

Referências bibliográficas

AQUINO, R. Jogos de Aprendizagem no Brasil. **Portal Universia**, dez. 2004. Seção Meio de comunicação. Disponível em: <<http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=5950>>. Acesso em fev. 2008.

BATISTA FREIRE, J. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

BECKER, F. Um divisor de águas. **Coleção memória da pedagogia**, v.1 n.1, 2005.

DEMENCIANO COSTA, L. **A Dama da Música**: jogo educativo para transposição de tons. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2005, 34p. Relatório Técnico.

DOMINÓ DIVISÃO. São Paulo: ABC Ind. e Com. De Brinquedos Educativos LTDA, 2007. 28 peças.

FERRAN, P.; FRANÇOIS, M.; PORCHER, L. **Na escola do jogo**. 2. ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1979.

Figuras 24, 25, 27, e 28. Disponíveis em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Rubik%E2%80%99s_cube>. Acesso em: fev. 2008.

FURTADO, A. W. B; SANTOS, A. L. M.; GOMES, A. S. **Especificando um Modelo de Time para o Desenvolvimento Colaborativo de Jogos Educativos**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003. Disponível em: <http://www.cin.ufpe.br/~awbf/files/SBIE2003_ModeloTimeJogosEducativos.pdf>. Acesso em: fev. 2008.

JOGO DE APRENDER. **O que é RPG**. Disponível em: <http://www.jogodeaprender.com.br/rpg_oq.html>. Acesso em 29 out. 2007.

LEWIN, K. **Princípios de Psicologia Topológica**. São Paulo: Cultrix, Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.

LEWIN, K. **Teoria de campo em ciência social**. São Paulo: Livraria Pioneira, 1965.

LUDUS CULTURALIS. **RPG e Educação**: Ludus Culturalis 5 anos. Disponível em: <<http://falerpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=55>>. Acesso em: 6 jan. 2008.

MACEDO, L. O ancestral do humano e o futuro da humanidade. **Coleção memória da pedagogia**, v.1, n1, 2005.

MAMEDE NEVES, A. Falando de aprendizagem. **Aprendendo Aprendizagem**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1999. CD-ROM.

MAMEDE NEVES, A. A Teoria de Campo, **Aprendendo Aprendizagem**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1999. CD-ROM.

MAMEDE NEVES, A. A Aprendizagem vista pela ótica Elementarista. **Aprendendo Aprendizagem**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1999. CD-ROM.

MARRIOTT, M. We Have to Operate, but Let's Play First. **The New York Times**, fev. 2005. Seção Technology. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2005/02/24/technology/circuits/24docs.html>>. Acesso em: fev. 2008.

MEMÓRIA INGLÊS. São Bernardo do Campo: GROW Jogos e Brinquedos S.A., 2007. 54 peças.

RAMOZZI-CHIAROTTINO, Z. Os 'estágios' do desenvolvimento da inteligência. **Coleção memória da pedagogia**, v.1, n.1, 2005

RIOS, I. Construindo a brincadeira, o brinquedo e o jogo. **Jornal Educar**. Rio de Janeiro, 2007. v. 51

TAYLOR, D. **Vença o Famoso Cubo**. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1981.

TRIGO, L. Vida inteligente no mundo da diversão. **Net Art**, abr. 2005. Seção Ping-pong. Disponível em: <<http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/julmonachesi/entrevistas/mais5>>. Acesso em: fev. 2008.

WERTHEIMER, M. **Productive Thinking**. Londres: Tavistock Publications and Social Science Paperbacks, 1982.