

A QUEST TO LEARN, <http://www.instituteofplay.org/work/projects/quest-sschools/quest-to-learn>, acessado em 08/05/2013.

ABREU, Rosane de Albuquerque dos S. “Cabeças digitais”: um motivo para revisões na prática docente. In Nicolaci-da-Costa, Ana Maria (org.) **Cabeças digitais: o cotidiano na era da informação**– Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo, Loyola, 2006. p.163-180.

ARGAN, Giulio Carlo. A história da metodologia do projeto. In **Revista Caramelo**, número 6, FAU/USP, tradução José Eduardo Areias, p. 156-170.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**, tradução Plínio Augusto de Souza Dentzien – Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. **Sobre educação e juventude: conversas com Ricardo Mazzeo**; 131 p. tradução Carlos Alberto Medeiros – Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BAKHTIN, Mikail. **Marxismo e filosofia da linguagem**, 12ª ed. – São Paulo: Hucitec, 2006.

BATISTA, Gabriel A. **Design e Educação: o jogo no desenvolvimento de competências e habilidades do educando..** – 73 p., Dissertação de mestrado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2010.

BOMFIM, Gustavo A. Sobre uma possibilidade de uma teoria do Design. In **Estudos em Design**. Ano II, Volume II. – Rio de Janeiro, novembro de 1994.p.15-22.

_____. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. In **Estudos em Design**. Ano V, Volume II. – Rio de Janeiro, dezembro de 1997 .p.27-41.

BRANDÃO, R.P. **Jogando além: o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador**; 173 p. Bittencourt. – Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Psicologia, 2012.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura** /Gilles Brougère: revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop – 4. ed. – São Paulo, Cortez, 2001 – Coleção Questões da nossa época: V. 43.

_____. **Lúdico e educação: novas perspectivas** In Linhas críticas, Revista da Faculdade de Educação da UNB, Brasília, V.8 n.14,p.5-20 Janeiro/junho 2002,

Disponível em <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/6491>. Acesso em 20/02/2015.

BUCHANAN, R.; MARGOLIN, V. **Discovering Design, explorations. In Design Studies** – Chicago, Chicago University, 1995.

CAILLOIS, R. *Man, Play, and Games*, publicado em 1962 e consultado na versão eletrônica em Google Books, disponível em : http://books.google.com.br/book/about/Man_Play_and_Games.html?Id=bDjOPsjzfC4C&redir_esc=y . Acesso em 03/07/ 2013.

CARNEIRO, M. A. B. **Jogando, descobrindo, aprendendo... (depoimentos de professores e alunos do terceiro grau).**Tese (Doutoramento em Comunicação e Arte) – São Paulo, USP, Faculdade de Comunicação e Arte, 1990.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura.** volume I – São Paulo: Paz e Terra, 1999

CAVALHEIRO, J. S. **A concepção de autor em Bakhtin, Barthes e Foucault**, Signum: Estud. Ling., Londrina, n.11/2, p. 67-81, dez. 2008.

COUTO, Rita M. S. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada.**1997.Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

CROSS, N. Designerly Ways of Knowing: Design discipline versus Design Science. In **Design Issues**, vol.17, Number 3, p. 49-55, Massachusets Institute of Technology, 2001.

CSÍKSZENTMIHÁLY,Mihaly. **Flow, o segredo da felicidade**, palestra proferida para o TED Talks 2004, filmado em fevereiro de 2004, disponível em http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow. Acesso em 20 de fevereiro de 2015.

Documentário do 1º ENCONTRO DE EDUCAÇÃO 360º, Rio de Janeiro,, Brasil. 5 e 6 de Setembro de 2014.Rio de Janeiro: O Globo e Extra, 2014.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, **Essesntial facts of the Computer and video game industry, 2014 Sales Demographic and usage data**, Disponível em: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf, Acesso em 20/02/2015.

ERIKSEN, Tomas H. **Tyranny of the Moment, Fast and Slow Time in the Information Age.** England: Pluto Press, 2001.

FLUSSER, Vilem. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naif, 2007.

FORTY, Adrian. **Objetos do Desejo – design e sociedade desde 1750.** Título original: *Objects of Desire – designand Society since 1750*, Tradução Pedro Maia Soares, São Paulo: Cosac Naif, 2007. 352pp., 272fls.

GEE, James Paul. **Deep Learning Properties of Good Digital Games How Far Can They Go?** 2009. Disponível em <http://www.jamespaulgee.com/node/37> Acesso em 10/09/2013.

_____. **What Video Games have to teach us about Learning and Literacy** – Nova York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIL, A. Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**, 4^a ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

GOULEMOT, J. M. **Da leitura como produção de sentidos**. In: CHARTIER, R. **Práticas de leitura**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Coleção Estudos. Org. J. Guinsburg. 4^a ed. , São Paulo: Perspectiva, 2000.

ITO, M. et al. **Connected Learning: An Agenda for Research and Design**. Irvine, CA: The Digital Media and Learning Research Hub Connected Learning Report, Watkins, 2013. Disponível em: http://dmlhub.net/sites/default/files/ConnectedLearning_report.pdf Acesso em 3/10/2012.

JOHNSON, L., et al **The 2011 Horizon Report**.–Austin, Texas: New Media Consortium, (2011).

KISHIMOTO, Tizuko, M. O jogo e a educação infantil. In KISHIMOTO, Tizuko, M. (org.) **Jogo, brinquedo e educação**, – 5^a ed. São Paulo – SP : Cortez,, 2001

LEVY, P. **Cibercultura**.– Rio de Janeiro: .34, 1999.

_____. **A Conexão Planetária, o mercado, o ciberespaço, a consciência** – RJ: 34, 2001.

MACARTHUR FOUNDATION, **Digital media & learning programs** <http://www.macfound.org/programs/learning/> Acesso em 20/04/2013.

MARÇAL, DANIELA C. **Mediações do design na construção de interfaces de jogos infantis online** 88p. Dissertação de mestrado - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2011.

MEIRA, L; PINHEIRO, M. Inovação na escola. In: **Proceedings of SBGames 2012 Games for changes**. Brasília, DF.. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c09.pdf> Acesso em 9 /07/ 2014.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf> Acesso em 1/09/2012.

MORIN, Edgard. **Educação e Complexidade: os sete saberes e outros ensaios** / Edgard Morin; Maria da Conceição de Almeida, Edgard de Assis Carvalho, (orgs.); tradução de Edgard de Assis Carvalho. - 6ª ed. São Paulo: Cortez, 2013.

NA PISTA DO MELHOR CAMINHO, jogo educativo virtual. Disponível em: <http://www.conexaoaluno.rj.gov.br/jogos.asp>. Acesso em 25/03/2015.

NETO, O.C.; MOREIRA, M.R.; SUCENA L.F.M. Grupos Focais e Pesquisa Social Qualitativa: o debate orientado como técnica de investigação. In **XIII Encontro da Associação Brasileira de Estudos Populacionais**, Minas Gerais, 2002. Disponível em: http://www.abep.nepo.unicamp.br/docs/anais/pdf/2002/Com_JUV_PO27_Neto_texto.pdf. Acesso em 02/12/13.

NICOLACI-DA-COSTA, AM. O campo da pesquisa qualitativa e o método de explicitação do discurso subjacente (MEDS) –In **Psicologia: Reflexão e crítica**, Porto Alegre, 2007. pp. 65-73. <http://www.scielo.br/pdf/prc/v20n1/a09v20n1.pdf>. Acesso em 09/11/2013.

NICOLACI-DA-COSTA, A.M.; LEITÃO, C.; ROMÃO DIAS, D. **Como conhecer usuários através do Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS)**, disponível em <http://www2.serg.inf.puc-rio.br/docs/MEDS-IHC2004.pdf>. Acesso em 09/11/2013

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação** – Rio de Janeiro: 2A, 1997.

OLIVEIRA, Arthur P. J. **Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos**, 254p. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

PERRENOUD, P. **Desenvolver competências ou ensinar saberes? A escola que prepara para a vida**. Tradução: Laura Solange Pereira; revisão técnica: Maria da Graça Souza Horn, Heloísa Schaan Solassi. – Porto Alegre: Penso, 2013. 224p.

PESQUISA *GAME BRASIL 2015*, Disponível :www.pesquisagamebrasil.com.br. Acesso em 20/02/2015

PLAZA, J. **Arte e interatividade: autor-obra e recepção**, Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>. Acesso em 02/07/2013

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. – São Paulo: Senac, 2012. 576p.

_____. **From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Education**. Corwin, 2012.

ROYO, J. **Design Digital** – São Paulo: Rosari, 2008.

SALEN, Katie.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do designer de jogos: principais conceitos** Volume1, 168 p., tradução Edson Furman Kiewicz, São Paulo: Butcher, 2012.

SCHÖN, A. Donald. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem** Tradução: Roberto Cataldo Costa– Porto Alegre: Artmed, 2000. 256p.

SUTTON-SMITH, B. **Play Theory: a personal journey and new thoughts**. In American Journal of Play , summer 2008 edition. Disponível em: sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-1-article-sutton-smith-play-theory.pdf,. Acesso em 31/01/2015

_____. **The Ambiguity of Play**. Boston: Harvard University Press, 2001. 276 p.

SWEETSER, Penelope; WYETHM Peta. **Gameflow: a model evaluating player enjoyment in games**, Computer Entertainment (CIE), V. 3 n.3, July 2005)

TABAK, Tabak. **Para além dos objetos: pequena digressão sobre o design em diferentes áreas**. In 9o CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 2010, São Paulo: Blücher e Universidade Anhembi Morumbi,.

_____, (Não) **Resolução de (não) problemas: contribuições do Design para os anseios da Educação em um mundo complexo** Rio de Janeiro: 2012. 99p. Dissertação de mestrado–, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

TIC EDUCAÇÃO 2013. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**. Coordenação executiva e editorial/ Alexandre F. Barbosa – São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014.

VIANA, Mauricio [et al.] **Design thinking : inovação em negócios** - Rio de Janeiro. MJV Press, 2012. 162p.

VILLAS - BÔAS, Lucia P.S, **Jogo e Educação, um diálogo possível?** In **Revista Difusão de Idéias**, Fundação Carlos Chagas, (dezembro 2008 p. 1-5) Disponível em: http://www.fcc.org.br/conteudos/especiais/difusaoideias/pdf/materia_villasBoas.pdf, Acesso em 10/02/2015

WINNICOTT , D. W. **O brincar e a realidade**. 203 p. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Nova cultural Ltda, 1999 in Coleção Os Pensadores

XAVIER, Guilherme A. **Imagética Eletrolúdica: a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos, 195p**. PUC, Departamento de Artes & Design, Rio de Janeiro, 2007.

_____. **A Experiência Gamerama: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais**, 263 p. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design, 2013

9

Anexo

Anexo 1:

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

1. NATUREZA DA PESQUISA

Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa sobre o uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de temas transversais, intitulada Na Pista do Melhor Caminho, uma pesquisa sobre o uso de jogos e atividades lúdicas em situações de ensino-aprendizagem sob a orientação da Professora Dra. Luiza Novaes (lnovaes@puc-rio.br), do Departamento de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio.. A pesquisa tem como finalidade investigar como a área de Design pode dialogar com a área de Educação, no sentido de promover formas alternativas de aprendizagem e torná-las mais atraentes para crianças e jovens, como também verificar a percepção que os professores têm do papel do design. A sua participação consistirá em ser entrevistada pela pesquisadora de forma informal.

2. DESCONFORTO, RISCOS E BENEFÍCIOS

A participação neste estudo não traz riscos, complicações ou desconforto para os participantes. Ao participar desta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que esta pesquisa informe-nos sobre as possibilidades de utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino e sobre modos eficientes de colaboração entre as áreas do Design e da educação. No futuro essas informações poderão ser utilizadas em benefício de outros professores, estudantes e projetos educacionais.

3. FORMA DE ACOMPANHAMENTO, ASSISTÊNCIA E ESCLARECIMENTOS

Você poderá receber cópias dos relatórios da pesquisa contendo os resultados do estudo. Sempre que julgar necessário você poderá solicitar mais informações sobre a pesquisa.

4. LIBERDADE DE RECUSA E RETIRADA DO CONSENTIMENTO

Vocês foram selecionados por apresentarem os requisitos básicos para o procedimento a ser utilizado na pesquisa e sua participação não é obrigatória. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum dano em sua relação com a sua instituição de ensino ou com o pesquisador.

5. GARANTIA DE SIGILO

Todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Nos textos os participantes serão identificados com um número ou código, não aparecendo, em nenhuma hipótese, o nome dos participantes.

Se você der a sua autorização por escrito, assinando a permissão para utilização de Imagens em vídeo, os dados poderão ser utilizados para fins de ensino e durante encontros e debates científicos.

Eu,

Abaixo assinado, declaro que:

1. Recebi informações detalhadas sobre a natureza e objetivos do estudo acima, destinado a investigar como a área de Design pode colaborar com a área de Educação, no sentido de promover formas alternativas de aprendizagem e torná-las mais atraentes para o jovens, como também verificar a percepção que os jovens têm do design. Sei que a minha participação não implicará em nenhum ônus;

2. Autorizo voluntariamente a minha participação no estudo acima:

a) Oferecendo informações por meio de entrevistas, se necessário e b) autorizando o uso destas informações para finalidades científicas e acadêmicas, desde que garantido sigilo sobre minha identidade;

3. Tenho conhecimento de que sou livre para desistir de participar do estudo a qualquer momento, com garantias de não ocorrência de constrangimento ou

represálias, sem necessidade de justificar minha decisão e, neste caso, comprometo-me avisar o pesquisador;

4. Tenho conhecimento de que minha participação é sigilosa, isto é, que minha identidade não será divulgada em qualquer publicação, relatório ou comunicação científica referente aos resultados da pesquisa;

5. Estou de acordo que as atividades previstas no estudo não representam nenhum risco para mim ou para qualquer outro participante.

Rio de Janeiro, _____, de _____ de 2014

Nome do participante: _____

RG _____

Assinatura do (a) participante

Assinatura da pesquisadora

Pesquisadora: Andrea de Lennhoff P. Reis