



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA



# JOGOS ELETRÔNICOS

RECIFE

2017

Byanca Cristina Calixto de Souza



# JOGOS ELETRÔNICOS

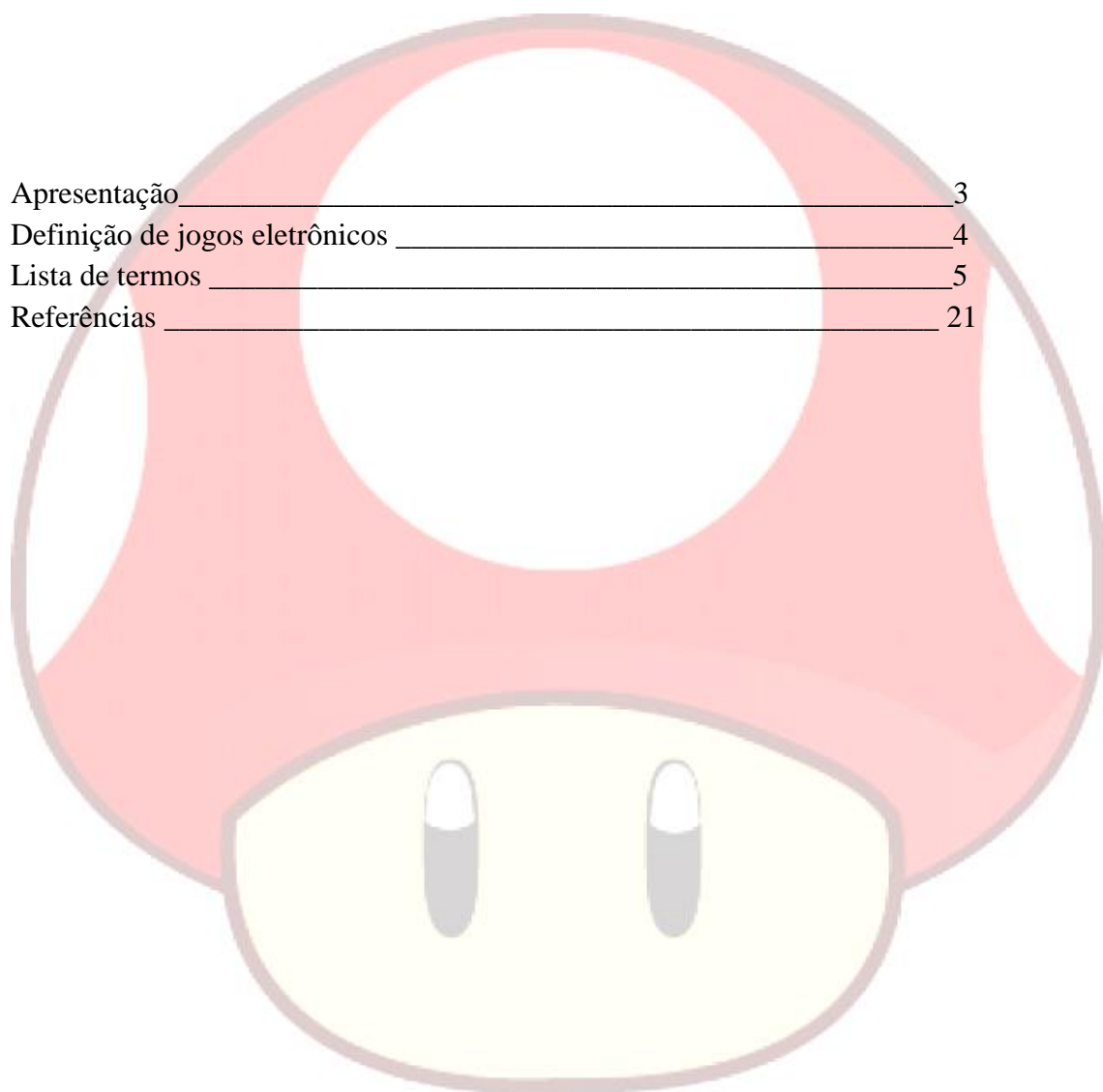
Micro tesauro apresentado a disciplina  
Linguagens Documentárias Alfabético-  
Hierárquicas do curso de Biblioteconomia  
ministrado pelo professor André  
Anderson Cavalcante Felipe.

RECIFE

2017

# SUMÁRIO

Apresentação	3
Definição de jogos eletrônicos	4
Lista de termos	5
Referências	21



# APRESENTAÇÃO

Micro tesauro desenvolvido sobre jogos eletrônicos a ser aplicado por unidades de informação que abordem o assunto e podendo ser adaptado de acordo com as necessidades informacionais do local. O micro tesauro é constituído por 80 termos, entre eles 60 termos preferidos e 20 termos não preferidos. Os descritores são apresentados em ordem alfabética, disponibilizados conforme a estrutura organizacional adotada:

## **Exemplo para termo preferido:**

### **PUZZLE**

**NE-** Jogos que enfatizam a resolução de quebra-cabeças, exemplo: Tetris pop

**Up** - Quebra-cabeça

**TG** - Aventura

**TR** - Ficção interativa

Jogos de escape

## **Exemplo para termo não preferido:**

### **QUEBRA-CABEÇA**

**USE** – PUZZLE

# DEFINIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Para definir Jogos eletrônicos primeiro é necessário explicar o que se entende por Jogo e após isso afunilar esse conceito e elucidar o que de fato são os jogos eletrônicos.

O Jogo em si, refere-se a um elemento cultural que contribui para o desenvolvimento social cognitivo e afetivo dos sujeitos, desta forma constitui-se em uma atividade universal com características singulares se permitindo a ressignificação. De caráter recreativo os jogos também são tecnologias intelectuais que há certo tempo eram executados (ou brincados) em momentos de ócio.

Jogos eletrônicos são jogos que incorporam os recursos tecnológicos computacionais e eletrônicos para trabalhar aspectos lúdicos, imaginários, ficcionais e imersivos. Combinando as linguagens do ambiente virtual e multimídia ( sons, imagens e textos) os jogos eletrônicos oferecem ensaios para a vida com treinamentos em áreas que possuem valor prático na realidade a partir das habilidades requeridas em cada gênero de jogo.

Partindo desse pressuposto as categorias utilizadas para a elaboração do tesauro foram: produção, gênero, e gráficos, ainda assim tem-se em mente a exaustividade do assunto e suas diversas facetas.



# LISTA DE TERMOS

## 2 D

**NE** - Jogos que utilizam imagens bidimensionais.

**TG**- Gráficos

**TR**- 2.5D

3D

Vetoriais

**TE**- Perspectiva top-down

Side-scrolling

## 2.5D

**NE**- Visão em 2D que simula uma visão em 3D vista de um determinado ângulo. exemplo de jogo – Minecraft.

**Up**- Pseudo 3d

**TG**- Gráficos

**TR**- 2D

3D

Texto

Vetoriais

## 3D

**NE**- Jogos que utilizam gráficos tridimensionais.

**TG**- Gráficos

**TR**- 2D

2.5D

Texto

Vetoriais

**TE**- 3D fixo

## AÇÃO

**NE**- Jogos que requerem reflexos rápidos, desafio, coordenação e reação do jogador.

**TG**- Estilo

**TR**- Ação

Aventura

Corrida

Esporte

Estratégia

MMO

RPG

Simulação

**TE**- Ação cômica

Corrida sem fim

Furtivos

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

Plataforma

Educacional

Jogo eletrônico independente

Jogo de Produção Comercial

Jogos sociais

## **AÇÃO CÔMICA**

**NE** - São jogos de plataforma sem rolagem de tela, exemplo: Nightmare in the Dark

**TG**- Ação

**TR**- Ball and paddle

Corrida sem fim

Furtivos

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

Plataforma

## **ARCADE**

**NE** - Refere-se a um jogo criado para um dispositivo eletrônico especializado, que geralmente contém somente um jogo, encontra-se em uma cabine é operado por fichas ou cartões, esses jogos também podem ser encontrados e mais de uma plataforma. Exemplo – Atari. ( termo não preferido – Fliperama )

**Up** - Fliperama

**TG** - Produção

**TR** - Advergames

Educacional

Jogo eletrônico independente

Jogo de Produção Comercial

Jogos sociais

## **ADVERGAMES**

**NE**- Jogos feitos para publicidade de algum produto ou empresa. Exemplo : Nike Run Club.

**TG**- Produção

**TR**- Arcade

## **ARTILHARIA**

**NE**- Jogos que envolvem combate direto entre unidades inimigas, em versões eletrônicas inspiradas no



jogo Batalha Naval, exemplo: Scorched 3D.

**TG-** Estratégia

**TR-** Combate em turnos

Combate em tempo real

Tower Defense

objeto para colidir com outro, por exemplo Arkanoid, Breakout e Pong.

**Up-** Bola e pagaia

**TG-** Ação

**TR-** Ação cômica

## **AVENTURA**

**NE-** São jogos em que o jogador assume o papel de um protagonista em uma história interativa com exploração e resolução de quebra-cabeças.

**TG-** Gênero

**TR-** Ação

Corrida

Esporte

Estratégia

MMO

RPG

Simulação

**TE-** Ficção interativa

Jogos de escape

Puzzle

Corrida sem fim

Furtivos

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

Plataforma

## **BOLA E PAGAIA**

**USE-** Ball and Paddle

## **CÂMERA FIXA**

**NE-** A câmera simplesmente acompanha o movimento do personagem, mas não a sua rotação, exemplo: God of War.

**TG-** 3D fixo

**TR -** Primeira pessoa

Terceira pessoa

Câmera interativa

## **BALL AND PADDLE**

**NE-** são jogos que marcaram o início dos jogos eletrônicos onde se usava um

## **CÂMERA INTERATIVA**

**NE-** A câmera acompanha o movimento, mas quem faz a rotação é o jogador, exemplo: Splinter Cell.

**Up** – TRACKING CAMERA

**TG** - 3D fixo

**TR** - Primeira pessoa

Terceira pessoa

Câmera fixa

Câmera interativa

## **COMBATE EM TEMPO REAL**

**NE-** Jogo em que os jogadores jogam e tomam decisões ao mesmo tempo, exemplo: Warcraft , Starcraft e Clash Royale.

**TG-** Estratégia

**TR-** Artilharia

Combate em turnos

Tower Defense

## **COMBATE EM TURNOS**

**NE-** Jogos em que um jogador joga de cada vez revezando entre si, exemplo: The Battle for Wesnoth.

**TG-** Estratégia

**TR-** Artilharia

Combate em tempo real

Tower Defense

## **CONSTRUÇÃO DE CIDADE**

**NE** - São jogos onde o jogador assume o papel de planejar e administrar uma cidade, exemplo: SimCity, Cities XL.

**TG-** Simulação

**TR-** Simulador de voo

Simulador de voo espacial

Simulador musical

## **CORRIDA**

**NE-** são jogos em que o avatar entra em uma competição de corrida usando veículos.

**TG-** Gênero

**TR-** Ação

Aventura

Esporte

Estratégia

MMO

RPG

Simulação

## **CORRIDA SEM FIM**

**NE-** Jogos que caracteriza-se por um personagem que corre infinitamente em um cenário desviando de obstáculos, exemplo: Temple Run e Subway Surfers.

**Up-** Running

**TG-** Ação

**TR** - Ação cômica

Ball and paddle

Furtivos

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

Plataforma

## **DEFESA EM TORRE**

**USE-** TOWER DEFENSE

## **EDUCACIONAL**

**NE-** Jogos utilizados para atividades educacionais, geralmente utilizados em escolas e universidades. Exemplos :  
Geek Games .

**TG-**Produção

**TR-** Advergames

Arcade

Jogo eletrônico independente

Jogo de Produção Comercial

Jogos sociais

## **ESCAPE THE ROOM**

**USE-** JOGOS DE ESCAPE

## **ESPORTE**

**NE-** jogos que simulam a prática de esportes individuais ou em equipe.

**TG-** Gênero

**TR** - Ação

Aventura

Corrida

Estratégia

MMO

RPG

Simulação

## **ESTILO**

**USE-** GÊNERO

## **ESTRATÉGIA**

**NE-** São jogos que enfatizam habilidades de pensamento e planejamento para alcançar a vitória.

**TG-** Gênero

**TR-** Ação

Aventura

Corrida

Esporte

MMO

RPG

Simulação

**TE-** Artilharia

Combate em turnos

Combate em tempo real

Tower Defense

## **FICÇÃO INTERATIVA**

**NE-** São jogos de aventura em formato texto onde o jogador interage respondendo questões em uma história contada. exemplo: School Days

**Up-** Visual novels

**TG -** Aventura

**TR -** Jogos de escape

Puzzle

## **FIRST PERSON SHOOTER (FPS)**

**USE –** PRIMEIRA PESSOA

## **FLIPERAMA**

**USE-** ARCADE

## **FURTIVOS**

**NE-** Jogos com temática mais focada em fugir de inimigos do que o combate direto com eles, exemplos: Metal Gear Solid e Splinter Cell .

**Up-** Perseguição

**TG-** Ação

**TR-** Ação cômica

Ball and paddle

Corrida sem fim

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

Plataforma

**GAC's**

**USE-** AÇÃO CÔMICA

**GÊNERO**

**NE** - temática principal do jogo e habilidades do jogador que são trabalhadas durante o jogo.

**Up-** Estilo

**TG-** Jogos eletrônicos

**TR-** Gráficos

Produção

**TE-** Ação

Aventura

Corrida

Esporte

Estratégia

MMO

RPG

Simulação

**GRÁFICOS**

**NE-** Forma visual em que o jogo é apresentado.

**TG-** Jogos eletrônicos

**TR-** Gráficos

Produção

**TE** - 2 D

2.5 D

3 D

Texto

Vetoriais

**HACK AND SLASH**

**NE-** São RPGs com forte foco em combate, quase sempre com pouca ou nenhuma história associada, por exemplo : Diablo III

**TG-RPG**

**TR-** Roguelike

RPG de ação

RPG em turnos

Horror

**NE-** Jogos com temática de terror, geralmente apresentando zumbis ou eventos paranormais, exemplos: Resident Evil e Silent Hill.

**Up-** Terror

**TG-** Ação

Jogo eletrônico independente

**TR-** Ação cômica

Jogos sociais

Ball and paddle

Corrida sem fim

Furtivos

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

Plataforma

## **INDIE GAMES**

**USE-** JOGOS INDEPENDENTES

## **JOGOS DE PRODUÇÃO COMERCIAL**

**NE-** Jogos feitos por grandes produtoras que contam com uma grande logística associada, e podem ser considerados as grandes produções. Exemplo: Pokémon go.

**TG-** Produção

**TR-** Advergames

Arcade

Educacional

## **JOGOS INDEPENDENTES**

**NE-** Jogos independentes são jogos feitos por um pequeno grupo ou por apenas uma pessoa, podendo ser financiados pelos próprios produtores, ou um pequeno valor bancado por produtoras maiores ou por doações. Exemplo: Boy do bote.

**Up-** INDIE GAMES

**TG-** Produção

**TR-** Advergames

Arcade

Educacional

Jogo de Produção Comercial

Jogos sociais

## **JOGOS DE ESCAPE**

**NE -** Aventuras em que o jogador tem que solucionar problemas para escapar de algum tipo de espaço fechado, exemplo: Samsara Room.

**Up-** ESCAPE THE ROOM

**TG-** Aventura

**TR-** Ficção interativa

Puzzle

## **JOGOS PARA PROPAGANDA**

**USE-** ADVERGAMES

## **JOGOS MUSICAIS**

**USE-** SIMULADOR MUSICAL

## **JOGOS DE TIRO**

**NE-** Jogos em que o objetivo é acertar alvos no fundo de um cenário estático, exemplo: Zuma.

**Up-** SHOOTING GALLERY

**TG-** Ação

**TR-** Ação cômica

Ball and paddle

Corrida sem fim

Furtivos

Horror

Labirinto

Mundo aberto

Plataforma

## **JOGOS SOCIAIS**

**NE-** Jogos cujo objetivo é a interação de pessoas por uma rede de dispositivos. Exemplo : Second life .

**TG-** Produção

**TR-** Advergates

Arcade

Educacional

Jogo eletrônico independente

Jogo de Produção Comercial

## **KARTING GAMES**

**NE** - São jogos de corrida geralmente cartunesco com uso frequente de power-ups na pista e armas que podem ser usadas para atingir os oponentes, exemplo: Mario Kart.

**TG** - Corrida

**TR** - Simulador de carro

## **LABIRINTO**

**NE** - Estilo de jogo onde deve se controlar um adversário dentro de um labirinto, exemplos Pac-Man, Rally-X e Bomberman.

**TG** - Ação



**TR-** Ação cômica

Aventura

Ball and paddle

Corrida

Corrida sem fim

Esporte

Furtivos

Estratégia

Horror

RPG

Jogos de tiro

Simulação

Mundo aberto

**TE - MMORPG**

Plataforma

MMOSG

MOBA

## **LUTA**

**NE-** Jogos que se baseiam em lutas esportivas, exemplo: WWE 2K.

## **MMORPG**

**NE -** Jogos massivos com temática RPG com milhares de jogadores, exemplo: Lineage, Ragnarok Online, World of Warcraft.

**TG-** Esportes

**TR-** Simulador de times

Multi-esporte

**TG - MMO**

**TR - MMOSG**

MOBA

## **MMO**

**NE-** Sigla para Massively multiplayer online, são jogos que utilizam um mundo persistente gerado por um servidor onde milhares de jogadores se encontram.

## **MMOSG**

**NE-** Jogos massivos com temática social, geralmente sem um objetivo específico, exemplo: Habbo

**TG -** Gênero

**TG- MMO**

**TR -** Ação



**TR- MMORPG**

MOBA

MOBA

**NE-** Sigla para multiplayer online battle arena, jogos derivados De combate em tempo real com batalhas online entre times cujo objetivo é destruir a base inimiga, exemplo: DotA, League of Legends, Smite, Heroes of the Storm.

**TG- MMO**

**TR- MMORPG**

MMOSG

**MULTI-ESPORTE**

**NE-** Jogos que combinam várias modalidades de esporte em um jogo, exemplo: Wii Sports, Mario & Sonic at the Olympic Games.

**TG-** Esportes

**TR-** Simulador de times

Luta

**MUNDO ABERTO**

**NE-** Jogos cujo cenário é único e dá muita liberdade ao jogador para ir a qualquer ponto do cenário, exemplo: Grand Theft Auto (GTA).

**Up-** Open world

**TG-** Ação

**TR -** Ação cômica

Ball and paddle

Corrida sem fim

Furtivos

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Plataforma

**OPEN WORLD**

**USE-** MUNDO ABERTO

**PERSEGUIÇÃO**

**USE-** FURTIVOS

**PLATAFORMA**

**NE-** Podendo ser 2D ou 3D caracteriza-se por um

personagem se movendo  
horizontalmente por um cenário  
podendo pular sobre plataformas através  
do cenário, exemplos: Sonic The  
Hedgehog, Super Mario  
Bros. e Megaman.

**TG-** Ação

**TR-** Ação cômica

Ball and paddle

Corrida sem fim

Furtivos

Horror

Labirinto

Jogos de tiro

Mundo aberto

## **PRIMEIRA PESSOA**

**NE** - Jogo cuja câmera está fixa na  
posição dos olhos do personagem.

**Up-** First Person shooter (FPS)

**TG-** 3D fixo

**TR-** Terceira pessoa

Câmera fixa

Câmera interativa

## **PRODUÇÃO**

**NE-** finalidade do jogo ou modo de  
produção.

**TG-** Jogos eletrônicos

**TR-**Gênero

Gráficos

**TE-**Advergames

Arcade

Educacional

Jogo eletrônico independente

Jogo de Produção Comercial

Jogos sociais

## **PSEUDO 3 D**

**USE-** 2.5 D

## **PUZZLE**

**NE-** Jogos que enfatizam a resolução de  
quebra-cabeças, exemplo: Tetris pop

**Up** - Quebra-cabeça

**TG** - Aventura

**TR** - Ficção interativa

Jogos de escape

Aventura

Corrida

## **QUEBRA-CABEÇA**

Esporte

**USE - PUZZLE**

Estratégia

MMO

## **ROGUELIKE**

Simulação

**NE** - RPG com cenários gerados aleatoriamente pelo software fazendo com que cada vez que o jogador joga, ele entra em um cenário diferente, podem ser de ação ou táticos, exemplo: Diablo.

**TE** - Hack and slash

Roguelike

RPG de ação

RPG em turnos

**TG** -RPG

## **RPG DE AÇÃO**

**TR** - Hack and slash

**NE** – jogos que envolvem combates em tempo real com o controle direto do personagem.

Roguelike

RPG de ação

RPG em turnos

**TG** - RPG

**TR**- Hack and slash

Roguelike

## **RPG**

RPG em turnos

**NE** - São jogos que se assimilam aos RPGs de mesa, sua característica principal é o controle de um personagem que se desenvolve ao longo do jogo.

**TG**- Gênero

## **RPG EM TURNOS**

**TR** - Ação

**NE** - RPGs em com movimento livre, mas combate em turnos, exemplo: Final Fantasy.

**TG** - RPG

Simulador de vôo

**TR** - Hack and slash

Simulador de vôo espacial

Roguelike

Simulador musical

RPG de ação

## **SIMULADOR DE CARRO**

**RUNNING**

**NE** - São jogos com pouco foco em realismo, com física mais liberal, exemplo: Need For Speed, Car drive.

**USE** - CORRIDA SEM FIM

**TG** - Corrida

**SHOOTING GALLERY**

**TR** - Simulador de carro

**USE** - JOGOS DE TIRO

## **SIMULAÇÃO**

## **SIMULADOR DE VÔO**

**NE** - São jogos com o objetivo de simular um mundo real ou fictício.

**NE** - Jogos em que o jogador assume o papel de um piloto de aeronave, exemplo: Microsoft Flight Simulator, FlightGear.

**TG** - Gêneros

**TG** - Simulação

**TR** - Ação

**TR** - Construção de cidade

Aventura

Simulador de vôo espacial

Corrida

Simulador musical

Esporte

Estratégia

MMO

RPG

## **SIMULADOR DE VÔO ESPACIAL**

**NE** - onde o jogador assume o papel de comandar uma aeronave espacial,

**TE** - Construção de cidade

exemplo: Orbiter Space Flight  
Simulator

**TG** - Simulador

**TR** - Construção de cidade

Simulador de vôo

Simulador de vôo espacial

Simulador musical

### **SIMULADOR MUSICAL**

**NE** - jogos que simulam o uso de instrumentos musicais. Exemplo: Guitar Hero .

**Up** - Jogos de música

**TG** - Simulação

**TR** - Construção de cidade

Simulador de vôo

Simulador de vôo espacial

Simulador musical

### **SIMULADOR DE TIMES**

**NE**- jogos com temática voltada ao realismo, geralmente incluem licenças com nomes reais de times e jogadores, exemplos: FIFA, Pro Evolution Soccer, Madden NFL.

**TG**- Esportes

**TR**- Multi-esporte

Luta

### **TERCEIRA PESSOA**

**NE**- Jogo em que a câmera está posiciona próximo ao personagem, acompanhando em sua movimentação pelo cenário – exemplo: Portal.

**Up**- Third Person Shooter (TPS)

**TG**- 3D fixo

**TR**- Primeira pessoa

Câmera fixa

Câmera interativa

### **TERROR**

**USE**- HORROR

### **TEXTO**

**NE**- Forma mais primitiva de jogos, baseados em interações via texto.

**Up**- Trivia

**TG**- Gráficos

**TR** - 2 D

2.5 D

3 D

Vetoriais

**TRIVIA**

**USE - TEXTO**

**THIRD PERSON SHOOTER (TPS)**

**USE- TERCEIRA PESSOA**

**VECTORIAL GRAPHICS**

**USE - VETORIAIS**

**TOWER DEFENSE**

**NE** - Jogo em que o objetivo é impedir que unidades controladas por computador atinjam um objetivo, o jogador faz isso instalando armadilhas contra as unidades, geralmente em formato de torres, exemplo: Defenders of Ardania.

**VETORIAIS**

**NE** - Jogos que usam primitivas geométricas como pontos, linhas e curvas, podem ser utilizados para criarem perspectiva 2D e 3D.

**UP- VECTORIAL GRAPHICS**

**Up** - defesa em torre

**TG- Gráficos**

**TG** - Estratégia

**TR - 2 D**

**TR** - Artilharia

2.5 D

Combate em turnos

3 D

Combate em tempo real

Texto

Tower Defense

**VISUAL NOVELS**

**USE - FICÇÃO INTERATIVA**

**TRACKING CÂMERA**

**USE - CÂMERA INTERATIVA**

## REFERÊNCIAS

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista**

**Granbery**, Juiz de Fora, n.3, p.1-24, jul. 2007. Semestral. Disponível em:

<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2017.

DMBERLIN. **O que raios é um MOBA?** 2011. Disponível em:

<https://geeksporsegundo.wordpress.com/2011/08/14/o-que-raios-e-um-moba/>. Acesso em: 04 nov. 2017.

DODEBEI, Vera Lúcia Doyle. **Tesouro**: Linguagem de representação documentária. Rio de Janeiro: Interciência, 2002. 120 p.

GÊNEROS DE JOGOS ELETRÔNICOS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em:

<[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=G%C3%AAneros\\_de\\_jogos\\_eletr%C3%B4nicos&oldid=49937243](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=G%C3%AAneros_de_jogos_eletr%C3%B4nicos&oldid=49937243)>. Acesso em: 06 nov. 2017

MENDES, Cláudio Lúcio. Controla-me que te governo: os jogos eletrônicos como forma de subjetivação. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 1, n. 26, p.125-139, jan./jun. 2001. Semestral. Disponível em:

<<http://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/41319>>. Acesso em: 06 nov. 2017.

MN, Iscai. **Nerd maldito**. 2013l.. Disponível em:

<http://www.nerdmaldito.com/2013/05/voce-sabe-o-que-e-um-jogo-hack-and.html>.

Acesso em: 04 nov. 2017.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. 2013. 26 f. Monografia (Especialização) - Curso de Mídia, Informação e Cultura, Celacc/eca, Usp, São Paulo, 2013. Disponível em:

<<http://200.144.182.130/celacc/sites/default/files/media/tcc/578-1589-1-PB.pdf>>.

Acesso em: 06 de novembro de 2017.

NORÕES, Izequiel. **Ideias em jogo: A importância dos gráficos nos jogos**. 2015.

Disponível em: <http://ucegamers.com.br/siteuceg/ideias-em-jogo-a-importancia-dos-graficos-nos-jogos/>. Acesso em: 06 nov. 2017



RAMOS, Daniela Karine. A ESCOLA FRENTE AO FENÔMENO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: ASPECTOS MORAIS E ÉTICOS. **Novas Tecnologias na Educação**, Santa Catarina, v. 6, n. 1, p.1-10, jul. 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/14512>>. Acesso em: 06 nov. 2017

SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO - CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 1., 2005, Salvador. **Jogos eletrônicos e screenagens: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem**. Salvador, Bahia: Uneb, 2005. 13 p. Disponível em: <[http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod\\_seminary\\_submission/trabalho\\_188/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_188/trabalho.pdf)>. Acesso em: 06 nov 2017

