

Workshop de GamifiLinguagem: Projetando Narrativas Inventivas e Missões Híbridas com IA

GamifiLanguage Workshop: Designing Inventive Narratives and Hybrid Missions with AI

Viviane Euclydes da Silva¹, Alexandre Farbiarz¹

¹Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano (PPGMC) - Universidade Federal Fluminense (UFF) - CEP 24220-900 – Niterói - RJ – Brasil

vieuclydes@id.uff.br, alexandrefarbiarz@id.uff.br.

Abstract. Introduction: This tutorial proposes a shift from instrumental gamification toward Gamificagem (gamific-action), a process of “living weaving” between ludicity and pedagogy within the school routine. The study is grounded in the understanding that new forms of knowledge crystallize through digital media and games. **Objective:** To empower participants to design inventive narratives and hybrid missions that utilize Generative AI to create mediating characters within the Zone of Proximal Development (ZPD). **Methodology or Steps:** The 2-hour activity is structured into four practical stages: 1) immersion and the Magic Circle; 2) narrative laboratory with AI and prompt engineering; 3) audiovisual production and prototyping of the 3-level mission; and 4) validation, collective playtest, and final debate. **Expected Results:** Participants are expected to master the use of AI tools to optimize the planning of gamified activities, reducing teacher workload while enhancing students' cultural agency through validated ludic subversions.

Keywords: Artificial Intelligence, Inventive Narratives, Gamificagem, GamifiLanguage.

Resumo. Introdução: Este tutorial propõe o deslocamento da gamificação instrumental para a Gamificagem, um processo de tecelagem viva entre o lúdico e o pedagógico. O estudo é fundamentado na compreensão de que novas formas de saber são cristalizadas através dos meios digitais e jogos.

Objetivo: Capacitar os participantes a projetarem narrativas inventivas e missões híbridas que utilizem IA Generativa para criar personagens mediadores na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). **Metodologia ou Etapas:** A atividade de 2 horas é estruturada em quatro etapas práticas: 1) imersão e o Círculo Mágico; 2) laboratório narrativo com IA e engenharia de prompts; 3) produção audiovisual e prototipagem da missão de 3 níveis; 4) validação, playtest coletivo e debate final. **Resultados Esperados:** Esperamos que os participantes dominem o uso de IAs para otimizar o planejamento de atividades gamificadas, reduzindo o esforço docente e ampliando a agência cultural do educando através de subversões lúdicas validadas.

Palavras-chave: Inteligência Artificial, Narrativas Inventivas, Gamificagem, GamifiLinguagem.

1. Introdução

O jogo digital na contemporaneidade transbordou as telas para organizar interações e sentidos no cotidiano escolar. Como defende Huizinga (2000), o jogo não é apenas uma atividade, mas a própria base sobre a qual as funções sociais se desenvolvem. Nesse cenário, os educandos vivenciam uma hibridização cultural intensa, na qual o digital e o físico se entrelaçam de maneira intrínseca, exigindo novas formas de mediação e de educação. Os jogos digitais emergem, portanto, como uma “[...] ferramenta cultural, compreendendo -a como exteriorização, objetivação ou virtualização de uma expressão cultural” [Silveira, p. 882, 2016].

No entanto, ao confrontar a prática docente com a produção acadêmica nacional, percebemos um descompasso teórico significativo. Conforme diagnosticam Vasconcellos *et al.* (2024) nos anais do SBGames, a gamificação ainda é frequentemente tratada sob uma fragilidade conceitual que a reduz a uma ferramenta instrumental voltada para fins comportamentais. Para superar essa visão mecanicista, este tutorial propõe o deslocamento da gamificação para o plano da linguagem dialógica, capacitando os educadores e designers presentes a utilizarem tecnologias contemporâneas, como a Inteligência Artificial Generativa, para transformar profundamente suas práticas de planejamento.

2. Do instrumental ao dialógico: o conceito de gamificação

Esta proposta de tutorial é um desdobramento acadêmico da pesquisa de mestrado intitulada *As narrativas da gamificação na Idade Mídia*, desenvolvida na Universidade Federal Fluminense (UFF). A investigação teve como objetivo geral compreender como as narrativas gamificadas potencializam a produção de sentidos e significados no processo de ensino-aprendizagem de educandos da Educação Infantil. Partimos da hipótese de que a gamificação, ao articular narrativas lúdicas e interativas, pode favorecer uma participação ativa e dialógica, resultando em uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Metodologicamente, a pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, fundamentada na etnografia. O campo empírico envolveu a imersão em uma turma pré-escolar (crianças de 4 a 6 anos) em uma unidade de ensino no interior do estado do Rio de Janeiro. Através da observação participante e da aplicação de missões interativas, buscamos capturar a reprodução interpretativa das crianças, processo no qual as crianças reinterpretem a cultura adulta e a transformam ativamente [Corsaro 2011].

Foi nessa imersão que a teoria encontrou a prova material das táticas de resistência e invenção propostas por Certeau (2014). Um episódio observado logo no início da pesquisa ilustra esse movimento: diante de uma atividade dirigida, um educando subverteu a rigidez da proposta ao pular entre as cadeiras exclamando que o “chão é lava”, em uma referência a um jogo digital. Essa cena demonstrou que a criança utiliza seu repertório da cultura digital para ressignificar o espaço físico e as regras da escola, habitando o sistema de forma autoral.

Diante dessa evidência de que o processo (a ação do brincar) sobrepõe-se ao produto (o sistema de jogo), emergiu o conceito de “Gamificação”. O termo foi formulado pelo Prof. Dr. Guilherme de Almeida Xavier durante a banca examinadora da dissertação. A proposta de Xavier foi deslocar o paradigma do sufixo -*ção* (que remete

ao artefato estático ou produto) para o sufixo *-agem*, enfatizando a tecelagem viva, a ação e o fazer processual no cotidiano escolar [Silva, 2025]. Assim, sob a lente de Bakhtin (2003), a Gamificação é ensinada neste tutorial como um enunciado polifônico, onde as vozes do educador e do educando coexistem em um diálogo constante, transformando a sala de aula em um território de existência e invenção.

Nesse horizonte, para sustentar teoricamente essa prática, é fundamental reconhecer que a gamificação, quando reduzida a sua matriz mercadológica e comportamental, é caracterizada sob a lógica da educação bancária denunciada por Paulo Freire. Nesse modelo tradicional, o educando assume uma posição passiva e receptiva [Freire, 1987], onde o ato de jogar serve como mecanismo de reforço de estímulos e recompensas extrínsecas. Em contrapartida, a Gamificação aqui defendida emerge como uma práxis libertadora, a unidade indissociável entre reflexão e ação sobre o mundo [Freire, 1987].

Contudo, compreender a Gamificação como processo ainda não era suficiente para explicar a organização semiótica dessas experiências. Nesse ponto, o conceito de “GameLinguagem”, proposto por Santos e Galo (2025), oferece uma matriz teórica capaz de descrever a estrutura de significação inerente aos jogos. Nos apropriando dessa contribuição, esse tutorial realiza uma transposição conceitual para “Gamefilinguagem”: a articulação entre a linguagem dialógica, constituindo um gênero discursivo capaz de mediar a cultura infantil, o brincar e o conhecimento escolar.

3. IA generativa e narrativas gamificadas

A integração de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAGen) no design instrucional permite que o educador atue como um assistente ativo no planejamento de enredos envolventes. Estudos indicam que a IA contribui significativamente para a criação dessas narrativas, otimizando o tempo de planejamento, embora a personalização e a adequação pedagógica “[...] ainda requerem intervenção humana” [Almeida *et al.*, p. 03, 2024].

Na Gamifilinguagem, as narrativas inventivas criadas com auxílio do *Google Gemini* funcionam como a espinha dorsal desse processo; elas são o território onde o diálogo é materializado, permitindo estruturar conflitos que fujam da lógica monológica e convidem à resposta ativa do jogador.

Assim, o tutorial ensinará os participantes a utilizarem a IA não para automatizar o ensino, mas para criar espaços de coautoria. Ao habitar a narrativa de forma inventiva, a criança exerce sua agência e transforma o aprendizado em práxis libertadora, a unidade indissociável entre reflexão e ação sobre o mundo. A tecnologia, mediada pelo olhar atento do docente, garante que o enredo deixe de ser um suporte secundário para passar a ser o tecido vivo da experiência educativa.

4. O personagem mediador na ZDP

A tecnologia possibilita a criação de personagens mediadores que funcionam como Objetos de Aprendizagem (OA) situados na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) do educando [Brito *et al.* 2024]. Segundo Vygotsky (2007), a ZDP é a distância entre o nível de desenvolvimento real, as tarefas que o sujeito já realiza de forma independente,

e o nível de desenvolvimento potencial, que compreende o que ele é capaz de realizar sob a orientação de um adulto ou em colaboração com pares mais experientes.

Ainda de acordo com Brito *et al.* (2024), a implementação de personagens que interajam de forma dinâmica com o jogador-aprendiz facilita a navegação entre o real e o imaginário, atuando como mediadores entre o conhecimento em potência e o conhecimento necessário para a resolução de desafios. Personagens criados via IA passam a ser ferramentas psicológicas que permitem ao educando assumir um papel ativo:

Essa perspectiva transforma a narrativa em um ambiente interativo onde a criança-educando não só ouve a história, mas a constrói. O poder da agência, garantido pelo processo de navegação, é o que permite ao jogador assumir um papel ativo e transformar a narrativa em uma experiência pessoal e significativa [Silva, p. 88, 2025].

Portanto, os personagens criados atuam como pontes simbólicas que facilitam o trânsito entre o real e o imaginário, garantindo que o engajamento seja sustentado pela afetividade e pelo desafio mediado.

5. Estrutura detalhada do conteúdo (roteiro do tutorial)

A oficina possui duração total de 120 minutos, estruturada de forma dinâmica para que os participantes experimentem a metodologia e saiam com protótipos aplicáveis. Para otimizar o tempo e garantir a efetividade da produção prática, serão disponibilizados *templates* de *prompts* e estruturas de missões, permitindo que o foco seja direcionado à customização pedagógica. O percurso prático divide-se em:

Etapas 1 – Imersão e o Círculo Mágico (15 min.): Vivência imersiva coletiva do “enigma da maleta” (entrega de envelope com o chamado para a missão), estabelecendo o contrato lúdico e a suspensão da realidade, inspirada na dinâmica de campo.

Etapas 2 - Laboratório narrativo individual com IA (25 minutos): Utilização do *google Gemini* pelos participantes, de forma individual, para criar e roteirizar seus próprios personagens (vilões, aliados ou ajudantes) por meio de engenharia de *prompts*, garantindo a autoria criativa.

Etapas 3 – Fusão em grupos, produção audiovisual e prototipagem da missão de 3 Níveis (45 minutos): Os participantes reúnem-se em pequenos grupos (de 5 a 6 pessoas) para fundir seus personagens em uma única narrativa e estruturar colaborativamente um percurso híbrido dividido em:

Nível 1 (sensorial): desafio motor e de exploração no espaço físico;

Nível 2 (lógico): enigma cooperativo baseado em objetos físicos;

Nível 3 (híbrido): *feedback* digital mediado por QRCode para liberar recursos virtuais ou mensagens personalizadas.

Etapas 4 - Validação, *playtest* coletivo e debate final (35 minutos): rodada cruzada na qual os grupos testam as missões uns dos outros, focando nas astúcias do jogador e nas subvenções lúdicas como prova da eficácia do design para a agência cultural.

6. Discussão e contribuições esperadas

Este tutorial contribui para a comunidade do SBGames ao oferecer um referencial que reconhece o jogo como enunciado e a gamificação como linguagem dialógica. Esperamos que os participantes compreendam que o engajamento autêntico não emana de pontos, mas da interlocução entre as vozes do designer, do educador e do educando. A Gamificação, mediada pela IA e validada pela hibridização cultural, oferece uma base ética para uma escola que deseja libertar e empoderar o sujeito através do diálogo. Concluímos que, ao deslocar o foco do produto para o fazer processual, a tecnologia serve para fortalecer o vínculo entre o conhecimento acadêmico e o universo simbólico dos educandos, transformando o *Game Over* da pedagogia tradicional em um *Game Start* para uma práxis libertadora.

7. Referências

- ALMEIDA, A., VIANA, J., PORTELA, C. e PALOMINO, P. (2024). “Análise do Uso de IA Generativa na Criação de Narrativas Gamificadas para o Ensino de Engenharia de Software”. In: *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. Manaus. pp. 261-267. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsi_estendido/article/view/34616. Acesso em: 21 abr. 2026.
- BAKHTIN, M. (2003). *Estética da criação verbal*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- BRITO, P. F., CARDOSO, L. V. O., MORENO, D. A. e SOUZA, G. B. F. (2024). “Desenvolvimento de um Personagem de um Jogo como Mediador na Zona de Desenvolvimento Proximal”. In: *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. Manaus. pp. 1126-1137. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32384>. Acesso em: 21 abr. 2026.
- CERTEAU, M. de. (2014). *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. 22. ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- CORSARO, W. A. (2011). *Sociologia da infância*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed.
- FREIRE, P. (1987). *Pedagogia do oprimido*. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- HUIZINGA, J. (2000). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva.
- SANTOS, B. C. e GALLO, S. N. (2025). “GameLinguagem e a produção de sentido nos games: interpretação, performance e subversão”. In: *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. Salvador, BA. pp. 893-901. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/37395>. Acesso em: 22 abr. 2026.
- SILVA, V. E. (2025). *As narrativas da gamificação na Idade Mídia: produção de sentidos e significados no desenvolvimento da aprendizagem*. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano). Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ.

- SILVEIRA, G. C. (2016). “Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar”. In: *Anais do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. São Paulo. pp. 11-18.
- VASCONCELLOS, M. S., CARVALHO, F. G., DIAS, C. M. e RODRIGUES, C. M. (2024). “Gamificação: o uso do conceito nos anais do SBGames entre 2010 e 2023”. In: *Anais Estendidos do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. Manaus. pp. 671-681. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32346>. Acesso em: 12 abr. 2026.
- VYGOTSKY, L. S. (2007). *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes.