

## **ADEQUANDO PROCEDIMENTOS LETIVOS A PARÂMETROS CURRICULARES**

### **RUMOS ATUAIS DOS CRITÉRIOS PARA EDUCAÇÃO E POSSIBILIDADES DE EVOLUÇÃO DO ENSINO**

Todas as metodologias letivas conhecidas, como o uso de variadas linguagens artísticas e tecnológicas, critérios de sustentabilidade socioambiental, equipamentos e objetos demonstrativos experimentais, de laboratórios fechados ou montados a céu aberto para realização de pesquisas em campo e obras com recursos para interações, com transmissões de dados, como exemplo, via satélites ou por quaisquer outros meios tecnológicos, inclusive os impressos, podem ser constituídas como aplicações de aprendizagem significativa<sup>1</sup> e de hibridismo educacional. É razoável supor que termos de escopo tão amplo como estes, prosseguirão em constante evolução conceitual, procedimental e atitudinal a partir do incremento das estruturas e sistemas didático-pedagógicos que advém com as descobertas do que a humanidade já desenvolveu e ainda desenvolverá em todos os seus processos de comunicação? Para além do foco principal nos questionamentos e proposições vindas dos educandos em seu protagonismo bem suportado e na soma dessas personalizações ativas para o planejamento e a construção de conteúdos de um ensino à base de troca, com o maior foco possível na realidade dos colaboradores / coeducadores participantes e na obtenção de uma aprendizagem mais significativa, são excelentes oportunidades de amadurecimento dos critérios e procedimentos dos atores do ensino e da educação os extremos desafios de suprir a parte mais expressiva possível da quase infinita carência e complexidade de uma comunidade alvo, atuando para uma dialogicidade mais plena. Que referenciais podemos usar hoje neste intuito tais como experimentos documentais, literários, audiovisuais, computacionais, lúdicos e permaculturais entre outros ?

Licenciamento: Texto elaborado pelo educador André Malaquias de Lima com direito autoral e propriedade intelectual registrada via GFDL [https://pt.wikipedia.org/wiki/GNU\\_Free\\_Documentation\\_License](https://pt.wikipedia.org/wiki/GNU_Free_Documentation_License) e CC BY-SA 4.0 [https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR)

### **DIRETRIZES CONCEITUAIS : FATOS E DADOS / OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS**

Embasamento teórico e fundamentos dos planos de curto, médio e longo prazo para ações concretas a realizar.

(<http://dx.doi.org/10.21527/2179-1309.2019.108.303-318>)

#### **Práticas**

Considerar, para esta missão científica e cultural, o ensino como procedente da tradição de estruturas escolares, institucionais, maneira pela qual o conhecimento é transmitido e através da qual conseguimos melhorar nosso intelecto, enriquecer nossa cultura e ter a melhor clareza que conseguirmos sobre as coisas da vida e a educação o modo mais básico e original como adquirimos os mais fundamentais valores humanos e sociais, mais ligados às comunidades de onde somos provenientes desde as origens familiares e onde nos estabelecemos.

Considerar dados e fatos relacionados à comunidade alvo por meio de prévio levantamento para breve conceituação histórica:

A) Consultar e selecionar estudos comparativos dos diversos modelos de experimentações criativas aplicadas na arte, ciência e técnica para elaborar propostas, explorando cautelosa e criteriosamente os referenciais para as práticas mais efetivas, levando em conta que a teoria por si só não sana os problemas humanos emergentes nem os que persistem apesar de louváveis e intermináveis estudos, como prova e exemplo, a presença de 1.280.847 trabalhos sobre e/ou com menção às pessoas em situação de rua dos quais 871.743 são trabalhos de Mestrado e 305.851 de Doutorado no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior ( <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/> ) \*.

Então, assim, buscar embasamento teórico viável que sirva de modelo para pensar estratégias efetivas visando solucionar problemas socioambientais e educacionais atuais da localidade, melhor definindo assim o papel do planejamento didático-pedagógico diante das exigências postas pela realidade local em foco e propor meios de ajudar na melhor transformação para a mais plena sustentabilidade possível.

\* ↓

The screenshot shows the 'Catálogo de Teses e Dissertações' website. At the top, there is a navigation bar with 'BRASIL', 'CORONAVÍRUS (COVID-19)', 'Simplifique!', 'Participe', 'Acesso à informação', 'Legislação', and 'Canais'. Below this is a search bar with the text 'pessoas em situação de rua' and a 'Buscar' button. The search results show 128087 results for 'pessoas em situação de rua'. The results are displayed in a list format with filters for 'Tipo' (Mestrado, Doutorado) and 'Ano' (2018, 2017, 2016). The list includes five entries, each with a title, author, and institution.

128087 resultados para **pessoas em situação de rua**  
Exibindo 1-20 de 128087

Refinar meus resultados

Tipo: 6 opções

Mestrado (Dissertação) 871743

Doutorado (Tese) 305851

Ano: 35 opções

2018 98472

2017 85336

2016 83287

1. Medeiros, Alessandra. **Pessoas em situação de rua: a saída para a saída - um estudo sobre pessoas que saíram da rua** 01/11/2010 187 f. Doutorado em SERVIÇO SOCIAL Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, SÃO PAULO Biblioteca Depositária: Biblioteca da PUC/SP  
**Trabalho anterior à Plataforma Sucupira**
2. Raupp, Luciane Marques. **Circuitos de uso de crack nas cidades de São Paulo e Porto Alegre: cotidiano, práticas e cuidado** 01/04/2011 209 f. Doutorado em SAÚDE PÚBLICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: Faculdade de Saúde Pública  
**Trabalho anterior à Plataforma Sucupira**
3. PEREIRA, JULIO CESAR LISBOA DE LIMA. **O encarceramento psiquiátrico no presídio em Brasília: histórias de vidas** 14/09/2018 131 f. Mestrado em Direitos Humanos e Cidadania Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, Brasília Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UnB  
[Detalhes](#)
4. Tondin, Mara Cristina. **Consultório de Rua: uma nova perspectiva de intervenção ao uso de drogas com pessoas em situação de rua.** 01/11/2012 129 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO, CUIABÁ Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFMT e Biblioteca Setorial do IE /UFMT  
**Trabalho anterior à Plataforma Sucupira**
5. GALVANI, DÉBORA. **Pessoas adultas em situação de rua na cidade de São Paulo: Itinerários e estratégias na construção de redes sociais e identidades** 01/10/2008 261 f. Mestrado em CIÊNCIAS DA REABILITAÇÃO Instituição

B) Executar a maior consulta e registro possível dos saberes locais, organizando um grupo de estudos → Partindo dos saberes humanos locais escolher modos de leitura e registro das necessidades do ambiente → Estimar perdas de foco e falhas comparando registros anteriores realizados por outros grupos de estudos → Mapear possíveis colaboradores institucionais e organizacionais locais e voluntários interessados vindos de outras localidades.

### Exemplos / Plano de Aula Sugerido:

<https://we.riseup.net/aulas/planosdeaulas>

### INTERFACES COLABORATIVAS PARA PLANOS DE AULAS (E PARA MINISTRAR)

<https://we.riseup.net/wetube/esculturasveiculares>

<https://we.riseup.net/wetube/museuaberto>

<https://we.riseup.net/wetube/leitosveiculares>

<https://we.riseup.net/wetube/atelierderua>

### DIRETRIZES CURRICULARES RELACIONADAS

A disciplina Temas Transversais relacionados a Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual e Trabalho e Consumo, faz uso de Aprendizagem por Projeto (PCN 1998, pág 41)\*, metodologia em que os educandos se envolvem com tarefas e desafios para desenvolver um projeto ou um produto, integrando diferentes conhecimentos

\*<https://we.riseup.net/assets/743445/ttransversais.pdf>

Da mesma forma a criação de aprendizagem no ensino da Arte (PCN 1998, pág 95)\*\* defende que o processo de conhecimento na área artística se dá especialmente por meio da resolução de problemas, assim como nas outras disciplinas curriculares. Assim, questões devem ser propostas para os educandos durante sua aprendizagem artística, o que é resolver problemas com arte.

\*\*<https://we.riseup.net/assets/743442/arte.pdf>

## **DIRETRIZES PROCEDIMENTAIS - METODOLOGIAS E TÉCNICAS**

Usar elementos visuais interativos incitam a curiosidade e o descobrimento defendidos por Pozo (1998) como elementos para uma aprendizagem significativa de conceitos.

### **Práticas:**

Estímulo ao sonho individual e coletivo para criação coletiva de projeto amplo de transformação a partir do registro e modelagem analógica e digital das idealizações do público alvo. Através da Aprendizagem por projeto.

Estruturas tecnológicas usadas na educação inclusiva

A versatilidade da distribuição de conteúdo em diversas mídias torna possível a escalabilidade deste mesmo conteúdo. Assim, quanto mais nos empenharmos para divulgar o conteúdo em multicanais, mais ele se torna conhecido e mais ele pode ser reformulado, alterado, melhorado e expandido.

A arte de contar histórias áudio descritivas aliada às tecnologias que permitem que esta se propague com mais rapidez, eficiência e resultados assertivos...

DISTRIBUIDORES DE PANFLETOS E CARTÕES VIRTUAIS QR CODES NOS CARROS COM DISPAROS DOS MANUAIS HISTÓRICOS PARA OS CELULARES DE QUEM PASSA E PODCAST / AUDIODESCRIÇÃO /

1- Identificar formas de melhoria, cooperação

2- **Planejar tempo e recursos necessários.**

3- Utilizar o diálogo para resolver conflitos e tomar decisões.

Atenuar interesses conflitantes do ponto de vista pedagógico educacional exemplo: alguns se manifestaram contra a oferta de barraca de camping para moradores de rua.

### **Exemplos / Plano de Aula Sugerido:**

Uso de esboçamento e idealização das artes visuais de rua através da concepção de esculturas veiculares que trazem expressões e impressões de movimentos e transformações urbanas. Ampliar horizontes através da imersão no oceano de necessidades, aparatos e aspectos funcionais das cidades planejando esculturas que também sejam cabines veiculares multifuncionais de artemídia como intervenção tanto artística quanto tecnológica na bio arquitetura urbana local. O participante fala, canta, declama, escreve, desenha, esculpe, dança etc conforme sua escolha de expressão dessas ideias e aqueles que autorizaram as gravações para o projeto tem esse registro incluído diretamente. Os que não autorizarem a gravação ficam apenas como menção indireta. Juntando assim as multiplicidades de cada um a partir de suas próprias características, através da expressão pessoal em diferentes linguagens e suportes agregados ao projeto de arquitetura e engenharia, usar todas as tecnologias livres, abertas e seguras de forma robusta para valorizar a personalidade e o modo de identificação do público.

## **INTERFACES COLABORATIVAS PARA PLANOS DE AULAS (E PARA MINISTRAR)**

<https://we.riseup.net/wetube/esculturasveiculares>

<https://we.riseup.net/wetube/galeriaderua>

<https://we.riseup.net/wetube/galeriadeartederua>

<https://we.riseup.net/wetube/ala>

## **DIRETRIZES CURRICULARES RELACIONADAS**

Procedimentos para criação de planos de aula:

Definir tema a ser tratado

Área do conhecimento a ser trabalhada Linguagens e Suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e/ou Ciências Humanas e Sociais Aplicadas  
Definir público alvo tempo e recursos necessários para desenvolvimento

Definir conteúdos a serem passados de acordo com a necessidade e/ou grade curricular do projeto ou curso

Listar habilidades (valores e técnicas) que serão passadas aos educandos

Listar conhecimentos prévios necessários para assimilação de novos

Listar meios de aplicação e fixação do conteúdo passado

Avaliar se os alunos desenvolvem as aprendizagens e as habilidades propostas, capacidade de se comunicar e relacionar linguagens conforme contextos, identificar mudanças. (Plano de aula de acordo com a BNCC, Sae Digital, Ensino Médio, Língua Portuguesa)\*

\*(<https://we.riseup.net/assets/743436/16051227881556901682Modelo+Planejamento+BNCC+EM+1.pdf>)

Participação social e política, posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva, utilizar as diferentes linguagens — verbal, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas idéias, adotar hábitos saudáveis como um dos aspectos básicos da qualidade de vida, utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos, questionar a realidade formulando-se problemas e tratando desenvolvê-los, utilizar pensamento lógico, criatividade, intuição, capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação (PCN, Introdução, 1998, pág 56) \*\*\*

\*\*\*( <https://we.riseup.net/assets/743437/introducao.pdf> )

## DIRETRIZES ATITUDINAIS - ATITUDES NORMAS E VALORES

Práticas : Por meio das expressões e impressões artísticas, tecnológicas e ecológicas associadas ao projeto de intervenção arte midiática urbana Estimular educandos à criação de novos hábitos de autocuidado e desenvolvimento de atividades para geração de renda, capacitação que sirvam como terapia ocupacional para aumento do bem estar e qualidade de vida com mais chances de abandono dos vícios e desenvolvimento de suas próprias virtudes a benefício próprio e socioambiental.

Começa a ser planejada a Primeira Escultura Veicular (definida como Escultura Zero) a ser colocada no ponto de fluxo mais seguro da comunidade.

Para mudar o hábito dos habitantes da região, se torna necessário o envolvimento destes na construção e contínuo aprimoramento deste veículo que serve para quase qualquer entendimento

### Exemplos / Plano de Aula Sugerido:

Idealizar tecnologicamente o uso continuado de linguagem artística, ecológica e sanitária para os desenvolvimentos sequenciais de esculturas veiculares. Planejar estas intervenções de forma segura como um sambaqui de manifestações organizadas por grupos de pessoas comuns, mecânicos, funileiros, estudantes de engenharia, arquitetura, designers, programadores, tecnológicos, paisagistas, artistas de rua e de outras origens, profissionais e estudiosos diversos com o propósito da troca de mensagens, percepções e pontos de vista num **contínuo processo de leitura e coleta de dados sobre a realidade dos educandos que resulta numa constante avaliação da expressão cultural por meio da intervenção artística colaborativa proposta e no franco desenvolvimento das tecnologias socioambientais aplicadas.**

### Incluir Neste Plano De Atividades O Ensino Por Meio Da Gamificação

Convidar integrantes do público residente e frequentador do entorno, que têm afinidades com a comunidade e com

games, desenhos 3D e maquetes digitais, que inclusive já participaram de atividades culturais artísticas e tecnológicas na região.

Considerando gosto e a frequência nas atividades em tempos mais presenciais e participações atuais por parte das pessoas presentes no entorno para incluir dependentes químicos.

**Desenvolvimento colaborativo paralelo** de um jogo *perguntativo*\*, narrativo e jornalístico com a hipótese negocial de apoio das equipes ETA-SESC, NWL, Campus Party, CryptoRave entre outras. Contar uma boa história através de um game não é uma tarefa fácil, trataremos das mudanças que aconteceram ao longo das décadas, da evolução de centros urbanos de segregação social usando técnicas narrativas e trazendo culturas orais e visuais de grande impacto na realidade socioambiental desses locais, para dentro do universo dos games. Lançaremos as perguntas: De que forma, os jogos podem se inspirar em outras mídias narrativas e documentais como livros e cinema para os videogames? Como converter elementos da realidade em jogo? Como os jogos podem ajudar a resolver problemas reais? Como os jogadores interagem e levam adiante essas histórias? Enredos e personagens inesquecíveis, encantadores ou intragáveis, discutiremos o passado e o futuro dos games narrativos e documentais.

\* <http://www.osdicionarios.com/c/significado/perguntativamente>

Como referenciais para desenvolver esse jogo utilizaremos elementos de jogo de criação de intervenções artísticas, imersões artísticas, tecnologias urbanas, jogos de esculturas urbanas, arquiteturas urbanas, esculturas veiculares, jogos de recuperação de veículos, jogos que simulam funilaria e mecânica, jogos para construção de esculturas e por fim jogos de escrita coletiva, referenciados abaixo e outros.

## **INTERFACES COLABORATIVAS PARA PLANOS DE AULAS (E PARA MINISTRAR)**

<https://we.riseup.net/wetube/monumentosveiculares>

<https://we.riseup.net/wetube/hortasveiculares>

<https://we.riseup.net/wetube/feiraabertapermanente>

<https://we.riseup.net/wetube/barracarros>

<https://we.riseup.net/wetube/hospitalderua>

## **DIRETRIZES CURRICULARES RELACIONADAS**

Estimular os educandos a:

Construir progressivamente a noção de identidade nacional e pessoal e o sentimento de pertinência ao país;

Posicionar-se contra qualquer discriminação baseada em diferenças culturais, de classe social, de crenças, de sexo, de etnia ou outras características individuais e sociais;

Contribuir ativamente para a melhoria do meio ambiente;

Agir com perseverança na busca de conhecimento e no exercício da cidadania;

Valorizando e adotando hábitos saudáveis (Parâmetros Curriculares Nacionais, Introdução, 1998, pág 56)\*

(<https://we.riseup.net/assets/743437/introducao.pdf>)

## **REFERENCIAIS CURRICULARES**

Parâmetros Curriculares Nacionais para ensino fundamental de Temas Transversais, 1998, Pág 41

<https://we.riseup.net/assets/743445/ttransversais.pdf>

Parâmetros Curriculares Nacionais para ensino fundamental de Artes 1998, Pág 95,

<https://we.riseup.net/assets/743442/arte.pdf>

Parâmetros Curriculares Nacionais, Introdução, 1998, pág 56

<https://we.riseup.net/assets/743437/introducao.pdf>

Plano de aula de acordo com a BNCC, Sae Digital, Ensino Médio, Língua Portuguesa  
<https://we.riseup.net/assets/743436/16051227881556901682Modelo+Planejamento+BNCC+EM+1.pdf>

## REFERENCIAIS AUTORAIS E BIBLIOGRAFIAS

<sup>1</sup> A Teoria da Aprendizagem Significativa por exemplo, traz uma “relação dos conhecimentos novos com a rede de significados já presentes na estrutura cognitiva do aprendiz e por ele estimada” temos então uma assimilação facilitada por meio de uma aprendizagem personalizada, contextualizada a cultura e vivência do aluno (Aprendizagem significativa conceitual, procedimental e atitudinal, 2019, pág 9)

Aprendizagem Significativa Conceitual, Procedimental e Atitudinal, Laburu C.E, Zompero A. F., Frasson F., Maio/Ago. 2019  
<http://dx.doi.org/10.21527/2179-1309.2019.108.303-318>

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal - <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

<sup>3</sup> “.. Arrecadar recursos para subsidiar e instrumentalizar pessoas... distribuição de insumos... formação e capacitação... laços de confiança e parceria estabelecidos nas contínuas ações executadas ...mistura entre artistas, psicólogos, médicos, assistentes sociais, enfermeiras, população em vulnerabilidade e em situação de rua... Redução de Danos... reconhecer primeiro a pessoa que está atrás do rótulo...ações continuadas ...de convívio e aprendizado... produção de obras que desmancham os limites individuais, na necessidade de uma resposta coletiva para problemas sociais coletivos.... apresentar trabalhos que sejam construídos a partir de linguagens visuais que já fazem parte do repertório imagético e da na malha cultural... ampliando a voz da população trans..plataforma de literatura urbana... conectividade transmídia...”

<sup>3</sup> Coletivo Birico - <https://we.riseup.net/assets/743464/Projeto+Birico+9.04.pdf>

20 intervenções artísticas que já passaram pelo mundo e vale a pena rever  
<https://www.hypeness.com.br/2015/09/20-intervencoes-artisticas-criativas-pelo-mundo-que-voce-precisa-conhecer/>

Cidades brasileiras ganham obras de artes visuais para celebrar os Jogos Olímpicos  
<https://www.funarte.gov.br/artes-visuais/cidades-brasileiras-ganham-obras-de-artes-visuais-para-celebrar-os-jogos-olimpicos/>

## LINHA DO TEMPO DOS PCNS:

1996 – Criação da LDB em 20 de Dezembro;  
1999 – Criação da PCN (com base em edições de 1997 e 1998);  
2002 – Modificação da PCN criando PCN+ em 2002;  
Inúmeras alterações na LDB entre 2002 e 2015, sendo uma delas em 2010;  
2015 (em junho) – Criação da primeira edição da BNCC (trabalha em conjunto com os PCN)  
2017 – Última alteração da LDB, por meio da Lei 13.415;  
Dias atuais – Até agora, só foram localizadas estas mudanças.

## PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS DO ENSINO MÉDIO, FORMAÇÃO DOCENTE E A GESTÃO ESCOLAR

"Resumo: Discute a formação de professores, no contexto da criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCN-EM 1999) e as mediações presentes em sua elaboração, relacionando com o PCN+ de 2002. Tendo como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica, entende que o PCN+ intensifica a importância da formação de professores, porém ainda sem a participação dos professores neste debate. A Construção do currículo na escola por meio do Projeto Político Pedagógico como ação que se propõe pensar a escola a partir de múltiplas vozes, mediadas pela vivência democrática e coletiva, é um dos caminhos para uma apropriação crítica dos PCN's."

<<https://anpae.org.br/simposio26/1comunicacoes/EduardoAugustoMosconOliveira-ComunicacaoOral-int.pdf>>

Revista Educação Pública - Educação, cidadania e formação do sujeito social um resgate dos PCN:

<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/18/10/educacao-cidadania-e-formacao-do-sujeito-social-um-resgate-dos-pcn>>

MEC - Primeiro PCN:

<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>

Mudanças em Informática:

<<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/parametros-curriculares-nacionais-pcn-informatica-educacional/53811>>

LDB - Lei de 2017:

<[https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei\\_de\\_diretrizes\\_e\\_bases\\_1ed.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf)>

Explicando a LDB até 2017:

<<https://www.cpt.com.br/ldb/lei-de-diretrizes-e-bases-da-educacao-completa-interativa-e-atualizada>>

<[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/176068/Apresentacao\\_Reforma\\_Ensino\\_Medio.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/176068/Apresentacao_Reforma_Ensino_Medio.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>

### **Explicando a BNCC, a Base Nacional Comum Curricular:**

<<https://blog.grancursosonline.com.br/base-nacional-comum-curricular/>>

Alterações na Língua Portuguesa PCNs+BNCC:

<<https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/23/veja-o-que-muda-entre-os-pcns-e-a-bncc-de-lingua-portuguesa>>

Como mudanças vão impactar nos alunos:

<<https://blog.portabilis.com.br/mudancas-na-base-curricular-nacional/>>

PCNs Atuais:

<<https://www.cpt.com.br/pcn/pcn-parametros-curriculares-nacionais-documento-completo-atualizado-e-interativo>>

## REFERENCIAIS PARA ENSINO POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

Xadrez gigante serve de inspiração para cursos de arquitetura

<https://www.gazetadopovo.com.br/haus/estilo-cultural/o-dia-que-curitiba-parou-para-jogar-xadrez/>

Pina Trilhos, jogo interativo da Pinacoteca, ensina sobre arte e mobilidade

<https://avidanocentro.com.br/cultura/pinatrilhos-jogo-interativo-da-pinacoteca-ensina-sobre-arte-e-mobilidade/>

Jogo Abstratus Esculturas de Palavras

<http://www.ludensspirit.com.br/abstratus/>

Paranismo: uma jornada por Curitiba: Jogo digital faz imersão cultural e histórica por Curitiba

<https://www.bemparana.com.br/noticia/jogo-digital-faz-imersao-cultural-e-historica-por-curitiba--#.YNNXriV7m00>

<https://bv.fapesp.br/pt/bolsas/75590/a-decima-arte-os-videogames-arquitetura-virtual-na-criacao-de-microuiversos/>

Car Detailing Simulator - jogos de recuperação de veículos

<https://www.razaoautomovel.com/2020/11/arranque-a-frio-car-detailing-simulator-jogo-restauro-detalhe-automovel>

Car Tycoon - Simulador de mecânico de automóveis -

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mizo.car.tycoon.game&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mizo.car.tycoon.game&hl=pt_BR&gl=US)

Car Mechanic Simulator 2018

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/car-mechanic-simulator-2018.html>

MiniMundos - Jogo de criar esculturas

<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2017/07/dicas-de-como-fazer-esculturas-em-minimundos.ghml>

Jogos Ativistas

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4393658/mod\\_resource/content/1/O%20que%20s%C3%A3o%20os%20jogos%20ativistas.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4393658/mod_resource/content/1/O%20que%20s%C3%A3o%20os%20jogos%20ativistas.pdf)

[https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2011/12/03/interna\\_tecnologia.265467/games-sobre-protestos-do-mundo-real-tentam-atrair-ativistas.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2011/12/03/interna_tecnologia.265467/games-sobre-protestos-do-mundo-real-tentam-atrair-ativistas.shtml)

8-bitich project- Projeto usa ilustrações com personagens de games chamam atenção no Rio

<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2014/09/ilustracoes-com-personagens-de-games-chamam-atencao-no-rio.html>

Jogos Cooperativos

<https://www.todamateria.com.br/jogos-cooperativos-o-que-sao-e-exemplos/>

Relação Entre Uma Tese de Doutorado e a Criação de Jogos Digitais

<http://www.rua.ufscar.br/jogos-de-expressao-escrita-online-para-a-expansao-de-competencias-cognitivas-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem/>

Ficção Interativa - Aventuras em modo texto

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Fic%C3%A7%C3%A3o\\_interativa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fic%C3%A7%C3%A3o_interativa)

No Limite da Ficção - Comparação entre Literatura e RPG

<https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECAP-72BKDN/1/dissertacaofinalb.pdf>

Ficção colaborativa - Narrativas escritas colaborativamente

[https://ao.jejakjabar.com/wiki/Collaborative\\_fiction](https://ao.jejakjabar.com/wiki/Collaborative_fiction)