

Res., Soc. Dev. 2019; 8(7):e13871110
ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v8i7.1110>

O Jogo Hermenêutico em Tempos de Gamificação
The Hermeneutic Game in Gaming Times
El Juego Hermenéutico en Tiempos de Gamificación

Recebido: 10/04/2019 | Revisado: 28/04/2019 | Aceito: 08/05/2019 | Publicado: 16/05/2019

Marcos Pinheiro Dias

ORCID: <http://orcid.org/000-0002-4687-1042>

Universidade Franciscana – UFN, Brasil

E-mail: marcos_dias_@hotmail.com

Carlos Henrique da Costa Barreto

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8113-8113>

Universidade Franciscana – UFN, Brasil

E-mail: carloshcb123@gmail.com

Marcos Alexandre Alves

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5271-0624>

Universidade Franciscana – UFN, Brasil

E-mail: carloshcb123@gmail.com

Taís Steffenello Ghisleni

ORCID: <http://orcid.org/000-0002-5405-9492>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

Resumo

O presente trabalho se mostra imerso no contexto das mudanças provocadas pela inserção e crescimento dos games na sociedade – sobretudo no campo da educação – onde duas importantes práticas complementam-se entre si: o jogo hermenêutico e a gamificação. Desse modo, temos por objetivo geral relacionar a prática hermenêutica com a gamificação, especificando-se nos principais conceitos referentes à esses modelos, tal como seus fenômenos e estratégias de ensino, levando em consideração as metodologias tradicionais e a influência das novas tecnologias e mídias sobre a formação do indivíduo. Como conclusão após realizada uma pesquisa exploratória, nota-se como a cada dia surgem mais novidades relacionadas a temática do jogo com a função de aprendizagem ou método de ensino, fator que aponta para um futuro de ensino cada vez mais gamificado e dinâmico.

Palavras-chave: Ensino; Educação; Gamificação; Hermenêutica;

Abstract

The present work is immersed in the context of the changes brought about by the insertion and growth of games in society - especially in the field of education - where two important practices complement each other: the hermeneutic game and gamification. Thus, we have as a general objective to relate hermeneutic practice to gamification, specifying in the main concepts related to these models, as well as their phenomena and teaching strategies, taking into account traditional methodologies and the influence of new technologies and media on the formation of the individual. As a conclusion after conducting an exploratory research, it is noted how every day new issues related to the theme of the game with the learning function or teaching method appear, a factor that points to a future of teaching more and more gamificado and dynamic.

Keywords: Teaching; Education; Gamification; Hermeneutics.

Resumen

El presente trabajo se muestra inmerso en el contexto de los cambios provocados por la inserción y crecimiento de los juegos en la sociedad -sobre todo en el campo de la educación- donde dos importantes prácticas se complementan entre sí: el juego hermeneutico y la gamificación. De este modo, tenemos por objetivo general relacionar la práctica hermenéutica con la gamificación, especificándose en los principales conceptos referentes a esos modelos, tal como sus fenómenos y estrategias de enseñanza, teniendo en cuenta las metodologías tradicionales y la influencia de las nuevas tecnologías y medios sobre la formación del individuo. Como conclusión después de realizar una investigación exploratoria, se nota cómo cada día surgen más novedades relacionadas con la temática del juego con la función de aprendizaje o método de enseñanza, factor que apunta hacia un futuro de enseñanza cada vez más gamificado y dinámico.

Palabras clave: La educación; La educación; Gamification; Hermenéutica.

1. Introdução

Como já dizia McGonigal (2010), jogos são elementos chaves, presentes diariamente em nosso cotidiano. Deles existem diversos tipos apresentados pela humanidade ao longo de sua existência, até o cenário atual, onde vivemos um tempo de modernidade em que telas de

plasma e consoles de videogame são uma realidade do cotidiano (Retrobites, 2007). Por conseguinte, com essas tecnologias temos os chamados jogos eletrônicos ou, como são popularmente conhecidos, os *games*. Desse cenário, surgem duas práticas atuais que se complementam entre si e juntas se integram à educação: O jogo hermenêutico e a gamificação. Entre ambas, podemos notar tanto semelhanças quanto diferenças que podem ser aplicadas às metodologias de ensino, bem como também à educação num todo – o foco deste trabalho.

Sendo assim, o presente artigo pretende realizar um estudo entre as características apresentadas pelo jogo hermenêutico e seu modelo estrutural utilizado como fundamento filosófico na educação, relacionando-o com os processos do fenômeno conhecido por gamificação. Em outras palavras, possui como objetivo geral relacionar a prática hermenêutica com a gamificação, especificando-se em descrever o que são *games* no cenário digital atual, e descrever ambos os conceitos de acordo com as suas fundamentações filosóficas e estruturais.

2. Metodologia

Para uma construção teórica eficaz, possibilitando alcance ao objetivo proposto, a estratégia metodológica é exploratória e descritiva, e tomamos como base as bibliografias de autores como Huizinga, Jenkins e Recuero, para argumentar de maneira teórica sobre o tema geral dos games na sociedade, e fundamentá-lo.

O presente trabalho também possui caráter descritivo, com a finalidade de familiarizar o leitor sobre os conceitos relacionados ao modelo estrutural do jogo hermenêutico em relação aos processos de gamificação e suas apropriações, referenciando-se autores como Alves, Pantoja e Pereira, para um embasamento coerente.

E ainda, uma parte exploratória foi utilizada para comentar as estratégias de ensino do ecossistema vigente considerando as metodologias tradicionais e a influência das novas mídias tecnológicas na formação dos indivíduos.

3. Os Games

Para o entendimento deste artigo vamos começar com uma contextualização sobre o conceito de jogos eletrônicos, conhecidos como *games*. O documentário “Era dos Vídeo Games” (Retrobites, 2007) pelo canal Discovery Channel, afirma que o mercado começou sendo altamente lucrativo, mas teve muitos altos e baixos durante os anos e ainda sofreu

influência do contexto histórico de cada época, mas nunca deixando de existir e sempre se renovando com o passar dos anos.

Segundo Pinho (2004), uma das principais características da comunicação atual é a velocidade do desenvolvimento e das tecnologias, enquanto os meios tradicionais estavam fundamentados na reflexão e no pensamento do discurso. Por esse motivo, destaca-se que é necessário ter uma compreensão do desenvolvimento desse cenário ao longo dos anos, da mesma forma que também é necessário compreender como o panorama atual pode colocar em prática estratégias eficientes para a educação e as práticas de ensino. Em outras palavras, compreender o que é, sistematicamente, um jogo.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente, obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 1980, p. 33).

Tendo isso em vista, vemos que hoje a indústria dos vídeos games concorre ao lado de empresas de cinema, faturando bilhões e gerando oportunidades no mercado. Títulos clássicos, que eram jogados em *16-bits*, foram renovados com gráficos realistas e complexos comandos para jogar. Por isso, compreende-se que os *games* são resultados de uma evolução tecnológica criada pelo homem. Alves (2011, p. 236) já afirma que “os jogos suscitam múltiplas representações e constituem um dos modos pelo qual são definidas as noções e as atitudes de que a humanidade tem se utilizado desde a antiguidade”.

Essa evolução tecnológica nos obriga a dar atenção constante às informações e mensagens que são enviadas diariamente aos nossos equipamentos multimídias, tais como *smarthphones*, televisores que se conectam a internet, computadores, e demais ferramentas, sendo que tudo isso leva a uma percepção inicial referente à como a sociedade atual está sempre voltada para uma tela, em algumas vezes, até mais de uma, seja de qual for o aparelho. A percepção da atenção para uma tela, ou centro de foco, é uma das características básicas dos *games*.

Os jogos humanos podem ser classificados com base em quatro características fundamentais: de competição, de imitação, de acaso e de vertigem. Estas concepções de jogo mostram como se dá o decidir do vir-a-ser de uma civilização [...] nele acontecem, às vezes, situações em que se estabelecem duravelmente, até o final do jogo, quer a liderança incontestada de um dos times quer um marasmo generalizado, sem que a relação energética das forças que se defrontam imponha, mecanicamente, um ou outro desfecho (Alves, 2011, p. 237).

No entanto, além das classificações por características descritas acima, existem diferentes outras formas utilizadas de se trabalhar ou dividir os *games*. Os autores Pantoja e Pereira (2013) preferem classificá-los por gêneros, ou tipos de jogabilidade. De acordo com eles, existem três: Jogos Analógicos, Jogos Pervasivos e Jogos Digitais.

Os Jogos Analógicos podem ser definidos como o mais antigo formato criado pela humanidade. Consistem em práticas com peças palpáveis, tabuleiros, cartas, um sistema de regras e normativas e, fundamentalmente, a interação humana. Ainda hoje é um formato muito utilizado e presente em nossa sociedade. Já Jogos Pervasivos, mais recentes, são aqueles que exploram a mobilidade do jogador, buscando-lhe uma experiência físico-interativa com a dinâmica do jogo. As atuais tecnologias do Kinect, do Óculos Rift e do Nintendo Wii são alguns exemplos deste formato. E ainda mais recente, temos os Jogos Digitais, disponíveis para computadores, tablets, smartphones e diferentes outras plataformas mobile. São os que mais se destacam no cenário tecnológico atual, e principalmente entre o público jovem, de estudantes (Pantoja & Pereira, 2013).

Por fim, tudo isso vai de encontro ao conceito apresentado por autores como Nova (2002) e Alves (2011) – ressaltando que a presença do meio tecnológico é tão próxima ao nosso cotidiano que está transformando os indivíduos, seja em suas formas de se comunicar, ou na forma de adquirir conhecimento, fato que nos torna seres *vividos* pelas novas tecnologias e constantemente por elas influenciados.

4. O Fenômeno de Gamificação

A partir deste exposto, a premissa de que tanto a educação quanto a sociedade atual estão sendo influenciadas pelas novas tecnologias, adentramos no conceito de Gamificação – introduzido, dentre diversos autores, por Werbach e Hunter (2012) – onde resumem como a utilização de elementos relativos aos *games*, sendo eles mecânicas, estratégias, técnicas ou pensamentos, mas fora do “próprio” do *game*, e sim dentro de ambientes corporativos, institucionais, empresariais e sobretudo, educacionais, com o objetivo de motivar indivíduos em suas atividades, promovendo, dessa forma a solução de problemas para garantir o aprendizado de maneira dinâmica.

Quando participamos de um processo gamificado não significa que estamos participando de um jogo necessariamente, mas sim que estamos adquirindo suas características mais eficientes para conseguir os mesmos benefícios alcançados por estes (Vianna, 2013 apud Pantoja & Pereira, 2018, p. 144).

Dessa ideia, todo e qualquer elemento utilizado em um *game* pode também se adequar ao ensino, de alguma forma, criando uma desconstrução do jogo e a formação de um novo indivíduo que é educado a partir da Gamificação. Elementos como a criação de personagens (avatars) para os alunos, mapeamento, comportamento, socialização, sistemas de pontuação, de dicas, criação de desafios, bônus, recompensas, são apenas alguns dos muitos elementos que podem ser aparecer.

Ainda seguindo a ideia de Werbach e Hunter (2012) o uso e a eficácia destes elementos podem variar, apresentando diferentes resultados e benefícios, dependendo da área de ensino onde se dará o emprego da prática. E este fenômeno, segundo Papert (2008), deriva-se diretamente da popularização dos *games* e de sua linguagem, sendo, dessa forma, capacitado a realizar ações diversas tanto na resolução de problemas quanto em relação ao potencial da aprendizagem.

O mesmo autor ainda destaca que no início os *games* estavam em processo de consolidação de sua indústria e que, nos dias de hoje, eles já estão presentes em todas as camadas da população. Por conseguinte, mesmo que o sujeito não tenha nenhuma afinidade com o campo dos *games*, devido ao novo cenário tecnológico ele acaba se contemplando pelos efeitos desta prática, de uma forma ou outra, e se familiarizando pela linguagem.

5. A Hermenêutica e o Jogo Hermenêutico

Compreendido isto, assim entramos no outro eixo deste trabalho: A hermenêutica – o ramo filosófico em que o ser humano deve buscar a teoria e a interpretação de seus diversos objetos, tais como obras, livros, textos, ou mesmo, em suas ações, atitudes ou práticas (Grondin, 1999). O entendimento se faz necessário para podermos abordar como ela se relaciona com jogos na gamificação, seja para o aprendizado dos discentes, ou para o ensino em geral.

Segundo Hans-Georg Gadamer, teórico alemão nascido em 1900, a hermenêutica não é apenas uma arte ou metodologia de compreensão para se interpretar objetos e construir saberes, mas algo primordial que transcende o ser humano, estando presente em todas as mentes racionais ou lógicas. Portanto, trata-se tudo de um saber filosófico onde aquele que interpreta o faz devido às suas possibilidades, experiências, condições ou perspectivas de mundo (Grondin, 1999). Dentro da teoria de Gadamer propõem-se que a percepção das coisas, sua interpretação e, posteriormente, a compreensão, dá-se através de uma “estrutura” circular de ações chamada de Círculo Hermenêutico Gadameriano (Missaggia, 2012).

Para exemplificar esta ideia, ele toma como caso a interpretação de um texto: cada leitor, ao procurar compreender o que lê, realiza um tipo de projeto ou mapa mental em relação ao sentido do todo, partindo de suas concepções prévias sobre o assunto. Após a leitura, somando-se que já possuía, ele chega ao entendimento final. Mas o que Gadamer aponta é o fato de já existir uma ideia prévia deste texto em antemão, antes da leitura, que será retomada e reformulada com o que foi aprendido, caracterizando um ciclo (Missaggia, 2012).

Quanto ao “jogo” hermenêutico, Alves (2011) afirma que para compreendermos seu fundamento filosófico na educação, devemos primeiro levar em conta e refletir sobre o jogo como um fundamento de educação a partir da hermenêutica filosófica. O autor destaca que mais importante que a formulação de uma certeza é o processo de compreensão da mesma, ou seja, deve-se compreender “porquê está certo” e não apenas “que está certo”.

Nessa ideia, a interação com o jogo hermenêutico justamente proporcionará esta experiência e dialógica, já que através dele, o jogador passará pelo processo de interpretação e construção de saberes compreendidos no tópico anterior. Também aponta que a hermenêutica é apresentada como um instrumento das ciências humanas enquanto o jogo apresenta-se como um método interpretativo e de compreensão que deve ser apropriado à interpretação humana. A grande questão é que tanto o jogo hermenêutico quanto o processo de gamificação levam em conta o pensar do sujeito atuante através de um caráter lúdico, ou seja, o sujeito utiliza-se do jogo para a resolução de problemas e questionamentos do seu dia-a-dia.

Lopes (2009) relata que as primeiras interações lúdicas relacionadas ao jogo foram criadas por Thomas Tolver Goldsmith. Em uma simulação de 1948, que levava o nome de Cathode-Ray Tube Amusement Devide (aparelho de diversão de tubo de raios catódicos), o “jogador” deveria apontar mísseis para pequenos alvos desenhados sobre a tela. Considerado o primeiro videogame da história, foi a partir desse pequeno simulador que surgiram as primeiras interações eletrônicas, mas ainda eram contextualizadas apenas nos ambientes acadêmicos, não sendo disponibilizado para o público em geral.

Para Ranhel (2009) pode-se ter diferentes interpretações do conceito de jogo. O autor utiliza a categorização de Caillois para afirmar que: “há quatro categorias fundamentais dos jogos: Agon (jogos de competição), Alea (jogos de azar ou aleatoriedade), Mimicry (jogos de simulação ou representação) e Ilinx (jogos de vertigem, de desorientação perceptiva)” (Ranhel, 2009, p. 7). Não existe uma forma de se determinar o começo do jogo ou da prática de se jogar na história, o que se sabe é que a prática lúdica acompanha a humanidade desde seus primórdios. Um dos primeiros estudiosos sobre o assunto Huizinga (2004), afirma que:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na vida lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens (Huizinga, 2004, p. 3).

Porém pode-se fazer uma distinção entre jogos eletrônicos e *videogames*, diferenciando os dois. De acordo com Mendes (2006), os jogos eletrônicos podem ser definidos como aqueles feitos com tecnologia de silício ou que utilizam a tecnologia binária em sua construção, podendo-se incluir também nessa categoria os jogos de console, jogos de computador, celular e digital.

Mendes (2006) ainda afirma que o *videogame* pode ser considerado um jogo eletrônico para console, uma mídia que tem a necessidade de outra para funcionar. O *videogame* tem a necessidade de estar conectado a outras mídias para funcionar, tais como aparelhos de televisão ou computadores. Sato (2009) conceitua os *videogames* como um paralelo entre dois mundos, conforme explica:

O da imaginação e o da fantasia (fictício) e o do cotidiano (real). É no mundo da imaginação, isto é, a partir do imaginário coletivo e individual de uma determinada sociedade, que o game designer pode estabelecer um sistema simbólico de elementos ficcionais e suas referências para contextualizar o jogo. (Sato, 2009, p. 43).

Temos assim um sujeito pensante e uma aprendizagem ativa com compromisso e capacidade de argumentação. Uma realidade muito idealista, mas que ao mesmo tempo muito distante de uma sociedade igualitária uma realidade que pode ser descrito dessa forma por Barth (2007)

O certo é que a pós-modernidade se conjuga como uma série de fatores que vão desde a crise da industrialização, da massificação dos meios de comunicação e transporte, da informática, da eletrônica, da telemática, se reforça com as mudanças sociais marcadas pelo desenvolvimento econômico e a crise do mercado, a diversificação e crise das instituições sociais, a urbanização crescente e o surgimento das megalópoles, dos protestos e lutas sociais, da alteração de papéis sociais, passando pela crise do racionalismo, a eliminação de mitos, a quebra de tabus e preconceitos. (Barth, 2007, p. 90)

E se levarmos em conta a atual realidade tecnológica em que o jogo e a educação estão presentes e o grande fluxo de informações que temos em nossa sociedade hoje podemos chegar a outro conceito conhecido, onde temos que:

As tecnologias digitais ocupam um papel central nas profundas mudanças experimentadas em todos os aspectos da vida social. A natureza, motivo, provável e possíveis desdobramentos dessas alterações, por sua vez são extremamente complexos, e a velocidade do processo tem sido estonteante. Diante de tal quadro, é difícil resistir a tentação do determinismo tecnológico, que traduz em respostas encantadoramente simples a máxima de que a tecnologia define a sociedade (Recuero, 2009, p.12).

A tecnologia está nos levando diariamente a uma série de ações e programações do nosso cotidiano. “A interatividade é uma característica muito forte que tende a aumentar, principalmente se considerarmos a provável convergência dos meios, que reunirá em um só todos os produtos audiovisuais, inclusive a Internet” (Perez & Barbosa, 2008, p. 457). Por conta desse conceito apresentado pelos autores é que temos também uma mudança na educação e na forma de compreender essa evolução.

Dessa forma, a partir de Alves (2011), o jogo não deve ser compreendido como um caminho previsto para chegar a um determinado fim, mas o jogo deve ser considerado um modelo estrutural onde é possível mostrar, explicar condições e também exigências a partir do saber filosófico, ou seja, além de ser um modelo é preciso deixar claro que o jogo possui regras próprias e um espaço delimitado assim como um tempo limitado. Em outras palavras, é o que faz jus ao conceito anteriormente explicado. Serve como ferramenta para mostrar o “porquê do resultado”. O autor ainda destaca a relação do jogador com o jogo, pois ela é determinada a partir de objetivos, ou seja, quando o jogador cumpre totalmente todos os objetivos ele por si só abandona o jogo, característica semelhante apresentada nos processos de gamificação quando temos objetivos específicos ao realizarmos determinada atividade e ao passo que temos o cumprimento delas, abandonamos.

A partir disso temos culturas de jogo, que independente do seu contexto e de sua utilização são clamadas por um grande número de fãs e participantes, no caso da educação por professores e alunos sendo assim podem dizer que tanto para a cultura dos *games*, quanto para o jogo hermenêutico utilizado na educação que:

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados podem agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (Jenkins, 2009, p. 30).

Retomando Recuero (2009), afirma-se que é a ferramenta responsável por permitir as interações entre os diferentes sujeitos utilizando o jogo, independentemente de sua comunicação ser em uma forma síncrona ou assíncrona. Assim, tem-se a seguinte definição:

Uma comunicação síncrona é aquela que simula uma interação em tempo real. Deste modo, os agentes envolvidos têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata, estão ambos os presentes (on-line, através da mediação do computador) no mesmo momento temporal. É o caso, por exemplo, dos canais de chat, ou mesmo de conversas nos sistemas de mensagens. Já o e-mail, ou um fórum, por exemplo, têm características mais assíncronas, pois a expectativa de resposta não é imediata. Espera-se que o agente leve algum tempo para responder o que foi escrito, não que ele o faça (embora possa fazer é claro), de modo imediato. Espera-se que o ator, por não estar presente no momento temporal da interação, possa respondê-la depois (Ibid, 2009, p.32).

Dessa maneira, tem-se uma nova forma de relacionamento social dos indivíduos no contexto atual. Ainda, a autora discorre sobre a ideia de relação social, que não depende de seu conteúdo e, sim, as várias interações ajudam a definir a interação entre dois indivíduos, sendo que:

Do mesmo modo, a interação também possui conteúdo, mas é diferente deste. O conteúdo constitui-se naquilo que é trocado através de trocas de mensagens e auxilia a definir a relação. Mas não se confunde com ela, que pode ter conteúdos variados (Ibid, 2009, p.37).

Com o jogo, segundo Alves (2011), podemos preservar e contemplar os principais ganhos da modernidade, bem como os objetivos específicos da ciência e da subjetividade, somente joga o jogo quem se propõe a jogar e dentro do ambiente do jogo é o jogador que define suas ações criativas.

6. Considerações Finais

O estudo do jogo é fundamental para a sua aplicação às práticas educacionais, através do modelo de jogo hermenêutico ou através do formato de jogo conhecido como *game* onde são os responsáveis por, através do lúdico, desenvolver e influenciar na formação de sujeitos.

Cada uma das duas culturas apresenta características específicas que foram formadas ao longo dos anos influenciadas pelo ambiente e também pelo público que aderiu a cada uma das culturas desenvolvidas e estudadas nesse artigo. No entanto ao mesmo tempo em que as duas culturas que possuem características distintas, também possuem características semelhantes, pois temos propósitos idênticos, com a finalidade de fornecer mais

conhecimento para seus sujeitos, estimular ações e facilitar na resolução de problemas de maneira mais rápida e eficaz.

A cultura dos *games* apesar de ter uma base tecnológica e extremamente popularizada no meio de comunicação da internet, em seu primórdio nos anos 1980 era uma cultura *off-line*, mas com grandes possibilidades lucrativas e que despertava muito interesse daqueles que a conheciam. Nesse momento, já era possível perceber um reflexo do que iria torna-se a indústria de *games*, podendo-se notar também características peculiares dos *games* em seu surgimento ao contexto atual. Acredita-se que uma das principais características que se percebia na cultura *off-line* ou desconectada do começo dos *games* era que os jovens passavam muito tempo em frente aos seus televisores, ou seja, conectados a uma tela, mesmo sem a possibilidade de interagir com outros jogadores. O lúdico por si só já causava em seus jogadores a possibilidade criativa de aprendizagem dentro de um ambiente de regras determinadas pelo jogo, da mesma forma que o modelo de jogo hermenêutico, dentro da educação.

Hoje, tem-se um contexto totalmente diferente, em monitores e vídeos com alto nível de qualidade e reprodução, interações que podem transitar através da internet e migrar para *games*. Agregando-se o conceito de gamificação, em que os elementos de *games* podem ser utilizados na vida real, pode-se dizer que esse período transitório da tecnologia está evoluindo e que a cada dia surgem mais novidades relacionadas a temática do jogo com a função de aprendizagem ou método de ensino. Nesse aspecto, pessoas e atores sociais que jamais tiveram contato com o universo dos *games*, ou até mesmo afinidade com essa cultura, estão sendo gamificados, ou seja sofrendo as influencias das novas tecnologias e aplicando-as à sua vida real. Ao introduzir-se em alguns detalhes físicos é possível notar que movimentos utilizados ao manusear um *smarthphone* podem ser muito semelhantes aos utilizados em um joystick¹ e, avançando mais nesse conceito, quando é baixado algum *app* ou aplicativo² de

¹ **Joystick:** Joystick é um periférico de computador e videogame pessoal ou um dispositivo geral de controle que consistem em uma vara vertical na qual os pivôs se aproximam de uma extremidade e transmitem seu ângulo em duas ou três dimensões a um computador. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Joystick> acessado em: 10/12/2016.

² **App ou aplicativo:** Um **aplicativo móvel** ou **aplicação móvel**, conhecido normalmente por seu nome abreviado **app**, é um *software* desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel, como um PDA, um telefone celular, um *smartphone* ou um leitor de MP3. Este aplicativo pode ser instalado no dispositivo, logo que os respectivos modelos ou, se o aparelho permite que ele, baixado pelo usuário através de uma loja on-line, tais como Google Play, App Store ou Windows Phone Store. Uma parte dos aplicativos disponíveis são gratuitos, enquanto outros são pagos. Estes aplicativos são pré-instalados ou vêm direto da fábrica, baixados pelos clientes de várias plataformas de distribuição de software móvel ou aplicativos da web

game no telefone e o aparelho é girado na horizontal para formar um controle usando a tela do celular para executar os comandos.

Sendo assim, pode-se dizer que hoje tem-se uma cultura do jogo hermenêutico em processo de gamificação, ou seja, utilizando elementos básico do jogo influenciado por games e aplicativos fora do contexto de um game. Mas tudo presente no contexto da educação e utilizado como ferramenta de ensino para que os sujeitos, independentemente de sua afinidade ou não por games, interajam cada vez mais com esta nova realidade social, assim adaptando-se à lógica gamificada.

A partir deste trabalho e da reflexão teórica encontrada, além de servirem como uma nova bibliografia referente ao tema da pesquisa, as possibilidades se tornam abertas para futuros estudos onde pesquisadores – tantos docentes quanto discentes – podem retomá-lo de maneira empírica com práticas em campo visando agregar no conhecimento sobre os benefícios da Gamificação e sobre sua relação fundamental com a hermenêutica na formação dos indivíduos da sociedade.

Referências

Alves, M. A. (2011). O modelo estrutural do jogo hermenêutico como fundamento filosófico da educação. In: *Ciência & Educação*, 17(1): 235-48.

Barth, L. W. (2007). O homem pós-moderno, religião e ética. In: *Teocomunicação*, Porto Alegre, 37(155): 89-108.

Huizinga, J. (2004). *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. Editora Perspectiva. São Paulo-SP.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph.

entregues por HTTP que usam processamento do lado do servidor ou do cliente (por exemplo, JavaScript) para fornecer uma experiência "aplicativo" dentro de um navegador da Web. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Aplicativo_m%C3%B3vel acessado em: 10/12/2016.

Lopes, L. (2009). Personagens e estereótipos: Estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. Universidade do Vale do Itajaí, Pós-Graduação em Propaganda e Marketing.

Levy, P. (1998). A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Loyola.

Mendes, C. L. (2006). Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. São Paulo: Papirus.

Nova, C.; Alves, L. (2002). A comunicação digital e as novas perspectivas para a educação. Artigo apresentado no I Encontro da Redecom, Salvador.

Pantoja, Ailton da Silva; Pereira, Luandierison Marques. (2018). Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do Estado do Amapá. In: Estação Científica (UNIFAP), Macapá, 8(1): 111-120.

Papert, S. (2008). A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Trad. Sandra Costa. Porto Alegre: Artmed.

Perez, C.; Barbosa, I. S. (Orgs). (2008). Hiperpublicidade, v.2: atividades e tendências. São Paulo: Thomson Learning.

Ranhel, J. (2009). O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Santaella, Lúcia; Feitoza, Mirna (org.). (2009). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games, São Paulo: Cengage Learning.

Recuero, R. (2009). Redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina.

Retrobits. A era do vídeo game. (2007). Documentário Discovery Channel. Recuperado em 17 maio 2016, de: <https://www.youtube.com/watch?v=9n2VagiqY6w>

Sato, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. (2009). In: Santaella, L.; Feitoza, M. (Orgs.). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning.

Vianna, Ysmar; Vianna, Maurício; Medina, Bruno; Tanaka, Samara. (2013). Gamification. In: Como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro.

Werbach, Kevin; Hunter, Dan. (2012). For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Marcos Pinheiro Dias – 25%

Carlos Henrique da Costa Barreto – 25%

Marcos Alexandre Alves – 25%

Taís Steffenello Ghisleni – 25%