

Referências bibliográficas

BOLSTERLI, Michèle (2003). In **A Escola de a a Z: 26 Maneiras de Repensar a Educação**, 2005. Artmed

CANCLINI, Néstor Garcia (1939). **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: USP, 2003.

COSTA, Leandro Demenciano. **O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm**. PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2008 Disponível em: Disponível em: <http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0610428_08_Indice.html> Acesso março de 2010

COUTO, Rita Maria de Souza. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. PUC-Rio, Rio de Janeiro, 1997

DENIS, Rafael Cardoso (1999). **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

ENEM 2008 – Exame Nacional do Ensino Médio. **INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Ministério da Educação. Disponível em: <<http://www.enem.inep.gov.br/>>. Acessado em março de 2010.

ENEM 2009 – Exame Nacional do Ensino Médio. **INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Ministério da Educação. Disponível em: <<http://www.enem.inep.gov.br/>>. Acessado em março de 2010.

FORTY, Adrian (1986). **Objetos de desejo – design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GARCIA, Lenise Aparecida Martins Garcia. **Competências e Habilidades: você sabe lidar com isso? Educação e Ciência On-line**, Brasília: Universidade de Brasília, 2005. Disponível em: <http://www.miniweb.com.br/Atualidade/Entrevistas/Profa_Lenise/competencias.pdf> Acesso em março de 2010

HARVEY, David (1996). A experiência do espaço e do tempo in **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

HUIZINGA, Johan, **Homo ludens : o jogo como elemento da cultura** / trad. de João Paulo Monteiro (Homo Ludens-vom Ursprung der Kultur im Spiel.) São Paulo : Universidade de São Paulo : Perspectiva, 1971.

LDB – Leis de Diretrizes e Bases. **Lei nº 9.394**. 1996.

Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>> Acesso em março de 2010

Leif, Joseph & Brunelle, Lucien. **O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes** – 1976.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma Compreendendo As Plataformas De Jogo E Seus Jogos Através De Uma Análise Em Design** PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, 2006

LOPES, Alice Casimiro. Competências na organização curricular da reforma do ensino médio in **Boletim técnico do SENAC**. SENAC, Volume 27 - Número 3 - Setembro / Dezembro 2001. Disponível em:
<<http://www.senac.br/informativo/BTS/273/boltec273a.htm>>
Acesso em março de 2010.

MARRIOTT, Michel. We Have to Operate, but Let's Play First in **The New York Times**. Disponível em:
<<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9D07E0DB163DF937A15751C0A9639C8B63&sec=&spon=&pagewanted=1>> Acesso em: março de 2010

Matrizes de Referência Para ENEM 2009. MEC. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=841&Itemid=> Acesso em março de 2010.

MEC - Ministério da Educação. Publicações. 2009.

Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12598:publicacoes&catid=195:seb-educacao-basica> Acesso em março de 2010.

MILLER, William R. (1988). A definição de Design. Tradução do original The definition of Design por João de Souza Leite. PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 1997.

MOPI – Moderna Organização Pedagógica Infantil. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: < <http://www.mopi.com.br/>> Acesso em junho de 2009

PCNEM – Parâmetros curriculares do ensino médio. **Bases Legais**. MEC - Ministério da Educação -, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>> Acesso em: março de 2010

PERRENOUD, Philippe (1997). **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. MIT Press: 2004.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

THIOLLENT, J. M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2000.

UNESCO. **Aprender a viver juntos: nós falhamos?** Brasília, IBE, 2003. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001313/131359POR.pdf>> Acesso em: março de 2010.

UOL. 20 Escolas com maiores médias no Enem 2007, da rede Pública e Privada - Brasil in **Educação**. São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/enem/20-melhores-brasil.htm>> Acesso em março de 2010.

UOL. 50 melhores escolas do Rio de Janeiro (RJ) in **Educação**. São Paulo, 2008. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/ultnot/2008/04/03/enem2007_melhores_riodejaneiro.jhtm> Acesso em março de 2010

XAVIER, Guilherme. **Imagética Eletrolúdica: a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006

Figuras

Figura 11 - Videolaparoscopia. **Site da Prefeitura Municipal de Campos de Goitacazes**. Disponível em: <http://www.campos.rj.gov.br/noticia.php?id=14564>> Acessado em julho de 2009.

Figura 12 - Dr. Rosser —aquecendo com seu jogo preferido. **The New York Times**. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2005/02/24/technology/circuits/24docs.html>> Acessado em julho de 2009.

Figura 13 – Tela Capturada do jogo Super Monkey Ball. **ING.com**. Disponível em: <<http://xbox.ign.com/dor/objects/702540/super-monkey-ball-deluxe/images/super-monkey-ball-deluxe-20050120050526992.html>> Acessado em março de 2010.

Figura 14 – Foto da tela de recurso de busca do ENEM. Disponível em: <<http://sistemasenem.inep.gov.br/enemMediasEscola/>> Acesso em: março de 2010.

Figura 22 – Cápsula Endoscópica. **Wikipedia**. Disponível em:<http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1psula_endosc%C3%B3pica> Acesso em: março de 2010

Figura 23 – Fotografia tirada por Cápsula Endoscópica. **Conci Carpinella**. Disponível em: Acesso em: março de 2010

Anexos

The image shows a screenshot of the INEP Enem website. At the top, there is a yellow navigation bar with the text 'Destaque do governo' and a dropdown arrow. Below this, the INEP logo and the Enem logo (with the text 'EXAME NACIONAL DO ENSINO MÉDIO') are displayed. A horizontal menu contains five buttons: 'INÍCIO', 'ESTUDANTE', 'DIRETOR DE ESCOLA', 'PROFESSOR', and 'PESQUISADOR'. The 'ESTUDANTE' button is highlighted in green.

On the left side, there is a sidebar menu with two main sections: 'Sobre o Enem' and 'Resultados do Enem'. Under 'Sobre o Enem', there are links for 'Concepções e Fundamentos', 'Competências e Habilidades', 'Formato da Prova', 'Relatórios Pedagógicos', 'Questionário socioeconômico', 'Currículo do ensino médio', and 'Estudos e Publicações'. Under 'Resultados do Enem', there are links for 'Médias por município e escola' and 'Unidades da Federação'. The 'Competências e Habilidades' link is selected.

The main content area is titled 'Competências e Habilidades'. It contains the following text:

Concebida por um grupo de profissionais da educação, a partir de um projeto elaborado e coordenado pelo INEP, a Matriz de Competências teve como objetivo definir claramente os pressupostos do Enem e delinear suas características operacionais.

A concepção de conhecimento subjacente a essa matriz pressupõe colaboração, complementaridade e integração entre os conteúdos das diversas áreas do conhecimento presentes nas propostas curriculares das escolas brasileiras de ensino fundamental e médio e considera que conhecer é construir e reconstruir significados continuamente, mediante o estabelecimento de relações de múltipla natureza, individuais e sociais.

O modelo da Matriz contempla a indicação das competências e habilidades gerais próprias do aluno, na fase de desenvolvimento cognitivo correspondente ao término da escolaridade básica, associadas aos conteúdos do ensino fundamental e médio, e considera, como referências norteadoras, o texto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), os textos da Reforma do Ensino Médio e as Matrizes Curriculares de Referência para o SAEB.

Competências são as modalidades estruturais da inteligência, ou melhor, ações e operações que utilizamos para estabelecer relações com e entre objetos, situações, fenômenos e pessoas que desejamos conhecer. As **habilidades** decorrem das competências adquiridas e referem-se ao plano imediato do "saber fazer". Por meio das ações e operações, as habilidades aperfeiçoam-se e articulam-se, possibilitando nova reorganização das competências.

A partir das competências cognitivas globais, identificou-se o elenco de habilidades correspondentes, e a matriz assim construída fornece indicações do que se pretende valorizar nessa avaliação, servindo de orientação para a elaboração de questões que envolvam as diferentes áreas do conhecimento. Busca-se, dessa maneira, verificar como o conhecimento assim construído pode ser efetivado pelo participante por meio da demonstração de sua autonomia de julgamento e de ação, de atitudes, valores e procedimentos diante de situações-problema que se aproximem o máximo possível das condições reais de convívio social e de trabalho individual e coletivo.

Todas as situações de avaliação estruturam-se de modo a verificar se o participante é capaz de ler e interpretar textos de linguagem verbal, visual (fotos, mapas, pinturas, gráficos, entre outros) e enunciados:

- identificando e selecionando informações centrais e periféricas;
- inferindo informações, temas, assuntos, contextos;
- justificando a adequação da interpretação;
- compreendendo os elementos implícitos de construção do texto, como organização, estrutura, intencionalidade, assunto e tema;
- analisando os elementos constitutivos dos textos, de acordo com sua natureza, organização ou

Anexo 01: Foto de página do site do Enem em 12/2008 - competências e habilidades.

Destaques do governo

INEP **enem**
EXAME NACIONAL DO ENSINO MÉDIO

[Página inicial](#)
[INICIO](#)
[ESTUDANTE](#)
[DIRETOR DE ESCOLA](#)
[PROFESSOR](#)
[PESQUISADOR](#)

Sobre o Enem

- ▶ [O que é o Enem?](#)
- [Histórico](#)
- [Objetivos](#)
- [Contatos nos Estados](#)
- [Legislação](#)
- [Notícias](#)
- [Perguntas frequentes](#)
- [Revista](#)
- [Enem 10 anos](#)

Resultados do Enem

- [Médias por município e escola - Edição 2007](#)
- [Nota individual](#)
- [Unidades da Federação](#)

Acesso ao ensino superior

- [ProUni](#)
- [IES que aderiram ao Enem](#)
- [Comente este sítio](#)

Enem: Um exame diferente

O Enem é um exame individual, de caráter voluntário, oferecido anualmente aos estudantes que estão concluindo ou que já concluíram o ensino médio em anos anteriores. Seu objetivo principal é possibilitar uma referência para auto-avaliação, a partir das **competências e habilidades** que estruturam o Exame.

O modelo de avaliação adotado pelo Enem foi desenvolvido com ênfase na aferição das estruturas mentais com as quais construímos continuamente o conhecimento e não apenas na memória, que, mesmo tendo importância fundamental, não pode ser o único elemento de compreensão do mundo.

Diferentemente dos modelos e processos avaliativos tradicionais, a **prova** do Enem é interdisciplinar e contextualizada. Enquanto os vestibulares promovem uma excessiva valorização da memória e dos conteúdos em si, o Enem coloca o estudante diante de situações-problemas e pede que mais do que saber conceitos, ele saiba aplicá-los.

O Enem não mede a capacidade do estudante de assimilar e acumular informações, e sim o incentivo a aprender a pensar, a refletir e a "saber como fazer". Valoriza, portanto, a autonomia do jovem na hora de fazer escolhas e tomar decisões.

[Portal do Inep](#) | [Dúvidas sobre Arquivos](#) | [Fale Conosco](#)

Anexo 02: Foto de página do site do Enem em 12/2008 – o que é o Enem?