

# A educação estética através do jogo: um estudo do jogo Uno personalizado para o ensino das artes.

Silvia Trentin Gomes

Orientador: Prof. Dr. Luís Carlos Petry

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Brasil

Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD)

*Abstract*— Esta proposta de pesquisa constitui-se em uma linha de reflexão sobre o processo educativo estético através de jogos artísticos, para auxílio ao educador. Diante disso, será realizada uma pesquisa para analisar quais os jogos analógicos e digitais que privilegiam o conhecimento da arte e como a personalização do jogo Uno, auxiliará o educador ao ensino das características da pintura. Os subsídios teóricos serão baseados nos pressupostos dos autores e pesquisadores que se dedicam ao estudo da educação estética, da arte e dos jogos. A pesquisa irá se desenvolver dentro de uma estratégia teórica e qualitativa, com a produção e aplicação do jogo artístico com alunos do ensino fundamental. É uma alternativa metodológica para refletir e analisar por meio de observações, filmagens e questionários a maneira como a construção do conhecimento e da educação estética se processa no aluno antes e após a inserção do jogo artístico, inspirando o professor a utilizar e personalizar jogos já existentes para o ensino das artes. Espera-se com este estudo despertar um maior interesse por meio do lúdico pela arte, pelo conhecimento estético, despertando no aluno a sensibilidade e auxiliando no equilíbrio entre a razão e a emoção

*Keywords*— *educação estética, arte, jogo.*

## I. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Diante da importância que a arte assume na vida de um indivíduo, necessita-se despertar um maior interesse, conhecimento e gosto pela arte, na tentativa de provocar novas formas de pensar, estimulando a imaginação, a sensibilidade, o prazer estético e a construção do conhecimento.

Sabe-se que os alunos fazem parte de uma geração de cultura visual no qual precisam ser orientados a uma educação estética<sup>1</sup>, portanto esta pesquisa auxiliará a escola, pois cabe a ela propiciar experiências no fazer, no ler e contextualizar imagens dando instruções sobre como aprender pela pesquisa, introduzindo o aluno no mundo da estética, no qual podem encantar-se com experiências sensoriais prazerosas.

Considerando que para tornar o ensino mais rico, desafiador, incentivador pensou-se em fazer e conduzir a personalização<sup>2</sup> de um jogo já existente, o Uno, para o estudo da arte com a possibilidade de o aluno elaborar suas regras, oferecendo aos discentes e professores uma forma de vivência e experiência artística estética.

Um jogo educativo pode despertar a vontade de aprender, no qual o aluno esta estudando sem se dar conta disso, tornando assim o jogo um grande aliado para o desenvolvimento da arte na escola, desencadeando o processo criativo, cognitivo e artístico do aluno.

Analisar quais os jogos artísticos analógicos e digitais existentes, e personalizar jogos para a educação estética, poderá vir de encontro ao que afirma o Maffesoli (1996) que “a educação estética propõe um modo de conhecimento que ajuda a reduzir a dicotomia entre a razão e o imaginário, integrando parâmetros, como a emoção, a aparência, os sentidos, e provocando uma sinergia maior entre o pensamento e o sensível.”

Os jogos analógicos assim como os digitais assumiram um papel fundamental na educação dada pelas transformações ao longo da cultura humana, porém, como afirma Santaella (2009),

“hoje convivendo com uma grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem multidões tanto para os estádios quanto para as telas de transmissão, como o futebol por exemplo, o que caracteriza o nosso tempo são os jogos eletrônicos, os games.”

Assim, é necessário, saber selecionar os jogos eletrônicos e analógicos que sejam adequados para tal estudo estético porque,

“mesmo que o jogo tenha um objetivo específico, alguns aspectos dele trazem outras áreas do conhecimento, cabe ao educador, escolher um jogo que ensine e ao mesmo tempo divirta utilizando-o como suporte na aprendizagem e não como substituto no conteúdo a ser dado” (Santaella, 2009)

O jogo Uno é um jogo analógico de cartas no qual Veloso (2011) afirma que é de propriedade da Gameloft e que devido a sua popularidade atualmente esta presente no mundo virtual. O Uno além de estar no sistema do Google também esta disponível em celulares, iphones e android. É um baralho no qual o jogador relaciona os números com as cores, sendo porém um jogo de estratégia lógica. Devido a isso busca-se a sua personalização para o estudo das características da arte, contribuindo com a educação estética.

Com uma educação do sensível juntamente com a ludicidade dos jogos, Pires (2006) afirma que o educador proporciona ao aluno um mergulho na cultura e na sua

1 Logo de imediato, a palavra estética refere-se ao sensível, ao perceptível, ao sensual. Falar de educação estética, ou melhor, de educação estética no processo educativo, é o mesmo que falar em educação da sensibilidade humana aprendente. Nitidamente, isso não é qualquer coisa. Pelo contrário, é algo que toca o cerne da condição humana vivente e vivida. (Galeffi, 2009)

2 A palavra personalização esta se referindo a uma alteração feita conforme os objetivos do jogo.

trajetória ao longo dos tempos acumulando informações. Este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução dos povos. Portanto, entender a importância dos jogos para o aluno no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura.

Portanto, o que impulsiona esta pesquisa é responder a diversas questões, tais como:

- A leitura de imagens proporcionada por meio de um jogo artístico analógico ou digital estimula o gosto pela arte e pela pesquisa?
- Como desenvolver a educação estética por meio de jogos?
- Como que a personalização do conhecido Uno e a transformação do seu design para o ensino das artes, e a ação do aluno em criar as regras, poderão auxiliar na educação estética?
- Quais conhecimentos artísticos são relevantes nos jogos artísticos analógicos e digitais pesquisados para os jogadores e o que motivou o surgimento destes jogos?

Espera-se que o estudo dos jogos artísticos analógicos e digitais já existentes ou até mesmo a criação de um novo jogo, tendo como objetivos o estudo das artes, da educação estética, possam provocar um maior interesse pela arte, pelo conhecimento estético e artístico, despertando assim no aluno a sua sensibilidade, expressão e o gosto pela pesquisa artística podendo servir como um material didático de apoio ao ensino pelo professor.

---

## II. EXPERIÊNCIA COM O JOGO UNO

Este relato mostra o que impulsionou esta pesquisa, devido a alguns resultados encontrados com a aplicação do jogo personalizado com estudantes de uma escola do Rio Grande do Sul.

Nesta experiência alunos de 10 a 15 anos interagiram em sala de aula e em ateliê de artes com o jogo de cartas Uno adaptado ao ensino da história da arte com as características da pintura. Apoiando-se em autores como Santaella, Levy, Ormezano, Teixeira, Barbosa entre outros que dedicam-se ao estudo do ensino das artes, educação estética, ciberespaço e do jogo, a autora atuou como orientadora, mediadora e intérprete enquanto os alunos construía o seu conhecimento para criar e aplicar regras às cartas baseadas na pesquisa de imagens de obras de arte que caracterizam a pintura nos estilos e movimentos artísticos apresentados no jogo.

A metodologia visou uma forma de aprendizagem que considerou o saber adquirido antes pelos alunos sobre arte e suas características para posteriormente aplicar o jogo artístico.

Primeiramente por meio de um questionário foi feita a sondagem do que os alunos já sabiam e como percebiam a arte na sua vida. Essa sondagem foi necessária, pois constatou-se ainda mais a necessidade de aguçar nos envolvidos um maior interesse pela arte e disciplina. Muitos pais não têm conhecimento da importância da arte no desenvolvimento do indivíduo como um todo, criticando assim seus desenhos e prejudicando-os no desenvolvimento da expressão, grafismo e

desenho infantil. Fez-se essa reflexão devido à observações de algumas falas e do questionário entregue.

### *a) Como é o jogo Uno?*

O jogo Uno é um jogo de cartas lançado pela Mattel e Gameloft no qual o jogador relaciona os números com as cores. O objetivo é ser o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão, utilizando-se de todas as regras possíveis para impedir que os outros jogadores façam a mesma coisa.

Cada jogador recebe sete cartas. O restante do baralho é deixado na mesa com a face virada para baixo. Vira-se uma carta do monte. Essa carta que fica em cima da mesa serve como base para que o jogo comece. O jogador à esquerda do que distribuiu as cartas inicia o jogo que deve seguir em sentido horário. Os jogadores devem jogar, na sua vez, uma carta de mesmo número, cor, ou símbolo da carta que está na mesa. Exemplo: se a carta inicial for um 2 *vermelho*, o primeiro jogador deve jogar sobre ela um 2 (não importando a cor) ou uma carta vermelha (não importando o número). O jogador sucessivo faz a mesma coisa. Dessa vez, vale como base a carta colocada pelo jogador anterior. Ao jogar a penúltima carta, o jogador deve anunciar em voz alta “UNO”. Se não fizer isso, os demais jogadores solicitam a comprar mais duas cartas. A rodada termina quando um dos jogadores zerar as suas cartas na mão.

Além das cartas numéricas, o baralho de Uno possui mais cinco cartas especiais que produzem diferentes efeitos durante o jogo. Essas cartas determinam se o jogador será beneficiado por uma carta coringa, (pode ser jogada durante qualquer momento do jogo, independentemente da carta que se encontra no topo de descarte. O participante que jogar essa carta escolhe a próxima cor do jogo (verde, azul, vermelho ou amarelo) ou coringa +4, no qual o jogador seguinte apanha quatro cartas e o que descartou escolhe a próxima cor do jogo. As outras três cartas determinam se perderá a vez de jogar, se invertirá o sentido do jogo entre horário ou anti horário ou se o jogador seguinte apanhará mais duas cartas.

### *b) Por que o jogo Uno?*

A escolha pelo jogo Uno foi devido à euforia da maioria dos alunos. Observando-os percebeu-se que eles não viam a hora do intervalo das aulas chegar para reunir-se com os colegas e jogar. A realidade e o contexto desse grupo de estudantes impulsionou a aplicação desse jogo em sala de aula, por isso a importância de analisá-lo com cautela e ver as possíveis adaptações para a aplicabilidade em sala de aula conforme os objetivos das disciplinas a serem trabalhadas.

### *c) O processo de desenvolvimento, releitura e personalização do jogo.*

Considerando o uso da tecnologia disponível do ciberespaço e analisando as características do jogo Uno que serviam e outras que não para aplicar em sala de aula, é que houve o desenvolvimento, releitura e a personalização do jogo para utilizá-lo nas aulas de artes, desenvolvendo o ensino das características da pintura na história da arte e os objetivos da disciplina.

Pesquisaram-se nove imagens de obras de artistas que pudessem caracterizar bem cada estilo e movimentos artísticos pictóricos. As imagens foram pesquisadas também nos livros da disciplina de história que os alunos estavam estudando, assim haveria interdisciplinaridade.

Após a pesquisa trabalhou-se em um programa de edição de imagens para substituir os números pelas imagens em ordem cronológica aos acontecimentos. No entanto, os alunos precisavam pesquisar as imagens, descobrir as características dos períodos artísticos para saber qual carta tinha mais ou menos valor. Por exemplo, o realismo é o primeiro estilo, vale um ponto. O impressionismo, um movimento que surgiu depois, vale 2 pontos. Assim sucessivamente.

Para jogar, as cartas serviam como índices de pesquisa. A turma dividiu-se conforme os movimentos e estilos artísticos e cada grupo apresentou sua pesquisa. Juntos decidiram uma regra a aplicar no momento em que essa carta aparecesse em jogo, como por exemplo: Uma das características do impressionismo é a pintura utilizando pontos, os jogadores ao observarem a carta com a obra O Sol Nascente de Claude Monet, teriam que fazer um gesto que representasse pontos; bater com o dedo indicador sobre a mesa. O último aluno a praticar essa ação teria que comprar uma carta a mais do jogo. Se não estivesse atento, seria punido já que o ganhador é aquele que termina suas cartas primeiro, e os demais são os que ficam com menos pontos no final da partida.

Durante o jogo, os alunos ficavam concentrados para melhor atuação. Eles faziam resumo das regras e estudavam sem que lhes fosse solicitado. Foi gratificante perceber que estavam estudando com grande motivação, se envolvendo, aprendendo com atitudes positivas frente a seus processos de aprendizagem. Isso enfatiza o que Borin (1996) afirma: que, nesse processo, o aluno passa a ser um elemento ativo na aprendizagem, vivenciando a construção do seu saber e deixando de ser um ouvinte passivo.

Após a pesquisa das características da pintura na história da arte, eles fizeram as leituras das imagens, estudaram a obra e vida do artista escolhido e em seguida realizaram as releituras nas quais criaram suas imagens, apropriando-se de outras imagens pesquisadas no ciberespaço usando programas de edição de imagens. Releem por meio de suas percepções, transmitindo conhecimentos e dando novos significados a eles.

#### *d) Resultados*

Após a aplicação deste método, percebeu-se que foi uma alternativa metodológica para refletir e analisar a maneira como a construção do conhecimento e da experiência estética se processa antes e após a inserção do jogo.

Foi possível observar a importância de o professor servir como mediador, orientador e intérprete para tornar a atividade lúdica um momento de ensino, prazer e aprendizagem da arte para que se potencialize a experiência estética, por meio do jogo e da própria arte.

Dessa maneira, entende-se que o trabalho teve boa aplicabilidade por aumentar a motivação dos alunos à disciplina de artes devido ao entusiasmo demonstrado por eles, ao jogar este jogo personalizado.

Sendo assim, após as observações do jogo aplicado com os alunos, faz-se necessário a ampliação desta experiência, aplicando este método com outros alunos, com realidades e contextos diferentes, para estabelecer relações dos benefícios ou não do jogo personalizado para o ensino das artes

### III. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

“O conhecimento da arte, da cultura permite o sujeito conhecer-se a si mesmo, o seu passado, e fazer projeções para o futuro, tomando consciência de suas concepções e idéias agindo socialmente para transformar a sociedade da qual faz parte,” é o que afirma Selma (2007).

Diante de tal importância que a arte assume na educação,

“educar pela arte humaniza a educação em todos os níveis. A experiência artística não é somente necessária para o desenvolvimento da criança e do adolescente; também é imprescindível a quem auxiliará as novas gerações, questionando sobre a própria vida, o saber, o agir educativos.” (Ormezzano, 2001, p. 27)

Incentivar os alunos para um maior gosto, prazer pela arte em atividades que eles possam interagir com o mundo de imagens visuais, é levar em consideração que atualmente as pessoas vivem imersos de imagens, tecnológicas, digitais, e/ou impressas, dentro de uma cultura visual no qual as imagens nos são apresentadas a todo instante, na televisão, computador, outdoors, cartazes, enfim em diferentes meios de comunicação. Isto implica em uma educação estética que assuma um maior compromisso com a nossa herança cultural tendo consciência da nossa participação enquanto fruidores e construtores da cultura do nosso tempo.

A reflexão sobre estas transformações fez com que ocorresse algumas mudanças na Arte Educação, no qual Ana Mae Barbosa afirma que estas mudanças estão sendo percebidas pelos professores como,

“Maior compromisso com a cultura e com a história. Até os inícios dos anos 80 o compromisso de Arte na Escola era apenas com o desenvolvimento da expressão pessoal do aluno. Hoje, à livre expressão, a Arte-Educação acrescenta a livre-interpretação da obra de Arte como objetivo de ensino. O slogan modernista de que todos somos artistas era utópico e foi substituído pela ideia de que todos podemos compreender e usufruir da Arte.

2. Ênfase na interrelação entre o fazer, a leitura da obra de Arte (apreciação interpretativa) e a contextualização histórica, social, antropológica e/ou estética da obra.

Para isto os arte-educadores baseiam-se na construção do conhecimento em Arte, que se dá segundo pesquisadores (Elliot Eisner, 99 Brent Wilson 99) na interseção da experimentação, decodificação e informação.

Só um saber informado torna possível a aprendizagem em Arte.

Não mais se pretende desenvolver apenas uma vaga sensibilidade nos alunos por meio da Arte, mas também se aspira influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes pelo ensino/aprendizagem da Arte. Não podemos entender a Cultura de um país sem conhecer sua Arte. A Arte como uma linguagem aguadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por intermédio de nenhum outro tipo de linguagem, tais como a discursiva e a científica. Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matéria prima, tornam possível a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos.” (2003, p.17)

A educação estética mostra-se neste contexto e aponta como linguagem importante para a compreensão da cultura, podendo,

“envolver todos os membros da sociedade, promovendo um sistema ético que oriente as relações com o outro. Trata-se de uma ação educacional bastante complexa, que atinge a multidimensionalidade do humano com o objetivo de valorizar ações subjetivas e coletivas ao recriar a vida nos seus aspectos material e espiritual, fazendo brotar o que há de melhor na autoria de cada um e deslocando-se da postura de simples consumidores culturais.” (Ormezzano, 2001 p.35)

Os jogos adaptados ao ensino das artes auxiliarão na educação estética, apresentando imagens de artistas, “que se nós preparamos as crianças para lerem imagens produzidas por artistas, estamos preparando-as para ler as imagens que as cercam em seu meio ambiente [e a apropriação destas imagens se completará, e atingirá seus objetivos nos jogos artísticos pois] “a percepção pura da criança sem influência de imagens não existe realmente, uma vez que está provado que 80% de nosso conhecimento informal vem por meio de imagens” (BARBOSA, p.179)

Mostrando assim que:

“o jogo pode ser um grande aliado para o desenvolvimento da arte na escola, pois as atividades lúdicas possibilitam que a criança esteja constantemente ativa, sua mente alerta e curiosa, seu ambiente dotado de materiais atrativos e sua inter-relação com as outras pessoas se efetive de modo natural e afetivamente bem estruturado. Assim, o lúdico pode ser um fio condutor para desencadear o processo criativo e artístico dos alunos, sejam eles crianças adolescentes ou adultos.” (Santos, 2005 p. 8)

O lúdico torna-se fundamental para a educação ao proporcionar uma aprendizagem pela via do prazer, do afeto, da sensibilidade, que venha em busca do novo, da imaginação, criação, conhecimento e expressão, portanto ele deve ser pensado e analisado para desempenhar sua função educativa.

É importante o professor servir de mediador, orientador e interprete para tornar a atividade lúdica um momento de ensino, prazer e aprendizagem da arte, para que se potencialize a experiência estética, por meio do jogo e da própria arte, pois conforme Ormezzano (2001) e Salles (2005, p. 31), “estas vivências estéticas promovem a liberdade de expressão, autonomia no trabalho intelectual, a criatividade na pesquisa, a criticidade nos grupos de estudo, a solidariedade e o afeto entre as pessoas,” provocando significações na cultura, na expressão e na valorização do ser humano.

A partir dessas considerações, elabora-se a estrutura desse estudo, no sentido de orientar as etapas de desenvolvimento do tema, assim como aprofundar os conteúdos, com a finalidade de alcançar os objetivos estabelecidos.

#### IV. OBJETIVOS GERAIS

**Avaliar** os benefícios dos jogos artísticos analógicos e digitais que estimulam o conhecimento das características da arte.

**Desenvolver e personalizar** o jogo Uno para ao ensino das artes, para que busque atuar positivamente na construção do conhecimento artístico e estético do ensino.

**Auxiliar** o professor no desenvolvimento do interesse e motivação dos alunos para o gosto, conhecimento e expressão da arte por meio de jogos analógicos e digitais.

**Aliar** os jogos à educação como uma maneira de por meio da educação estética, da leitura de imagens e de novos olhares, desenvolverem a liberdade de expressão, autonomia, criatividade e a sensibilidade para a compreensão e fruição dos diferentes valores.

**Estimular** o gosto pela pesquisa e o gosto por jogos de arte tanto analógicos quanto digitais.

**Adaptar e flexibilizar**, por meio do jogo Uno, ao ensino das artes os estilos e movimentos artísticos pictóricos.

**Identificar** as vantagens e desvantagens da utilização deste jogo personalizado como material didático e de apoio para as aulas de artes.

**Avaliar** os benefícios e resultados dados por meio da pesquisa.

#### V. METODOLOGIA

A pesquisa irá se desenvolver dentro de uma estratégia teórica e qualitativa, com a pesquisa, produção e aplicação do jogo artístico personalizado, com alunos do ensino fundamental de uma escola do estado de São Paulo. O professor será orientador, mediador e interprete enquanto os alunos pesquisam, fazem as leituras de imagens e constroem o seu conhecimento para criar e aplicar as regras baseados na pesquisa de imagens de obras de arte que caracterizam bem os estilos e movimentos artísticos apresentados nas cartas. É uma alternativa metodológica para refletir e analisar por meio de observações, filmagens e questionários a maneira como a construção do conhecimento e da experiência estética se processa no aluno antes e após a inserção do jogo artístico.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, R. **A educação dos sentidos e mais**. Campinas: Verus Editora, 2005.
- BARBOSA, A. M. (org). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 12. p. 139-49.
- BARBOSA, A. M. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: \_\_\_\_\_ (org). **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005. Cap. 2.p. 98-112.
- BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos (Coord.) **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003. 184 p.
- BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Arte-Educação no Brasil: Realidade hoje e expectativas futuras**. Traduzido por Sofia Fan. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v3n7/v3n7a10.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2011.
- BORIN, Júlia. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME – USP, 1996.
- CALLEGARO, T. **Ensino da Arte na internet: contexto e pontuações**. In: Contemporâneas. In: I Congresso de Educação, Arte e Cultura, 2007, Santa Maria. Anais. Santa Maria: UFSM, 2007.
- DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 2.ed. Campinas: Autore1997,2000.120 p.

- DOMINGUES, Diana (Coord.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: UNESP - Universidade Estadual Paulista, 1997. 374 p.
- GALEFFI, Dante Augusto. **Estética e formação docente: uma compreensão implicada.** Debate na UFBA., SANTOS, Boaventura de Sousa, 2009.
- HUIZINGA, J. Homo ludens. **O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1996.
- Laurel, Brenda (ed.) (1990). **The art of human-computer interface design.** Reading, Mass.: Addison Wesley.
- LEMOS, A. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2002a.
- LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. **As tecnologias da Inteligência** – O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo. Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2004
- \_\_\_\_\_. **O que é o Virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MAFFEZOLI, M. **No fundo das aparências.** Petrópolis:Vozes,1996.
- MARTINS, Mirian Celeste e PSICOSQUE, Gisa. **Material Educativo da 4ª Bienal do Mercosul.** Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2003.
- MITCHELL, William J. (1999). **Replacing place. Em The digital dialectic. New essays on new media.** Peter Lunenfeld (ed.) Cambridge, MA: Mit Press, 113-128.
- MURRAY, Janet H. (1999). **Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace.** Cambridge, MA.: Mit Press.
- ORMEZZANO, Graciela R. **Imaginário e educação: entre o Homo symbolicum e o Homo estheticus.** 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.
- ORMEZZANO, Graciela. **Educação estética, imaginário e arteterapia.** Rio de Janeiro: Wak, 2009. 173 p.
- PIMENTEL, L. G. **Formação de professor@s: Ensino de Arte e Tecnologias**
- PIRES dos Santos, Santa M. **Educação, Arte e Jogo.** Petrópolis RJ: Ed. Vozes, 2006, 91p.
- SANTAELLA, Lucia & FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- \_\_\_\_\_. **A heterologia da interatividade no ciberespaço.** Em Cibercultura 2.0, Lucia Leão (org.). São Paulo: Ed. Nojosa,2003.
- \_\_\_\_\_. **Culturas e artes do pós-humano.** Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Rosângela Salles dos & ORMEZZANO, Graciela. **Para além da geometria na escola: antigas e novas abordagens.** Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005. 120 p.
- SELMA, A. M. **A importância da Arte na Educação.** *São Paulo, SP.* 21, nov. 2007. Disponível em: <<http://www.recantodasletras.com.br/artigos/746662>>. Acesso em: 6 jun. 2011.
- TEIXEIRA, Adriano Canabarro; MARCON, Karina (Coord.). **Inclusão digital: experiências, desafios e perspectivas.** Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2009. 278 p.
- VELOSO, Thassius. **Uno grátis chega ao android.** Depoimento ao Diário Tecnológico. Thecnoblog. 30, nov. 2011. Disponível em: <<http://tecnoblog.net/83859/uno-gratis-android/>> Acesso em: 01/05/2012.

Nome Completo da Pesquisadora: Silvia Trentin Gomes (mestrado)

E-mail: silviantrentin88@yahoo.com.br

Link do CV Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/3679393488838513>

Título da Pesquisa em Andamento: A educação estética através do jogo: um estudo do jogo Uno personalizado para o ensino das artes.

Orientador: Prof. Dr. Luís Carlos Petry

E-mail: alletsator@gmail.com

Link do CV do Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP)

Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD)

Link do PPG: <http://www.pucsp.br/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/tecnologias-da-inteligencia-e-designdigital/#apresentacao>

