

NOME: *Jogos e Produção do Conhecimento - JPC*

ÁREAS DE CONCENTRAÇÃO: *Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias*

EMENTA: História dos Jogos; Fundamentos Filosóficos dos Jogos; Classificações e Tipologias dos Jogos; Relação entre Jogo, Esporte, Arte e Cultura; Jogos e Criatividade; Jogos na Educação; Jogos e Tecnologia; Estudos de Caso.

BIBLIOGRAFIA:

FILGUTH, R. (Org.). **A importância do xadrez**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.

HUIZINGA, J. Homo ludens: **O Jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. 5 ed. 2 imp. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.

NIETZSCHE, F. **Vontade de potência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

PEREIRA, Kariston; MAIA, L. F. J. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **O Raciocínio abduativo no jogo de xadrez**: a contribuição do conhecimento, intuição e consciência da situação para o processo criativo. 2010. 513 p. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, 2010. Disponível em: <http://btd.egc.ufsc.br/?p=858>

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SANTAELLA, L.; FEITOSA, M. (Orgs.). **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2009.

SHENK, D. **O Jogo imortal**: o que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano. Trad. Roberto Franco Valente. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Ed., 2007.

SINGER, D. G.; SINGER, J. L. **Imaginação e jogos na era eletrônica**. Trad. Gisele Klein. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007.