



EPEPE
ENCONTRO DE PESQUISA
EDUCACIONAL
EM PERNAMBUCO

Educação e Desenvolvimento
na Perspectiva do Direito à Educação

Eixo temático: EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS DE 0 A 6 ANOS

**DESIGN PARTICIPATIVO COM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL:
DESENVOLVIMENTO DE GAMES EDUCACIONAIS E FORMAÇÃO DE
IDENTIDADES NO SÉCULO 21**

Autor: Georgia Daniella Feitosa de Araujo Ribeiro\FUNDAJ – UFRPE

Flavia Peres\UFRPE - FUNDAJ

RESUMO: Este trabalho pretende apresentar a etapa inicial de um projeto de pesquisa que visa inserir a educação infantil (crianças de 5 anos) na lógica do projeto DEMULTS (Desenvolvimento Educacional de Mídias Sustentáveis). Alicerçada pela teoria sócio histórica da escola de Moscow, tendo olhar para o desenvolvimento infantil e os processos de interação com os artefactos tecnológicos e a teoria da atividade, apresentava dor Leontiev, os PCN's de educação infantil e possibilidades de desenvolvimento dos games a partir das áreas temáticas nele apresentadas, discorreremos sobre as propostas do ICH (Interação humano computador) as identidades que esse processo promove a produção de games educacionais levantando questões da programação pelo usuário final com interface das identidades das crianças inseridas na era digital. Nesse contexto observaremos os processos de interação e as aprendizagens decorrentes desse processo, como as inferências por conta do desenvolvimento infantil. Destacamos também que temos como pano de fundo as comunidades de prática estudadas por Lave e Wenger onde todos os envolvidos no processo se articulam para a produção dos games pelas crianças, ou seja programação de games pelo usuário final, mobilizando assim saberes, habilidades e identidades.

PALAVRAS-CHAVE: INFÂNCIA, ARTEFACTOS, DESENVOLVIMENTO DE GAMES, IDENTIDADES. COMUNIDADES DE PRÁTICA.

Introdução

O presente trabalho visa a apresentação de um projeto de pesquisa que se articula na integração de tecnologias digitais em contextos de Educação Infantil. Partimos de uma pesquisa mais ampla do projeto DEMULTS – Desenvolvimento Educacional de Multimídias Sustentáveis – que se encontra em andamento e verifica o desenvolvimento de games

educacionais com a participação de alunos e professores do Ensino Médio. Os jovens envolvidos engajam-se em comunidades de prática de desenvolvimento de software no laboratório da escola, visando à aprendizagem de conceitos científicos próprios às disciplinas curriculares, e também de competências discursivas e tecnológicas próprias aos contextos de designers e programadores.

Na atual proposta apresentada, pretendemos integrar as comunidades de prática do DEMULTS à Educação Infantil, a fim de compreender os impactos do processo sobre o desenvolvimento de crianças. Para isso, essas crianças serão envolvidas em atividades de Design Participativo DP (Schuler, D. and Namioka, 1997; Bødker, Grønbæk e Kyng, 1997; Kensing, 1998; Danielsson e Wiberg, 2006), juntamente com as equipes do DEMULTS, agora estabelecendo elos em uma cadeia discursiva que se estabelece entre o momento de autoria (jovens do Ensino Médio promovendo Design Participativo envolvendo usuários finais - crianças) e o momento do uso dos games (crianças da Educação Infantil).

Sabemos o quanto a atual sociedade da informação tem promovido, como estabelecido nas leituras de CASTELLS (2013) e HALL (2011) verdadeiras transformações nas identidades culturais. Concomitantemente, os espaços educativos vivenciam o desafio de favorecer a formação de competências necessárias aos contextos do século XXI como colaboração, cooperação, liderança, participação e protagonismo. Os argumentos apresentados nas atividades vivenciadas através do DEMULTS, acrescidos do embasamento que nos leva a questionar sobre como acontece a formação de identidade de crianças durante processos escolares de design e uso de tecnologias, são a base para a justificativa do atual projeto.

Ao longo do artigo aqui apresentado, para nos inserirmos nessa discussão, primeiramente faremos uma apresentação da proposta teórica que orienta o trabalho, de base eminentemente sócio histórica, e os desdobramentos da mesma, considerando a Interação Humano-Computador (IHC), bem como as condições educacionais previstas nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Infantil. Na sequência do artigo, apresentamos a metodologia utilizada no DEMULTS para a produção de Games e as adaptações dessa metodologia às questões que pretendemos responder nessa pesquisa. Como se trata de uma pesquisa em andamento, faremos pressuposições sobre os alcances do projeto e os resultados esperados.

Educação Infantil

Faz-se necessário, em qualquer trabalho de pesquisa, que o contexto seja delimitado na dimensão tempo-espaço. Assim, quando falamos de Educação Infantil, circunscrevemo-nos no espaço de vida que vai desde o nascimento até os cinco anos, na rede pública de Ensino. Esse espaço é assegurado por diversos instrumentos normativos, dentre eles: a Constituição Federal de 1998 que versa sobre o direito assistencial dos filhos às creches; no estatuto da Criança e do adolescente (Lei 8.069/90), sendo a Educação dever do estado; na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (Lei 9394/96). Segundo esta última, a Educação Infantil tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, nos aspectos físico, psicológico, intelectual e social.

Essa rede que atende a tal público é norteada pelos referenciais curriculares Nacionais para Educação Infantil, que promoverá a escolha das proposições e composições para o desenvolvimento dos games no DEMULTS direcionado aos usuários finais que se encontram na faixa etária de 5 anos.

Referenciais Curriculares da Educação Infantil e o uso da Tecnologia

Diante do processo de formação inserido nesse período da vida, constituindo e constituído por processos de desenvolvimento e aprendizagem, numa relação dialógica, tendo como chão a Educação infantil, e ela em si, na perspectiva que estudamos, apresenta diversas dimensões nas diversidades e nos processos interativos. Utilizamos inicialmente as Orientações e Políticas Nacionais voltadas para Educação Infantil: Diretrizes Curriculares de Educação Infantil e os dois volumes de Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil. Em ambos, encontramos um amplo material ligado aos processos de socialização e interação e pouco sobre questões ligadas ao uso de artefatos que podemos direcionar para a tecnologia.

Sobre os processos de interação e os processos interativos na Educação Infantil encontramos nos Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil a seguinte definição:

Trata-se de interação social, um processo que se dá a partir e por meio de indivíduos com modos histórica e culturalmente determinados de agir, pensar e sentir, sendo inviável dissociar as dimensões cognitivas e afetivas dessas interações e os planos psíquico e fisiológico do desenvolvimento decorrente (VYGOTSKI, 1986 e 1989). Nessa perspectiva, a interação social torna-se o espaço de constituição e

desenvolvimento da consciência do ser humano desde que nasce. (VYGOTSKI, 1991)
(MEC, 2009)

Esclarecendo que:

O reconhecimento das especificidades etárias, das singularidades individuais e coletivas das crianças, promovendo interações entre crianças de mesma idade e crianças de diferentes idades. (MEC, 2000, p.19)

Entendendo a crianças enquanto:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (MEC, 2000, p.12)

Temos, portanto o parâmetro de educação infantil, partindo da mesma premissa: criança enquanto sujeito, atuante no seu tempo e das suas relações, contextualizado com a cultura de seu tempo, os artefatos que ele propõe, e que mediam seus processos de aprendizagem, o que inter-relaciona com o chão teórico sócio-histórico utilizado nesta pesquisa.

Esses documentos nos guiam até a escola, enquanto política pública. Adiante nos cabe investigar os processos de interação e como são orientados às nossas crianças. De acordo com Abramovay (2002), e Goffman (1975) o processo de socialização é importante quanto à imposição de regras, normas e moral para formação de identidade dos indivíduos, logo, de uma forma ou de outra, todos os indivíduos acabam passando pelo processo de socialização sejam eles reconhecidos pelas instituições sociais ou não. Isso significa que os ambientes que as crianças frequentam, o grupo de amigos e as relações que estabelecem em múltiplos contextos fazem parte de sua formação e seus comportamentos e, assim, são o resultado da sua trajetória social.

A escola, como espaço de socialização, pode promover ambientes mais próximos (ou não) às realidades e processos motivacionais aos sujeitos do processo, como também na utilização de artefatos inseridos no contexto escolar, mediadoras dos processos de aprendizagem e desenvolvimento.

O conceito de identidade, compreendido à luz das teorias sócio-históricas que embasam este trabalho, implica, necessariamente, articular dimensões antes tomadas como dicotômicas, mas que superamos para uma compreensão mais complexa de subjetividade: individual/social, igualdade/diferença, unicidade/totalidade. Implica, pois, toma-la como sendo constituída na relação interpessoal. Logo, considerá-la a partir da inserção do indivíduo

no mundo e da atividade que lhe presentifica, como atributo do eu em resposta à questão *quem sou eu?*

Kenski (2003) afirma que as tecnologias não são apenas feitas de produtos e equipamentos, existem outros tipos de tecnologias que vão além dos equipamentos. A tecnologia da inteligência, por exemplo, são construções internalizadas nos espaços da memória das pessoas e criadas para avançar no conhecimento e aprender mais. Articulados a essas tecnologias, temos as tecnologias da informação e comunicação, que por meio de seus suportes (mídias como o jornal, o rádio, a televisão) realizam o acesso à veiculação das informações e todas as demais formas de ação comunicativa em todo o mundo.

Segundo Kenski:

As novas tecnologias de comunicação estão cada vez mais presentes na vida cotidiana. Sem sentir, adaptamos nossa maneira de agir, de pensar, de nos comunicarmos, pela integração desses novos meios aos nossos comportamentos. As alterações produzidas pelas intermediações tecnológicas são muitas: do telefone ao fax; do celular ao e-mail; da televisão a cabo à Internet, vivemos outro estilo de vida – e nem sempre nos damos conta disso. (2003 p. 69)

O reconhecimento de uma sociedade cada vez mais tecnológica, de acordo com Mercado (2002), deve ser acompanhado da conscientização da necessidade de incluir nos currículos escolares as competências e habilidades para lidar com tecnologias. Se a escola não perceber através da interação social, os sinais de transformações e mudanças iminentes corre o risco de marginalizar-se, não acompanhando o progresso educativo que promove o aluno como cidadão, membro de uma sociedade na qual trabalha e conseqüentemente deve atuar. Para Bigode (2005), a escola não pode ficar à margem de todas essas transformações; ela deve incorporar os impactos de tais mudanças para melhor cumprir seu papel social. Isso passa, necessariamente, por uma extensa e exaustiva discussão dos conteúdos curriculares e dos métodos para ensinar.

Contudo temos nos Referenciais curriculares de Educação Infantil a preocupação de desenvolver as atividades tendo como base epistêmica a transdisciplinaridade, divide no último volume, (cujo o título é *conhecimento de mundo*) em áreas do conhecimento: Movimento; Música; Artes Visuais; Linguagem Oral e Escrita; Natureza e sociedade; Matemática.

Em cada tópico destes observamos palavras que discursam sobre interação, desenvolvimento, aprendizagem, culturas, linguagens e formas de expressão e comunicação humana, mundo natural e social, mas, arrisco a dizer que nenhuma ou muito pouco voltada para TIC's.

Para além das normativas e orientações curriculares, tem emergido de diversos contextos, pesquisas sobre identidade ligada as gerações que nasceram nos contextos tecnológicos ou das TIC'S, terminologias como *Nativos Digitais* (Prensky, 2001) net-geração (Tapscott 1997) e outras nomenclaturas, mas porque essa utilização, não podemos mas negar a utilização e socialização através dos artefatos tecnológicos, enquanto também instrumentos de desenvolvimento e aprendizagem, e que não estamos aqui numa lógica binária, mas sim contextualizadas, com e nas, outras dimensões do desenvolvimento infantil.

Em cada área dos norteadores curriculares da educação infantil, são dadas as orientações, entre elas a produção e utilização de materiais concretos, mas pouco se fala, se escreve e se pesquisa sobre a utilização da tecnologia como artefato de mediação da aprendizagem e do desenvolvimento como nos propomos na perspectiva sócio-histórica, e em contribuições do ICH para a qual as tecnologias e as tecnologias da informação e comunicação entre outras possibilidades, são ferramentas, portanto carregadas de significados e significantes. Na seção abaixo, apresentamos alguns aspectos dessa perspectiva que nos orientam o olhar na presente pesquisa.

Recorte sócio-histórico

Temos como base os estudos soviéticos da psicologia do desenvolvimento, aos quais a aprendizagem e o desenvolvimento estão diretamente ligadas por aspectos epistêmicos e caminham “passo-a-passo”, atribuindo ao papel da interação social a devida importância para o desenvolvimento da pessoa; as relações entre as pessoas, e o meio inserido; o tempo histórico sincrônico; os artefatos utilizados e os processos de mediações que se promovem neste processo. Tendo como referencia os estudos de Vigostki, Luria e Leontiev (1988), da psicologia soviética do início do século XX, reconhecemos em seus referenciais elementos fundamentais para a compreensão do contexto sociocultural do século XXI.

Para falarmos em aprendizagem, segundo Vigotski (2010), falamos diretamente de desenvolvimento. No texto “Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade Escolar” ele apresenta três tipos de soluções propostas, a partir da suposição que o processo de

aprendizagem e desenvolvimento são interdependentes. Visualizando o círculo citado por Vigotski, percebemos a relevância dos processos de desenvolvimento e da aprendizagem, unidos em níveis possíveis.

Entretanto ele nos apresenta que a aprendizagem se constitui através de processos de mediação, pela nossa relação com o mundo. Essa relação é mediada por signos, que seria a menor unidade do pensamento e da linguagem, e podem se constituir enquanto linguagem e artefatos - nesse processo de interação se cadencia em internalização o que se aprendeu.

Esse processo está intimamente ligado à *lei genética geral do desenvolvimento cultural*, segundo o qual o processo de internalização da aprendizagem se dá em dois níveis. Um nível seria nos processos de socialização, ou seja entre os pares, chamado de interpsicológico. O segundo, seria o nível individual, na estrutura interna da criança, o nível intrapsicológico. Com isso afirma que todas as nossas habilidades psicológicas e sociais, seja elas cognitivas, comunicativas e emocionais, são sempre adquiridas a partir das nossas interações com outras pessoas e mediadas por artefatos.

É importante ressaltar a relevância dos artefactos para essa teoria como também para esta pesquisa. Assim, os artefatos culturais carregam consigo uma cultura e história particular, sendo estruturas persistentes que se estendem em todas as atividades ao longo do tempo e do espaço. O *artefato* se insere num *contexto* que pode incluir *instrumentos, sinais, linguagens, máquinas* criados por pessoas.

Assim os elementos da situação: a pessoa, o objeto, as ações e operações, compõem a unidade de análise da teoria da atividade organizada por Leontiev (1983; 2004). Esse composto é constituído também pela *Necessidade* que regula e orienta a atividade concreta da pessoa, o *motivo* no qual toda atividade se constitui e nesse processo de desenvolvimento sócio-histórico vai sendo internalizado pelo indivíduo, permitindo transformar os objetos externos em processos que transcorrem no plano mental na consciência, desenvolvendo-se e generalizando ou reduzindo, são capazes de transcender a atividade externa, originando diversos atos mentais. Com os ambiente informatizados da atual sociedade da informação, torna-se necessário compreender o desenvolvimento nos ambientes informatizados, e nisso oferecer pressupostos e diretrizes que orientem a educação infantil para competências do século XXI.

De modo sucinto apresentamos alguns dos conceitos que utilizaremos ao longo da pesquisa, contribuindo semanticamente com a nossa proposta. Trazendo a contribuição sobre a utilização dos artefatos aos processos de interação nos contextos contemporâneos, a área que abordada a Interação Humano Computador (IHC), permitirá um campo fecundo para a condução de nossa pesquisa.

IHC - Interação Humano Computador

Decorrente dos estudos de matriz Sócio histórica, concebe-se a Interação Humano Computador enquanto processo, meios e modos que os seres humanos interagem com dispositivos e computadores, relacionando a natureza da interação, o contexto do uso, arquitetura de sistemas computacionais como também seu processo de desenvolvimento; análises que serão feitas ao longo da contextualização no DEMULTS.

Essa área do conhecimento tem-se dedicado a entender como os seres humanos, as máquinas e os softwares dialogam, considerando suas possibilidades e limitações. Para discutirmos ICH, entramos numa área multi/interdisciplinar que envolve algumas ciências tais como: antropologia, psicologia cognitiva, ciências da computação, sociologia, design entre outras, estas dialogam sobre a aplicabilidade das teorias dos processos cognitivos e análise empírica do comportamento do usuário; as interações entre a tecnologia e diversos espaços. Aqui nossa direção é sobre as possibilidades dialogizantes entre a educação e suas dimensões com os games ou outros artefatos culturais que permeiam os contextos de crianças e adolescentes nas culturas.

A IHC vem evoluindo de acordo com a tecnologia, sendo dividida em quatro gerações: a primeira cuja comunicação é puramente textual; a segunda traz um *menu* simples e sucinto; a terceira “*WIMP*” (Windows, icons, menus, and pointing devices); Na quarta geração temos o hipertexto e multitarefas. A interação ocorre por meio de um sinal ou por um grupo de sinais realizados pelo computador: sons, mensagens na tela, mudança de posição do cursos, aos quais os seres humanos podem ou não responder, seja dando entrada à resposta por mecanismos de comando irão ser ao mesmo tempo *inputs/outputs*. A área em foco compreende comportamentos do usuário e as características e facilidades do sistema e do ambiente, sendo um conjunto de processos, diálogos, e ações através dos quais o sujeito comum interage com um computador.

Partindo do pressuposto que cada vez mais a vida humana esta ligada ao uso de sistemas computacionais, das TCI'S, e dos games, contextualizados numa diversidade de habilidades, experiências, motivações, personalidades, essa situação é possibilitada e limitada por *interface*, aspectos do design que são organizados e podem trazer consigo anseios das localidades e dos grupos em que os aplicativos computacionais serão usados. Quanto mais próximos aos usuários finais, mais riquezas de uso podem ser fornecidas às situações em que serão aplicados. É deste pressuposto que partem os estudos sobre Design Participativo (AMSTEL, 2008)

Percebe-se, contudo, que a ICH pode ser promovida pelo usuário através da programação, principalmente no que cerne aos games. Esse dado é constatado nos discursos do DEMULTS, nas oficinas realizadas com o ensino médio na disciplina de biologia, (Peres e Oliveira 2013) onde a proposta é a programação dos games pelo usuário final, ou seja, os próprios alunos, inseridos numa comunidade de pratica (Lave e Wenger apud Peres e Oliveira) tendo contudo a mobilização de competências ligadas tanto aos conceitos da disciplina, quanto a programação de games e o designer para que esse game se configure para o uso.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa participativa com intervenções dos pesquisadores realizadas em espaços de Educação Infantil, de escolas públicas da região metropolitana do Recife. Trata-se de uma pesquisa eminentemente qualitativa, situada em contextos de Educação Infantil. Para um acompanhamento processual, todos os dados serão analisados através da Análise Interacional (GOODWIN, 2000). Focalizar-se-á como unidade de análise os enunciados - falados, escritos - cujos acabamentos emergem das práticas discursivas das ações propriamente relacionadas à 1) conceituação (ou diálogos próprios aos contextos de especialistas e professores); 2) campos de designers/programadores (ou diálogos típicos de fábricas de software); 3) referências subjetivas de construção da identidade.

Durante o processo de desenvolvimento de games voltados à educação infantil, as interfaces dos games serão desenhadas pelas crianças da escola, com orientações dos pesquisadores, estabelecendo Design Participativo (AMSTEL, 2008) que será implementado nos games que essas próprias crianças usarão ao final do processo, após seu protótipo desenvolvido.

Através de uma orientação etnográfica, os pesquisadores mantem-se permanentemente em observações dos contextos da atividade e das interações em tais contextos, e em reflexões sobre as práticas vivenciadas e as ferramentas organizadoras dos momentos, como ferramentas cognitivas, linguísticas, técnicas, tecnológicas e operacionais. Será avaliado o processo de desenvolvimento tendo por orientação uma análise das interações entre a equipe de desenvolvedores e as situações de desenvolvimento específicas em que se encontram, caracterizando-as segundo suas ações situadas no contexto que constroem, e distribuídas no ambiente através de todos os objetos que utilizarem para a definição do sistema. A análise interacional será favorecida pela consideração sobre os campos semióticos. Segundo Goodwin (2000), o contexto inclui sempre os campos semióticos (fala, gesto, registro e artefato), e as configurações contextuais são sempre bastante peculiares, ganhando evidência um ou outro campo, no transcorrer de determinadas práticas.

Considerar a participação como um conjunto de relações em evolução e continuamente renovado, exige que o mundo social (sociedade, comunidade, artefatos) esteja no centro das análises. O foco, portanto, recai sobre a pessoa-no-mundo e o conhecimento será visto como atividade de pessoas específicas em circunstâncias específicas. A partir de aspectos intersubjetivos durante o processo, compreenderemos a aprendizagem e os aspectos cognitivos e interacionais que transformam as identidades dos sujeitos no processo.

Em outras palavras, através da Análise Interacional (JORDAN e HENDERSON, 1995), resgataremos detalhes da produção de sentido pelas crianças envolvidas, avaliando as transformações nas Configurações Contextuais que mais favorecem o processo de ensino-aprendizagem dessas crianças e que se evidenciam como processos de transformação da sua identidade em gestação, marcados nos Campos Semióticos de fala, gesto, registro e artefatos e seus impactos na prática discursiva no contexto da Educação Infantil.

Considerações finais

O trabalho aqui apresentado encontra-se em fase inicial, portanto articular a teoria a prática e suas possibilidades, demanda um percurso maturacional constituído e constituindo-se nas idas e vindas do processo de co-regulação da pesquisa.

As demandas da educação infantil perpassam por várias dimensões e se constitui de muitas demandas, onde a grande parte delas não são atendidas a altura se tomarmos por base os estudos de sobre seus fundamentos teóricos e metodológicos (LUCAS, 2005) assim

percebemos que o uso da tecnologia é mais uma possibilidade para a promoção dos processos de desenvolvimento e aprendizagem infantil, através da transformação das práticas de ambientes institucionalizados.

Destacamos a relevância da teoria socio-histórica na inserção de conceitos como interação, mediação, artefatos e atividade e suas correlações com o motivo, não limitando a um único nível de desenvolvimento. O fato da criança utilizar a tecnologia, como ferramenta para o desenvolvimento abre caminho para pensarmos sobre uma conscientização das crianças sobre sua possibilidade de não serem simplesmente usuárias dos produtos, mas integrantes da produção. Isso significa que a produção e utilização de software pelas crianças é um terreno de muitas possibilidades o qual nos dispomos a conhecê-lo.

Conhecer, compreender e promover o desenvolvimento de aprendizagem efetiva e potencial de crianças está no foco de nossas intenções, e podemos unir com a proposta do DEMUTS, visando resignificar o uso dos hardware pelas crianças e propondo outros espaços dimensionais de utilização da informática, pela utilização de software por eles produzidos nas comunidades de prática que se engajam.

Tendo em vista as relações estabelecidas entre o recorte sócio-histórico, o IHC, as possibilidades de Design Participativo com a inserção de crianças - usuários finais de games - num contexto de comunidades de prática, implica que aprendizagens se configuram em várias dimensões e possibilidades para todos os sujeitos envolvidos, e uma dimensão e possibilidade de estudo - desenvolvimento da identidade em crianças - parece ser um terreno fértil o bastante para ancorarmos nossa pesquisa nesse início do século XXI.

Bibliografia

AMSTEL, F. M. V. Das Interfaces às Interações: design participativo do Portal BrOffice.org. **Dissertação de Mestrado** em Tecnologia - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba: UTFPR, 2008

BØDKER, S., GRØNBÆK K. e KYNG, M. Cooperative Design: Techniques and Experiences from the Scandinavian Scene, in Schuler, D. and Namioka, A., (Eds.) **Participatory Design. Principles and Practices**, Lawrence Erlbaum, pp. 157–176., 1997.

DANIELSSON, K e WIBERG, C. Participatory design of learning media: Designing educational computer games with and for teenagers. **Interactive Technology & Smart Education** 4:275-292 Troubador Publishing Ltda, 2006.

PERES, F. OLIVEIRA, G. **Teoria da atividade e desenvolvimento de games educacionais: Implicações das comunidades de pratica para a aprendizagem em contexto escolar.** Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume10/06-Hipertextus-Vol10-Flavia-Mendes-Peres&Glaucileide-da-Silva-Oliveira.pdf> Acesso em 10 de abril de 2014

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana.** Editora vozes Ltda. Petrópolis, 1975.

GOODWIN, C. Action and embodiment within situated human interaction. **Journal of Pragmatics**, 32, 1489-1522, 2000.

HALL. S. **A identidade Cultural na Pós-modernidade.** Rio de Janeiro. Editora: DP&A, 2006.

KENSING, F. **Methods and Practices in Participatory Design.** Copenhagen, Denmark: ITU Press., 1998.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas, SP: Papirus, 2003.

KRAMER, Sonia. **As crianças de zero a seis anos nas políticas educacionais no Brasil: Educação infantil e é fundamental.** <http://www.scielo.br/pdf/es/v27n96/a09v2796>. Acesso em 03/04/2013

LEONTIEV, Alexis N. **Actividad, conciencia, personalidad.** La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 1983

LEONTIEV, Alexis. **O Desenvolvimento do Psiquismo.** São Paulo, Centauro. 2004

LUCAS, M. A. **Educação Infantil: algumas reflexões sobre seus fundamentos teóricos e metodológicos.** Disponível em: http://www.histedbr.fae.unicamp.br/revista/revis/revis17/art08_17.pdf, acesso em 22 de abril de 2014.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants.** Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, Acesso em 10 de outubro de 2013.

SCHULER, D. e NAMIOKA, A. (eds.) **Participatory Design. Principles and Practices** Lawrence Erlbaum, 1997.

VIGOSTKII, L. LURIA, A.N. Leontiev. **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem.** São Paulo: Editora da USP, 1988.

VIGOTSKI, L.S. **A formação Social da mente.** São Paulo. Editora: Martins Fontes, 4ª edição, 2010.