

Referências Bibliográficas

ABRANTES, Angelo Antonio; MARTINS, Lígia Márcia. **A produção do conhecimento científico: relação sujeito-objeto e desenvolvimento do pensamento.** Interface - Comunicação, Saúde, Educação, v.11, n.22, p.313-325, mai/ago 2007.

ANDRADE, Paulo. **As carreiras no mercado de games.** In: BOBANY, Arthur. Videogame Arte. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

ANG, Chee Siang; ZAPHIRIS, Panayiotis; WILSON, Stephanie. **Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective.** Games and Culture, May 7, 2010. Disponível em: <gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1555412009360411v1> Acesso: jul. 2010.

AMRESH, Ashish e OKITA, Alex. **Unreal Game Development.** Massashucetts: AK Peters. 2010

BENVENUTTI, Diogo A.; BARBOSA, Gabriel D. **Análise dos Aspectos da Estrutura de Áudio do Console de 8 Bits da Nintendo e as Implicações na Linguagem Sonora.** IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), p. 6-7. Florianópolis, 2010.

BITTENCOURT, Ana Beatriz Bahia. **Jogando arte na web: educação em museus virtuais.** Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Tese de doutorado, 400p. Florianópolis, 2008.

BITTENCOURT, Ana Beatriz Bahia. Entrevista concedida a Luciana Rocha Clua, Niterói. 2010.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte.** Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

CASE, Robbie. **Mudanças nas visões do conhecimento e seu impacto sobre as pesquisas e a prática educacional.** IN: OLSON, D. R.; TORRANCE, N. (orgs). Educação e desenvolvimento humano. Porto Alegre: Artmed, 2000.

COLLINS, Karen, 2008. **Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design.** EUA: MIT Press.

COSTA, Leandro Demenciano. **O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm: princípios para projetos de jogos com fins pedagógicos.** Dissertação – Departamento de Artes e Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

COUTO, Rita Maria de Souza. **Movimento Interdisciplinar de Designers Brasileiros em Busca de Educação Avançada.** Tese de doutorado do Departamento de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1997.

DISCOVERY CHANNEL. **História dos Video Games Parte 1**. 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=MdrD1DDfR6c>> Acesso: jun. 2009.

EISENBERG, Zena. **Notas de aula - Psicologia da educação I**. Disciplina do programa de pós-graduação do Departamento de Educação da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). 2010.

FREITAS, Maria Teresa A. **Fundamentos da Abordagem Histórico-Cultural**. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/ARBRUNO/fundamentos-da-abordagem-historicocultural>> Acesso: jun. 2010.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. **Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a Prática Docente**. IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Trilha de Games & Cultura, p. 115-122. Florianópolis, 2010.

FULLERTON, Tracy; Swain, Chris; HOFFMAN, Steven. **Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games**. San Francisco: CMP Books, 2004.

GARNIER, Catherine; BEDNARZ, Nadine; ULANOVSKAYA, Irina. **Dois diferentes visões de pesquisa em didática**. IN: GARNIER, Catherine et. al. Após Vygotsky e Piaget: perspectiva social e construtivista. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

GASPAR, Débora da Rocha. **Jogando & aprendendo: proposta para O uso de um jogo eletrônico interativo sobre história da arte**. Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Pós-Graduação Lato Sensu em Ensino de Artes Visuais. Especialização, 75 p. Florianópolis, 2004.

GIL, Aline da Costa. **Funções psíquicas, suas alterações e a dinâmica do sujeito em processo de hospitalização**. Palhoça, 2006. Trabalho de Conclusão de Curso em Psicologia. Universidade do Sul de Santa Catarina, Psicologia/UNISUL. Disponível em: <<http://inf.unisul.br/~psicologia/wp-content/uploads/2008/07/AlineCostaGil.pdf>> Acesso jun. 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. 5ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JÄRVINEN, Aki. **Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design**. Doctoral dissertation study. Media Culture, University of Tampere. Finland, 2008. Disponível em: <<http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046>> Acesso: março, 2011.

KOSTER, Ralph. **Theory of fun for game designer**. Estados Unidos: Paraglyph, 2004.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. Dissertação – Departamento de Artes e Design - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

LEONTIEV, Alexis. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In: VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 9ed. São Paulo: Ícone. 2001.

LEONTIEV, Alexis. **O desenvolvimento do psiquismo.** Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

MAFRA, Daniel. **Sonho Interativo: Uma breve análise da mecânica do mercado de games.** In: BOBANY, Arthur. Videogame Arte. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas.** Elaboração, análise e interpretação de dados. 5ed. São Paulo: Atlas, pp. 92-97. 2002.

MARTINELLI, Maria Lúcia. **Modelos de ensino de serviço social: uma análise crítica.** São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.

MILLES, Mathew B. **Qualitative data as an attractive nuisance: the problem of analysis.** In: Administrative Science Quarterly, v. 24, n.4, Nova York: Greenwood, 1979.

NETO, Werther T. de A.; CLUA, Luciana R. M.; NOVAES, Luiza; COUTO, Rita M. de S. **Abordagem interdisciplinar no design de games: Erro de um, aprendizado de todos.** 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design (P&D). São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://blogs.anhembibr.com/congressodesign/anais/>> Acesso: dez. 2010.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa Qualitativa.** Petrópolis: Vozes, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRENSKY, Marc. **Don't bother me, Mom, I'm learning!: How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!** United States of America: Paragon House, 2006.

PRENSKY, Marc. **Digital game based learning: practical ideas for the application of digital game based learning.** St. Paul: Paragon House, 2001.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. **Game Architecture and Design.** Arizona: Coriolis, 2000.

ROLLINGS, Andrew e ADAMS, Ernest. **On Game Design.** California: New Riders, 2003.

ROSA, Maria V. de F. P. do Couto; ARNOLDI, Aparecida G. Colombo. **A entrevista na pesquisa qualitativa: mecanismo para validação dos resultados.** Belo Horizonte: Autêntica, pp. 29-68, 2006.

ROSADO, Janaína dos Reis. **Jogos Eletrônicos e Aprendizagem Escolar: Para além do instrumento pedagógico**. Departamento de Educação. Universidade do Estado da Bahia. Dissertação de Mestrado, 87p. Salvador, Bahia, 2009.

_____. **A Mansão de Quelícera e a aprendizagem escolar**. X Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Trilha de Games & Cultura, pp. 17-25. Rio de Janeiro, 2009.

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

SANT'ANNA, Antonio Vargas; Casthalia Digital Art Studio Ltda. **Software e web-sites educativos de História da Arte – relato de pesquisa**. ANPAP 2003. Disponível em: <http://www.virtualeduca.org/encuentros/miami2003/es/actas/10/10_02.pdf>. Acesso: jan. 2011.

SCHELL, Jesse. **A arte de game design: O livro original**. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

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

SFORNI, Marta Sueli de Faria. **Aprendizagem conceitual e organização do ensino: Contribuições da teoria da atividade**. Araraquara: JM, 2004.

STETSENKO, Anna; ARIEVITCH, Igor. **Teaching, Learning, and Development: A Post-Vygotskian Perspective**. IN: WELLS, Gordon and CLAXTON, Guy. Learning for life in the 21st century: sociocultural perspectives on the future of education. Blackwell Publishers. 2002. Disponível em: <http://books.google.com/books?id=28x6hcy1kfwC&printsec=frontcover&dq=%22Learning+for+life+in+the+C21st:+Sociocultural+perspectives+on+the+future+of+education%22&hl=pt-BR&ei=nA0hTN36LcWBIAeK0cFA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCkQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false> Acesso: jun. 2010.

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby and CUSWORTH, Nic. **Game Design: Principels, practice, and techniques – the ultimate guide for the aspiring game designer**. New Jersey: Wiley. 2007.

VERESOV, Nikolai. **Leading activity in developmental psychology: concept and principle**. Journal of Russian and East European Psychology, vol. 44, n. 5, September–October 2006, pp. 7–25. Disponível em: <<http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&hid=113&sid=6d8fdf15-1cd3-4dd4-933d-0f486539d174%40sessionmgr112>> Acesso: jun. 2010

VILLAR, Isabel Orjales. **Déficit de atención con hiperactividad: manual para padres y educadores**. Madrid: CEPE, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S.; LURIA, A. R.; LEONTE'EV, Aleksei Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 5ed. São Paulo: Icone: USP, 1994.

VYGOTSKY, Lev S.; COLE, Michael. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: Planejamento e métodos**. 3ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Anexo I

Roteiro de observação do Pré – Teste

Roteiro Pré-Teste

Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º	Datas: 18 e 25/08/10	C.H. total: 4h
------------------------------	------------	-------------------------	-------------------

Quantidade de alunos dia 18/08: 25

Quantidade de alunos dia 25/08: 27 (3 não participaram do 1º encontro)

Apresentação dia 18/08/10

Breve apresentação do jogo contendo:

Instruções de como se movimentar no ambiente utilizando setas.

Opção de exibição da barra de dicas.

Função da tecla espaço.

Dizer que existem pistas espalhadas pela Mansão.

Falar vagamente qual é o objetivo do jogo.

Apresentação dia 25/08/10

Apresentação dos ambientes da Mansão de Quelícera.

Ao mostrar os slides perguntar aos alunos em quais ambientes eles chegaram.

→ Os menos visitados foram Despensa e o Sótão

Reforçar o uso da barra de dicas

O que Observar?

Como a criança joga?

- Fluência
- Comportamento (ansiedade, medo, diversão, raiva, empolgação, imersão etc)
- Socialização (individual X coletivo)
- Observar os alunos com melhor desempenho
- Há algum momento que a criança não sabe o que fazer?

Perceber:

Se a criança sabe se movimentar no ambiente;

Se a criança explora bastante o ambiente;

Se percebe onde estão as pistas;

Se compreende a pista;

Se anota alguma coisa;

Se utiliza a barra de dicas;

Se ela muda facilmente de ambiente;

Se ela percebe algum perigo.

Se o outro ambiente é uma atividade?

Ela cumpre ou retorna sem cumprir a atividade;

Se desiste com facilidade;

Se não consegue ir até o final da atividade.

A personagem morreu – o que acontece?

Ela escolhe o mesmo personagem ou muda?

Ela desiste?

Entrando na Mansão pela segunda vez

(depois da personagem morrer)

A criança revê as pistas?

Vai direto pra outro ambiente?

Fica explorando novamente os primeiros ambientes?

Anexo II

Roteiro de observação do Teste

Roteiro do Teste

Observar reflexão e análise de situações problema durante o jogo *A Mansão de Quelícera*.

Durante a reflexão, o sujeito toma consciência das razões de suas ações e a relação que elas podem ter com as condições do problema (Semenova, *apud* Sforzi 2004). Por meio da reflexão o sujeito estabelece correspondência do seu conjunto de ação com as condições de realização do problema. Nessa ação de reflexão, o sujeito externaliza seus pensamentos.

A análise da situação problema só é possível mediante a reflexão das suas próprias ações e pode vir a levantar princípios ou modos universais para solução de tarefas. (Semenova, *apud* Sforzi 2004).

Tomando esses conceitos de análise e reflexão será realizada a observação e a condução do aluno aos objetivos do jogo. No decorrer da atividade do jogo o aluno será conduzido a refletir, o que irá permitir que suas operações mentais sejam evidenciadas em suas falas. O aluno também será conduzido a analisar suas ações dentro do jogo, a fim de identificar se estas estão contribuindo para alcançar o objetivo do jogo.

Anexo III

Questionário Pré-teste I

A Mansão de Quelícera – jogo para fins pedagógicos

Questionário - Alunos

Esta entrevista faz parte da pesquisa de mestrado realizada por Luciana Rocha Mariz Clua, participante do Laboratório Interdisciplinar Design/Educação (LIDE) vinculado ao Programa de Pós-graduação do departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), que tem como objetivo investigar a jogabilidade de A Mansão de Quelícera, levantando as dificuldades e êxitos do jogador(a).

Pedimos a sua colaboração no preenchimento deste questionário e agradecemos a sua participação. Sua resposta sincera será muito importante para esta pesquisa. Não serão revelados dados pessoais dos participantes. Os dados contidos no questionário são apenas para controle interno da pesquisadora e para comprovar a autenticidade da entrevista/questionário.

Nome:	Computador N°:
Escola: Escola Municipal Artur Ramos – 5º ano – ciclo fundamental I	
Local: PUC-Rio, laboratório do RDC, sala S23. Projeto KHouse	
Quantos anos você tem?	

1. Você conhece algum jogo de computador?

Sim Não

Dê exemplo de algum jogo que conhece. Se não souber o nome, pode escrever um pouco sobre ele.

2. Você vai jogar, ou já jogou em alguma *Lan house*?

Sim Não

3. Quando você vai a uma *Lan house*, você fica perto de seus amigos para vê-los jogando?

Sim Não

4. Você conseguiu ver algum personagem?

Sim. Qual? _____

Não

5. Foi possível conversar com algum deles?

Sim. Qual? _____

Não

6. Você conseguiu achar pistas no jogo?

Sim Não

Se a resposta foi SIM, marque a resposta mais parecida com o que aconteceu lendo a pista. Pode marcar mais de uma resposta.

a) A pista foi útil

d) Achei as palavras difíceis

b) Não entendi a pista

e) Não consegui lembrar a pista depois

c) Não li toda a pista

7. Houve momentos que você não soube o que fazer?

Sim. Quando? _____

Não

Anexo IV

Questionário Pré-teste II

A Mansão de Quelícera – jogo para fins pedagógicos

Questionário - Alunos

Esta entrevista faz parte da pesquisa de mestrado realizada por Luciana Rocha Mariz Clua, participante do Laboratório Interdisciplinar Design/Educação (LIDE) vinculado ao Programa de Pós- graduação do departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), que tem como objetivo investigar a jogabilidade de *A Mansão de Quelícera*, levantando as dificuldades e êxitos do jogador(a).

Pedimos a sua colaboração no preenchimento deste questionário e agradecemos a sua participação. Sua resposta sincera será muito importante para esta pesquisa. Não serão revelados dados pessoais dos participantes. Os dados contidos no questionário são apenas para controle interno da pesquisadora e para comprovar a autenticidade da entrevista/questionário.

Nome:	Idade:	Computador Nº:
Escola: Escola Municipal Artur Ramos – 5º ano – ciclo fundamental I		
Local: PUC-Rio, laboratório do RDC, sala S23. Projeto KHouse		

1. Qual foi a parte do jogo *A Mansão de Quelícera* que você achou mais legal?

2. Qual foi a parte do jogo *A Mansão de Quelícera* que você achou mais chata?

3. Descreva um momento que você achou fácil:

4. Descreva um momento que você achou difícil:

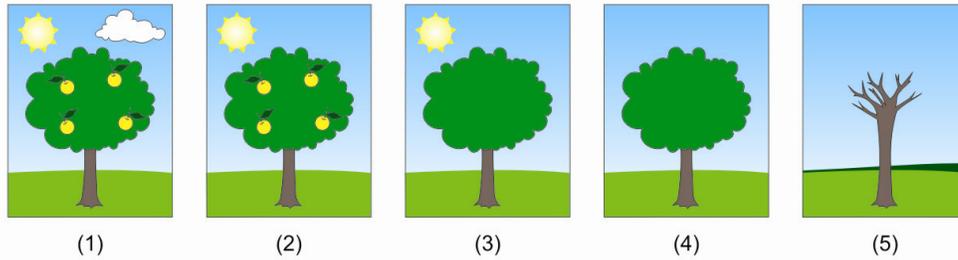
5. Em que parte do jogo *A Mansão de Quelícera* você demorou mais? Descreva por quê?

6. Você jogaria *A Mansão de Quelícera* de novo?

Sim. Por
quê?

Não. Por
quê?

7. Se esse jogo fosse uma paisagem, qual você marcaria:



8. Marque abaixo a alternativa que mais se parece com o nível de dificuldade do jogo *A Mansão de Quelícera*:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| a) Dirigir um carro | c) Andar de bicicleta |
| b) Dirigir um caminhão | d) Dirigir uma moto |
| | e) Dirigir um |

9. Você se comunicou por texto com algum habitante da *Mansão de Quelícera*?

- Sim. Como ele era? _____
- Não

10. O que você acha que é o mistério da *Mansão de Quelícera*?

11. Até onde você conseguiu resolver esse mistério da Mansão?

12. Em qual momento você não entendeu o que tinha que fazer nesse jogo?

13. Dê uma dica para melhorar o jogo *A Mansão de Quelícera*.

Anexo V

Questionário - Teste

Questionário – Teste

Esta entrevista faz parte da pesquisa de mestrado realizada por Luciana Rocha Mariz Clua, participante do Laboratório Interdisciplinar Design/Educação (LIDE) vinculado ao Programa de Pós-graduação do departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Pedimos a sua colaboração no preenchimento deste questionário e agradecemos desde já a sua participação. Os dados contidos no questionário são sigilosos e serão utilizados apenas para controle interno da pesquisadora.

Nome:	Data:
Escola: Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º
	Idade:

1. Você tem e-mail?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
2. Você tem MSN?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
3. Você tem Orkut, Twiter ou similar?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
4. Em que lugares você usa o computador?	<input type="checkbox"/> escola <input checked="" type="checkbox"/> KHouse <input type="checkbox"/> casa <input type="checkbox"/> casa de amigos <input type="checkbox"/> lan-house <input type="checkbox"/> telecentro <input type="checkbox"/> Outros
5. Quanto tempo em média você utiliza o computador?	<input type="checkbox"/> 1x por semana <input type="checkbox"/> 2x por semana <input type="checkbox"/> 3x por semana <input type="checkbox"/> 4x por semana <input type="checkbox"/> Outro: _____
6. Que jogo você jogou além da <i>Mansão de Quelícera</i> ?	_____
7. Em qual desses lugares você joga?	<input type="checkbox"/> escola <input type="checkbox"/> KHouse <input type="checkbox"/> casa <input type="checkbox"/> casa de amigos <input type="checkbox"/> lan-house <input type="checkbox"/> telecentro <input type="checkbox"/> Outros
8. Quanto tempo em média você joga?	<input type="checkbox"/> 1x por semana <input type="checkbox"/> 2x por semana <input type="checkbox"/> 3x por semana <input type="checkbox"/> 4x por semana <input type="checkbox"/> Outro: _____
9. Você já jogou em rede?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
10. De onde você acessa a Internet?	<input type="checkbox"/> escola <input checked="" type="checkbox"/> KHouse <input type="checkbox"/> casa <input type="checkbox"/> casa de amigos <input type="checkbox"/> lan-house <input type="checkbox"/> telecentro <input type="checkbox"/> Outros
11. Que página de Internet você costuma usar?	_____ _____
12. Você tem computador em casa?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
13. O computador possui internet?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não

Anexo VI

Questionário Escola – Levantamento de Perfil

Escola: Escola Municipal Artur Ramos		Data: 15/09/2010	
Endereço: R. Marquês de São Vicente, 147 - Gávea		Cidade: Rio de Janeiro – UF: RJ	CEP: 22451-041
Telefone:	(21) 2274-5698	Zona: <input checked="" type="checkbox"/> Urbana <input type="checkbox"/> Rural	
Nome do informante: <i>Helena Santos</i>		Cargo: <i>Coordenadora Pedagógica</i>	
1. Que ciclo a escola atende? <i>Educação Infantil e Ensino Fundamental I</i>			
2. Quantas salas a escola possui e a que anos atende? <i>Infantil – 1 sala e 1 sala adaptada;</i> <i>1º ano – 2 salas, sendo 1 (manhã e tarde) e 1 (tarde);</i> <i>2º ano – 2 salas, sendo 1 (manhã e tarde) e 1 (tarde);</i> <i>3º ano – 2 salas, sendo 1 (manhã e tarde) e 1 (manhã);</i> <i>4º ano – 2 salas, sendo 1 (manhã e tarde) e 1 (tarde);</i> <i>5º ano – 1 sala (manhã e tarde). Turno da manhã 38 alunos e tarde 35 alunos.</i>			
3. Quantos turnos a escola possui? <i>Dois: manhã (7:15 – 11:45) e tarde (12:45 – 17:15)</i>			
4. A escola possui sala de leitura?			
<input type="checkbox"/> sim		<input checked="" type="checkbox"/> não <i>Mas possui vários livros para leitura, que podem ser lidos em sala pelo professor ou os alunos podem levar para ler em casa.</i>	
5. A escola possui computadores?			
<input checked="" type="checkbox"/> sim		<input type="checkbox"/> não	
5.1. Qual a quantidade e localização? <i>São 4 na sala de coordenação pedagógica; 2 na sala de professores e 2 na secretaria.</i>			
5.2. Os computadores possuem internet?			
<input checked="" type="checkbox"/> sim		<input type="checkbox"/> não	
6. Quem utiliza os computadores? <i>Professores; coordenadora pedagógica; secretaria e um ou outro aluno que vem na sala de coord. pedagógica para jogar ou pintar.</i>			
7. A escola possui alguns dos equipamentos relacionados abaixo? Liste quantidade. [10] TV [8] DVD [1] Vídeo [1] Filmadora [] Webcam [8] CD player [2] Impressora [1] Máquina fotográfica			
8. A Escola promove reuniões pedagógicas com os professores?			
<input checked="" type="checkbox"/> sim		<input type="checkbox"/> não	
8.1. Com que frequência e duração? <i>Centro de Estudos Parcial (programa da Secretaria de Educação): 2 vezes por mês.</i> <i>Centro de Estudos Integral (programa da Secretaria de Educação): 1 vez por semestre.</i> <i>Conselho de Classe (programa da Secretaria de Educação): após as provas (bimestral e marcada pela prefeitura). O Conselho conta com a participação do representante de classe dos alunos.</i>			
9. Os professores formam grupos de trabalho entre si?			
<input checked="" type="checkbox"/> sim		<input type="checkbox"/> não	
10. Os professores formam grupos de discussão entre si?			
<input checked="" type="checkbox"/> sim		<input type="checkbox"/> não	
11. Os professores trocam experiências e materiais entre si?			
<input checked="" type="checkbox"/> sim		<input type="checkbox"/> não	
12. Observações: Nº total de alunos: 540. Alunos têm transporte em ônibus escolar da prefeitura.			

Anexo VII

Autorização de alunos

Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º	Data: 09 e 10/09/10	Duração: 1:30h e 3:00
Aluno(a)			
A - Ana Clara Isaias Gomes	Sexo F	Idade 10	
E - Eduarda Pereira da Silva	Sexo F	Idade 10	
L - Leonardo Soares de A. da Silva	Sexo M	Idade 11	
P - Pedro Henrique Cavalcante V. Pereira	Sexo M	Idade 10	

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Eu Adriana Isaias responsável pelo aluno Ana Clara, da turma 1502, autorizo a dar continuidade nos testes aplicados pela professora pesquisadora da PUC, na própria escola a ser fotografado(a), durante o jogo eletrônico A Mansão de Quelicera
Ass.: Adriana Isaias

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Eu Marina Alves da Silva responsável pelo aluno Eduarda Pereira da Silva, da turma 1502, autorizo a dar continuidade nos testes aplicados pela professora pesquisadora da PUC, na própria escola a ser fotografado(a), durante o jogo eletrônico A Mansão de Quelicera
Ass.: Marina Alves da Silva

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Eu Leonardo Soares de Andrade responsável pelo aluno Leonardo Soares, da turma 1502, autorizo a dar continuidade nos testes aplicados pela professora pesquisadora da PUC, na própria escola a ser fotografado(a), durante o jogo eletrônico A Mansão de Quelicera
Ass.: Leonardo Soares de Andrade

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Eu Pedro Henrique Cavalcante responsável pelo aluno Pedro Henrique, da turma 1502, autorizo a dar continuidade nos testes aplicados pela professora pesquisadora da PUC, na própria escola a ser fotografado(a), durante o jogo eletrônico A Mansão de Quelicera
Ass.: Pedro Henrique Cavalcante

Colégio Dourado	Ano: 5º	Data: 22/01/2011	Duração: 5h
Aluno(a)		Sexo	Idade
M - Ana Maria Luiza Rocha Mariz Valença		F	11

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Eu, **Fernanda Rocha Mariz**, responsável por **Maria Luiza Mariz Valença**, autorizo a sessão de observação de uso do jogo *A Mansão de Quelicera*, pela pesquisadora da PUC-Rio, Luciana Rocha Mariz Clua.

Recife, 22 de janeiro de 2011.



 Fernanda Rocha Mariz

Anexo VIII

Autorização de entrevista

Autorização de publicação

Eu, **Ana Beatriz Bahia Spinola Bittencourt**, inscrita no R.G. nº 2.955.77, SSP-SC, autorizo a publicação da entrevista concedida a pesquisadora Luciana Rocha Mariz Clua, R.G. nº 26863756-8, Detran-RJ. A entrevista acima citada teve o objetivo de esclarecer dúvidas e fazer considerações verdadeiras sobre o processo histórico e desenvolvimento do jogo eletrônico intitulado *A Mansão de Quelícera*. Essa autorização permite única e exclusivamente que o texto da entrevista seja publicado na pesquisa de mestrado da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, com título provisório de: *A Mansão de Quelícera: Análises e contribuições para o design de jogos com fins pedagógicos*.

Toronto, 09 de fevereiro de 2011.



Ana Beatriz Bahia Spinola Bittencourt

Anexo IX

Roteiro base de entrevista com desenvolvedor da *Mansão de Quelícera*

Introdução

A intenção dessa entrevista é tirar algumas dúvidas e curiosidades que foram geradas pelo teste de campo e também pela pesquisa na área de game design.

Perguntas específicas de Game Design

1. Conte um pouco do seu trabalho como game designer. (rotina de trabalho, atribuições)
2. Como foi trabalhada a idéia do jogo?
 - 2.1. Foi utilizada alguma metodologia?
 - 2.2. Ao longo da fase de concepção foi gerada alguma documentação escrita e imagética?
 - 2.3. Se houve alguma documentação, esta foi utilizada como base no desenvolvimento do jogo?
3. Foi criada uma metodologia própria para o desenvolvimento do jogo ou foi utilizado um método conhecido na área?
 - 3.1. Se sim, que metodologia foi essa?
 - 3.2. Como foi realizado o gerenciamento do projeto?
4. Durante as fases de concepção e desenvolvimento a equipe podia dar sua opinião e gerar modificações no projeto inicial?
5. Como o conteúdo pedagógico foi trabalhado pela equipe e como ele foi implementado no jogo?
6. O jogo foi baseado no conto da Luana Von Linsingen. Quais foram as dificuldades encontradas para adaptá-lo ao jogo eletrônico?
7. Como o jogo foi originalmente pensado para ser utilizado em sala de aula?
8. Apesar do jogo ser *single player*, ele foi pensado para ser jogado em grupo (interateração)?
9. Algumas perguntas específicas sobre aplicação de testes do jogo para crianças e adolescentes em idade escolar:
 - 9.1. Houve uma explicação sobre o jogo anteriormente ao teste?
 - 9.2. Os alunos receberam alguma dica?
 - 9.3. Foram avaliados os níveis de dificuldades dos desafios?
 - 9.4. Houve desafios que não foram concluídos (sem dicas)?
 - 9.5. Quais foram os problemas mais recorrentes encontrados no teste com os alunos da Escola de Aplicação da UFSC?

Perguntas específicas do jogo

1. De que maneira o jogador é informado à respeito dos objetivos no jogo?
2. Como surgiu a idéia de fazer vários mini jogos (desafios) dentro do jogo principal e qual a intenção dos mesmos?
3. Com que propósito foram criados desafios exclusivos para determinados personagens? Isso foi alguma estratégia para dificultar o jogo?
4. Estes desafios foram trabalhados de maneira a haver um padrão entre eles?
5. Porque em alguns desafios não existe a explicação das regras? Dar exemplos.
6. Como surgiu a idéia da barra de dicas?
 - 6.1. Foi testada a frequência de uso dessa ferramenta com os alunos?
7. Houve personagens mais fáceis ou mais difíceis para terminar o jogo?
 - 7.1. Por que essa estratégia foi utilizada, caso tenha sido proposital?
8. Se você fosse desenvolver novamente este jogo, o que mudaria?

Anexo X

Ficha Técnica equipe *Casthália*

Coordenador: Prof. Dr. Antonio Vargas

Game Design: Ana Beatriz Bahia

Direção artística (Concepção e pesquisa):

Aline Dias, Ana Beatriz Bahia, Antonio Vargas e Diego Rayck

Roteiro adaptado: Diego Rayck

Baseado no conto: *Os Croquets em A Mansão de Quelícera* de Luana Von Linsingen

Personagens: concepção de Luana Von Linsingen;

Desenhos: Diego Rayck, apoio Antonio Vargas

Habitantes: Criação e desenho de Diego Rayck

Ambientes: Criação de Albert Günter e Ana Beatriz Bahia, apoio Diego Rayck e Antonio Vargas

Aquarelas: Aline Dias, apoio Samara de Senna

Tratamento digital: Ana Beatriz Bahia, apoio Samara de Senna e Antonio Durán

Animações:

Diego Rayck, apoio Aline Dias, Gabriela C. Andrade, Celina Jong, Giorgia Mesquita e Samara de Senna.

Trilha sonora e sonorização: Sergio Freitas

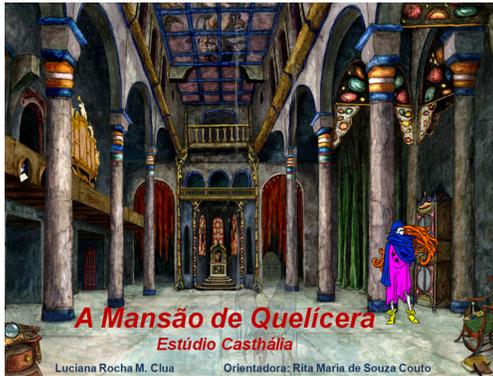
Textos: Antonio Vargas.

Revisão: Marcos David e Vanise Macedo

Edição e montagem: Aline Dias

Anexo XI Apresentação Pré-teste 1

Comandos básicos da Mansão de Quelícera



Anexo XII Apresentação Pré-teste 2

Apresentação dos ambientes da Mansão

HALL



SALA DE JANTAR



MASMORRA



PORÃO



CLAUSTRO



QUARTO



DESPENSA



SOTÃO



SALÃO DE BAILE



COZINHA



BIBLIOTECA



OBJETIVO DO JOGO

- > Desvendar os mistérios da Mansão
- > Resgatar alguém
- > Livrar alguém do Feitiço de Quelicera

Lembrete

- Pistas
- Dicas na barra de personagem

Bom Jogo!

Anexo XIII Apresentação Teste 1

Apresentação sobre habitantes da Mansão

 <p style="text-align: center;">Quelícera</p>	<p>Filha de um poderoso bruxo, Quelícera cresceu em contato com os melhores mestres e tradições de magia. Sua natureza curiosa e empreendedora a levou a conhecimentos que seu pai proibiu. Não conformada, Quelícera o enfrentava abertamente, apesar de admirá-lo com sinceridade. Enciumada com a relação menos tumultuada que o pai tinha com a irmã, Estrela, Quelícera exagerava em seu comportamento revoltado. Quando seu pai falece misteriosamente, o espanto tomou conta da Mansão. Quelícera sentiu-se rejeitada pelos habitantes da casa, todos simpatizantes de sua gentil irmã. Temendo pelo seu futuro e pelo não cumprimento de seus direitos de primogênita, associou-se ao Anão, um recém-chegado habitante, homem experiente e ardisoso que a aconselha a aprisionar Tufik, o castelão. Quando as coisas parecem melhorar, um príncipe surgiu cortejando sua irmã, e opondo-se abertamente a Quelícera. Diante desta nova ameaça, Quelícera, em um acordo com o Anão, compactuou com forças malignas para aumentar seus poderes mágicos. Transformou o príncipe em Fera e aprisionou sua irmã em um medalhão que mantém no pescoço. O preço pelo uso destes poderes é a corrupção de seu corpo e alma. Logo com sua loucura e maldade cresceram, transformando a Mansão em uma prisão amaldiçoada para todos os que nela habitam.</p>
 <p style="text-align: center;">Estrela</p>	<p>Irmã mais nova de Quelícera, sempre teve um comportamento mais gentil e pacífico do que a irmã. Era querida por vários habitantes da Mansão, fato que às vezes levantava inveja em sua irmã. Quando seu pai faleceu, Estrela sentia o desconforto de ver o ressentimento dos habitantes pelo comportamento rebelde de sua irmã. Ao mesmo tempo, sabia sobre o talento maligno e capacidades dela. Para seu alívio, Tufik assumiu a autoridade da casa como tutor das duas irmãs. Mas a presença cheia de discórdia do Anão, um novo funcionário, levou Quelícera a cometer o desatino de prender Tufik na masmorra e se proclamar a autoridade da Mansão. Quando tudo parecia sem esperanças para Estrela, esta conhece o Príncipe Frederico que, apaixonado, oferece seu apoio para enfrentar a irmã. Mas Quelícera, em um golpe audacioso, amaldiçoa Frederico transformando-o em Fera. Estrela, sentindo falta de seu aliado e namorado, começou a agitar-se em procurá-lo. Mas, antes que pudesse fazê-lo, sua irmã aprisionou-a em um medalhão mágico, onde Estrela permanece até hoje. Só alguém muito astuto, como Joel, pode descobrir como abrir o medalhão para libertar Estrela.</p>
 <p style="text-align: center;">Fera ou LobisOMEM</p>	<p>O Príncipe Frederico príncipe aproximou-se da recém-órfã Estrela, apaixonado por sua bela aparência e caráter, sem perceber que despertava o ciúme da irmã, a bruxa chamada Quelícera. Ele ainda fazia questão de deixar clara sua antipatia diante das opiniões e atitudes da bruxa. Foi pego de surpresa pelas artimanhas desta, que o transformou nesta terrível fera para que nunca mais se aproximasse de sua irmã. Estrela, com saudades de seu pretendente, começou a procurá-lo e Quelícera, temendo que sua irmã, também feiticeira, quebrasse seu encanto, reuniu todos os seus poderes para aprisionar Estrela em um medalhão. A fera foi aprisionada na masmorra e segue vigiada lá até hoje, aguardando o dia de sua libertação. Só alguém com muita valentia, como o personagem Raul, pode compreender e ajudar a Fera.</p>

 <p style="text-align: right;">Irina</p>	<p>Irina foi a governanta da mansão desde a infância de Quelícera e Estrela, tendo participado ativamente da educação de ambas. A severidade de seu caráter escondia um espírito fraco e infeliz, que temia a morte mais do que adorava a vida. Quando Quelícera amaldiçoou sua irmã e o pretendente dela, precisava certificar-se de que ninguém tivesse acesso aos objetos e meios de quebrar a maldição. Foi então que recorreu à velha e erudita Irina, oferecendo longevidade excepcional em troca de seus serviços como guardiã de um dos tesouros que podiam arruinar a continuidade de seus planos. Para isso transformou-a em uma esfinge que pode devorar os visitantes incapazes de solucionar seu Enigma das Três idades. Ela tem algo especial a oferecer ao Raul, mas pede ao jogador para desvendar o enigma das três idades, baseado em uma obra de Baldung. O bebê, a jovem e a velha são peças-chave nos quartos do "Enigma das três idades", ao qual o jogador tem acesso passando pelo Porão.</p>
 <p style="text-align: right;">Anão</p>	<p>Este é um dos habitantes mais temidos. Foi o capataz de Quelícera nos períodos em que ela se rebelou contra Tufik e a irmã Estrela, assumindo o controle da casa. Dizem até que o próprio Anão foi quem trouxe para Quelícera conhecimentos de magia negra e alimentou sua maldade. Tudo isso em troca de bens valiosos que ele sabia fazerem parte do tesouro do pai de Quelícera, em especial, objetos de guerra que tanto interessam o personagem Raul. Depois de muito tempo em desentendimento entre os dois parece ter obrigado o Anão, agora praticamente um prisioneiro da Mansão, a esconder-se, junto com seu tesouro acumulado, em algum abrigo secreto próximo ao seu antigo local de trabalho. Mesmo assim ele segue tendo hábitos estranhos. Costuma visitar, sem que ninguém perceba nem saiba o motivo, uma pequena sala localizada no canto esquerdo do Hall.</p>
 <p style="text-align: right;">D. Isidro</p>	<p>O cozinheiro da Mansão teve uma longa estória de vida antes de chegar até aqui. Dizem que era um nobre e através de uma vida desregrada e desonesta se viu envolvido com piratas. Para não lhes pagar pelos serviços que eles lhe faziam, denunciou-os para as autoridades. Quando fugiram da prisão, os piratas, além de levarem toda a sua fortuna, fizeram dele seu cozinheiro, castigando-o e humilhando-o por mais 20 anos. Quando o navio em que estavam naufragou, D. Isidro vagou até encontrar a Mansão, onde pediu abrigo. O único bem que possuía, seu verdadeiro tesouro, era um abridor de latas capaz de penetrar qualquer coisa, mágica ou não. Quando Quelícera aprisionou no amuleto sua irmã, Estrela, exigiu de Dom Isidro seu tesouro. Tendo se negado a obedecer, o pobre cozinheiro foi transformado em sapo e vive num corredor úmido, resmungando e dificultando a passagem de todos que se atrevem a sair da cozinha pela passagem mais óbvia. Não sabe ele que, fazendo isso, ajuda Quelícera: dificulta a aventura do único personagem que pode descobrir o modo certo de libertar Estrela.</p>
 <p style="text-align: right;">Ciclope</p>	<p>Provindo de regiões subterrâneas de algum universo obscuro, provavelmente trazido por Redon, este ciclope foi conjurado magicamente por Quelícera para guardar seu covil. Apesar de sua natureza rude, que lhe permite engolir com voracidade os invasores, o Ciclope foi doutrinado por Quelícera e hoje venera seu poder. Sua falha como guardião é a pouca familiaridade com a beleza que esta criatura teve, graças à natureza primitiva de suas origens. Seu único olho, acostumado com a visão grotesca e escura dos subterrâneos, fica fascinado diante de visões de beleza, produzindo um efeito hipnotizante sobre a criatura. É belo para Ciclope não apenas um rosto angelical de menina, mas pequenas criaturas coloridas que dançam ao vento.</p>

Anexo XIV

Produção acadêmica sobre *A Mansão de Quelícera*

A seguir são apresentadas referências acadêmicas (dissertação, monografia e artigo) desenvolvidos a partir do jogo *A Mansão de Quelícera*. Aqui estão disponíveis os resumos destes referidos trabalhos acadêmicos.

BITENCOURT, Ana Beatriz Bahia. **Jogando arte na web: educação em museus virtuais**. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Tese de doutorado, 400p. Florianópolis, 2008.

A tese tem como tema os jogos online lançados pelo setor educativo de museus de arte a partir de obras de acervo. Entre os anos de 2005 e 2008 foi realizada pesquisa de campo na Web selecionando, estudando e interagindo com interfaces condizentes com o tema, e também sites informativos sobre Arte. A ampliação do limite de observação em campo para além dos jogos de sites de museu justifica-se pela abordagem metodológica adotada; pautada: (1) na avaliação iluminativa (Parllet e Hamilton), que avalia ações educativas tendo em vista o contexto social, cultural e institucional no qual se realizam; (2) no método paradoxal (Barthes), que propõe ao pesquisador intercalar momentos de distanciamento e de aproximação em relação ao objeto investigado. Em paralelo à pesquisa de campo e através de estudo teórico pudemos fazer a leitura de interfaces computacionais como transcodificação (Manovich) de valores e hábitos culturais advindos de contextos pré-digitais. Então avaliamos em que medida os modos convencionais de perceber e saber arte são reafirmados, atualizados ou redefinidos na Web. A partir dessa avaliação geral, estabelecemos quatro categorias de estudo: (a) Plano do Arquivar, com bancos de dados online sobre história da arte; (b) Plano do Simular, com “visitas virtuais” a sites de museus de arte; (c) Plano do Problematizar, com o jogo *A terceira face da carta* (Museu Virtual de Arte Brasileira, concebido por Matteo Moriconi e Arthur Omar), a partir do qual debatemos o uso da reprodutibilidade técnica enquanto procedimento para variação (e não reprodução) de obras de arte no ciberespaço; (d) Plano do Ludo-Educar, com interfaces interativas e divertidas veiculadas no canal educativo de sites de museus de arte. Em capítulo à parte, destacamos o jogo *Jhieronimus Bosch Adventure Game* (Museu Boijmans, Roterdã, desenvolvido por V2_Lab e Rj.nj Digital Entertainment) como interface na qual convergem as reflexões tecidas nas categorias de estudo “c” e “d”. Concluimos que a interface deste último jogo mostra-se coerente com a recente teorização acerca de Museu (Martín-Barbero; Hooper-Greenhill) e Obras de Arte (Gadamer; Barthes); desloca o visitante museal da posição de espectador para a de participante, levando este a experiência de imersão (ao invés de contemplação) e a exceder o sentido visual rumo à tatilidade constitutiva da interatividade.

Palavras-chave: museu de arte; obra de arte; museu virtual; jogo online; experiência estética; Web.

GASPAR, Débora da Rocha. **Jogando & aprendendo: proposta para O uso de um jogo eletrônico interativo sobre história da arte.** Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Pós-Graduação Lato Sensu em Ensino de Artes Visuais. Especialização, 75 p. Florianópolis, 2004.

Atualmente, a amplitude da influência dos computadores na vida social contemporânea vem alterando as concepções culturais e educacionais. As crianças estão sendo socializadas em ambientes enriquecidos com tecnologia eletrônica, entre eles os *softwares* de jogos interativos, que interferem em suas maneiras de olhar o mundo. Influenciado por este contexto, o Professor Doutor Antônio Vargas Sant’Anna e sua equipe estão elaborando um jogo eletrônico e educativo denominado “Conhecendo a História da Arte com os Croquets em A Mansão de Quelícera” onde, por meio de uma trama de suspense, explora-se o potencial lúdico dos meios eletrônicos, com o intuito de ampliar o repertório do público infanto-juvenil acerca de conteúdos artísticos. Este estudo desenvolve encaminhamentos educativos com estudantes da sexta-série do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, tendo este *game* como mediação educativa. Assim, o percurso teórico percorrido mapeará a história do jogo chegando aos jogos atuais que influenciaram a criação do *game*, o contexto da cibercultura e suas intervenções no campo pedagógico, o percurso metodológico deste trabalho, bem como a vivência educativa com o jogo “A Mansão de Quelícera” na escola. Chegando-se, então, às reflexões acerca da prática pedagógica e de novos aspectos a serem explorados em futuros trabalhos acadêmicos.

Palavras-chave: Jogo eletrônico e educativo; ensino de Arte; história da arte; novas tecnologias da informação e comunicação.

ROSADO, Janaína dos Reis. **Jogos Eletrônicos e Aprendizagem Escolar: Para além do instrumento pedagógico**. Departamento de Educação. Universidade do Estado da Bahia. Dissertação de Mestrado, 87p. Salvador, Bahia, 2009.

O jogo faz-se presente na vida dos indivíduos com menos ou mais intensidade, promovendo o prazer e o aflorar da criatividade, possibilitando interação entre os sujeitos aprendentes. O jogo se adequa às necessidades das crianças, proporcionando uma aprendizagem significativa e consequente desenvolvimento global, levando este tema a ser central na educação infanto-juvenil. Neste contexto, destaca-se a interação dos jovens com os jogos eletrônicos, que apontam a existência de uma forma diferente de aprender na relação com esses artefatos tecnológicos e também que a escola está à margem do que atinge as crianças e adolescentes. Desta forma, ainda percebe-se um distanciamento das atividades

lúdicas no cenário pedagógico, apesar dos estudos sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento e a aprendizagem, considerando seu valor pedagógico. De acordo com esse entendimento, os educadores devem trazer os jogos eletrônicos para mediar a construção de conceitos na área de conhecimento pedagógico, a partir dos interesses das crianças e dos adolescentes, possibilitando um ambiente contextualizado e rico em ludicidade. Diante disto, torna-se relevante investigar quais aprendizagens são potencializadas pelos jogos eletrônicos. Com base em uma concepção sociointeracionista de educação, esta pesquisa dedica um olhar minucioso ao papel do jogo eletrônico mediando a aprendizagem, a fim de perceber quais são as aprendizagens que emergem da interação dos alunos com os *games*. O estudo desenvolvido teve como base a leitura de teóricos que abordam o tema pesquisado, além da análise das categorias teóricas **jogos eletrônicos, nativos digitais, interação, aprendizagem escolar** e da observação participante de educandos na escola. O método utilizado, que viabilizou a pesquisa e que subsidiou a produção deste trabalho, foi a pesquisa participante, utilizando os instrumentos de investigação como: entrevista e análise documental. O *locus* da pesquisa foi a Escola Municipal Afrânio Peixoto, que atende à comunidade de Sete de Abril e adjacências. Esta Unidade Escolar oferece desde a Educação Infantil até o 5º ano de escolarização, possuindo doze salas de aula funcionando nos três turnos de trabalho, além de laboratório de informática com oito computadores conectados à internet. Dentro dessa realidade, foram pesquisados alunos do 5º ano de escolarização do ensino fundamental I. Concluindo a pesquisa, percebeu-se que os alunos apresentavam dificuldades de leitura e que algumas possibilidades de aprendizagem emergiram durante a interação dos jogadores com o *game*.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, aprendizagem, ludicidade, interação.

Artigos desenvolvidos a partir do jogo *A Mansão de Quelícera*:

_____. A Mansão de Quelícera e a aprendizagem escolar. X Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), Trilha de Games & Cultura, pp. 17-25. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult3_09.pdf> Acesso: jan. 2011.

SANT'ANNA, Antonio Vargas; Casthalia Digital Art Studio Ltda. **Software e web-sites educativos de História da Arte – relato de pesquisa**. ANPAP 2003. Disponível em: <http://www.virtualeduca.org/encuentros/miami2003/es/actas/10/10_02.pdf>. Acesso: jan. 2011.