LEMKE, J. Letramento Metamidiático: Transformando Significados e Mídias. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 49, n. 2, p. 455-479, 2010.

MAGNANI, L. H. X. L. Videogames, Letramentos e Construção de Sentidos. In: TAKAKI, N. H. MACIEL, R. F (Orgs.). **Letramentos em Terra de Paulo Freire.** 2. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

MCDOWALL, S. **Critical literacy and games in New Zealand classrooms:** A working paper. NCZER. Wellington: New Zealand, 2017.

MEYER, A. I. da S.; MONT´ALVERNE, C. R. da S. Competências e Habilidades no Letramento Digital/ Skills and Competences in Digital Lettering. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 14, n. 52, p. 386-400, 2020.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck:** The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press: The MIT Press, 2003.

ROJO, R.; BARBOSA, J. P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade,** v.23, no 81, Campinas, dez, 2002.

VOGELMANN, T.; ROSSI REMENCHE, M. de L.; SILVEIRA, A. P. Game on: a contribuição dos jogos digitais para os letramentos. **H2D|Revista De Humanidades Digitais**, v. 3, n. 2, 2021.

Recebido em 29 de março de 2025
Aceito em 29 de outubro de 2025