

6

Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn Rosalina Gama; PRETTO, Nelson. *Escola: espaço para produção de conhecimento*. 2001.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

ARNHEIM, Rudolf. *Visual thinking*. University of California, 1997.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. São Paulo: Papirus Editora, 1993.

BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

BENJAMIN, Walter. *Rua de mão única*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2009.

_____. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Editora Duas Cidades, 2007.

BONSIEPE, Gui. *Design do material ao digital*. Florianópolis (SC): FIES/IEL, 1997.

BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

COELHO, Nelly Novaes. *A literatura infantil*. São Paulo: Quiron Global, 1982.

DE MASI, Domenico; PEPE, Dunia. Criança e adulto. In: *As Palavras no Tempo*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2003.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2007.

FEILITZEN, Cecilia Von. *Young people, soap operas and reality TV*. Göteborg (Sweden): University, 2004.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FASCARA, Jorge. *User-centred graphic design: mass communications and social change* Taylor & Francis, 1997

GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves, O flautista de hamelin: o sedutor design do livro de histórias infantil e sua relação com a narratividade.1999. 186 f.

GEE, J. P. *Situated language and learning: a critique of traditional schooling*. London: Routledge, 2004.

_____. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

_____. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang, 2007.

_____. *Why video games are good for your soul: pleasure and learning*. Melbourne: Common Ground, 2005.

GOULEMOT, J. M. Da leitura como produção de sentidos. In: CHARTIER, R. *Práticas da Leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996, p. 107-116.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

JOBIM e SOUZA, Solange, Infância e Linguagem: Bakhtin, Vigotsky e Benjamin, Papirus Editoram São Paulo, 1994

_____. Subjetividade em questão: a infância como crítica da cultura. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000

JOHNSON, Steven. *Emergence: The connected lives of ants, brains, cities and software*. New York: Scribner Edition, 2004.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro Editora José Olympio. 2004

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997.

NAVEGA, Sérgio. Inteligência artificial, educação de crianças e o cérebro humano. *Intelliwise Research and Training*, São Paulo, fev. 2000.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise do discurso: Princípios e procedimentos*, Editora Campinas, Pontes, 2007

PASOLINI, Pier Paolo, *Antologia de ensaios corsários – Jovens infelizes*, São Paulo, Editora Brasiliense, 1990

POLO, Marco. *As viagens - "Il Milione"*. São Paulo: Editora Martin Claret, 2000.

PREFEITURA DO RIO. *Cadernos Rio Mídia 1*. Rio de Janeiro: MultiRio, 2006.

ROSSETTI, Fernando. *Mídia e escola: perspectivas para políticas públicas*. Unicef, 2005.

SALGADO, Raquel Gonçalves; SOUZA, Solange Jobim e. *Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados*. 2005. 245 f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras: Fapesp, 2005.

_____; Feitoza, Mirna. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning Editora, 2009.

_____; NÖTH, Winfried. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2008.

SODRÉ, Muniz. *Teoria da literatura de massa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1978.

SOUZA, Solange Jobim e. *Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin*. São Paulo: Papirus Editora, 2009.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2007.

_____. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2005.

XAVIER, Guilherme. *Cultura visual nos jogos eletrônicos*. Teresópolis (RJ): Novas Ideias, 2010.

Anexos

Pesquisa 1

1. Você joga videogame?
2. Como você tem acesso aos jogos?
3. Onde você costuma jogar?
4. Qual tipo de jogo você prefere?
5. Por que tipo de desafio no jogo você se interessa?
6. Costuma jogar sozinho?
7. Já fez algum *mod* ou edição em algum jogo?
8. Alguém da sua família joga com você?
9. Já jogou colaborativamente? Em rede?
10. Quem seleciona os jogos que você utiliza?
11. Seus parentes ou responsáveis participam dessa decisão?
12. Você conhece a classificação indicativa por faixa etária nos videogames?
13. Considera a falta de traduções nos jogos uma dificuldade para jogar?
14. Alguma consideração ou opinião sobre jogos?

Pesquisa 2

1. Qual seu brinquedo preferido?
2. Como você escolhe os jogos?
3. O que o atrai no jogo?
4. Você se identifica com algo no jogo? Personagens? Narrativa?
5. Qual sua emoção em relação ao videogame?

(perguntas feitas sobre um jogo específico)

1. Qual jogo você joga com mais frequência?
2. Como foi que você conheceu esse jogo?
3. Ele tem caixa, manual ou alguma ilustração? Isso é importante?
4. Uma vez no console, ou ligado, do que é composto o jogo?
5. As telas de introdução e as artes iniciais são importantes para o jogo?
6. O que você acha dos menus desse jogo? Houve alguma dificuldade com língua estrangeira ou com algum entendimento nesse jogo?
7. Como você aprendeu a jogar? Lendo manual? Tutorial? Com amigos?
8. Antes de começar o jogo, você interfere no padrão, facilitando ou dificultando a partida?
9. Seus jogos são customizados? Já fez uso de interfaces diferenciadas para seus jogos?
10. Todas as informações na tela são necessárias?
11. As possibilidades de customização estão em lugares de fácil acesso?
12. Você já alterou algum jogo, cenário ou personagem?
13. Já compartilhou essa alteração?
14. Já baixou algum *mod*, *addon* ou alteração para seus jogos?
15. Durante a partida, em quantos assuntos você deve prestar atenção?
16. A interface ajuda a controlar essas diversas demandas? Como?

17. Como é o controle das ações no jogo durante a partida?
18. Você tem pleno controle dessas ações? O que mudaria em relação a isso?
19. A interface do jogo (telas) indica bem as possibilidades de movimento e controle durante a partida?
20. Sua orientação durante o jogo é auxiliada por algum elemento gráfico?
21. Durante a partida, os desafios propostos pelo jogo obedecem a alguma ordem?
22. Você considera a divisão por níveis e fases importante? Por quê?
23. Com a participação no jogo, depois de algum tempo, suas capacidades são mais exigidas?
24. Você adquiriu alguma habilidade que permita passar de fase?
25. O que você aprendeu com esse jogo?
26. O que você pôde aproveitar do jogo para sua vida?

Tabulação Pesquisa 1

	Sim	Não				Total
Você joga videogame?	31	2				33
Como você tem acesso aos jogos?	Em casa	Casa de parentes	Lan house	Amigos		
	25	4	1	3		33
Onde você costuma a jogar?	Em casa	Lan house	Casa de parentes	Amigos		
	25	2	4	2		33
Qual tipo de jogo você prefere?	Esportes	Corrida e ação	RPG	Estratégia		
	19	10	3	1		33
Por que tipo de desafio no jogo você se interessa?	Competição	Ação	Gráficos	Não respondeu		
	16	12	2	3		33
	Não	Sim				
Costuma jogar sozinho?	18	15				33
	Não	Sim	Não respondeu			
Já fez algum modificação ou edição em algum jogo?	17	15	1			33
	Parentes	Pais	Não	Irmão	Sim	
Alguém da sua família joga com você?	5	9	5	12	2	33
	Sim	Não				
Já jogou colaborativamente? Em rede?	20	13				33
	Pais	O mesmo	Parentes e amigos	Não respondeu		
Quem seleciona os jogos que você utiliza?	2	22	6	3		33
	Não	Sim				
Seus parentes ou responsáveis participam desta decisão?	18	15				33
	Não	Sim				
Você conhece a classificação indicativa por faixa etária nos videogames?	18	15				33
	Sim	Não	+ ou -			
Considera a falta de traduções nos jogos uma dificuldade para jogar?	17	14	2			33
	9	10	11	12	13	
Idade	2	18	12	2	1	33