

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

MARCOANTONIO, T. C. Os jogos eletrônicos na América Latina: mercado de trabalho, habilidades cognitivas e identidade cultural em tempos de tecnocultura. 2009. Dissertação (Mestrado em Integração da América Latina) - Integração da América Latina, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/84/84131/tde-28062011-082621/>>. Acesso em: 2015-05-22.

CORRÊA, Eloiza Schumacher. Aprende-se com videogames? Com a palavra, os jogadores. 278f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

TAROUCO, L. M. R., ROLAND, L. C., FABRE, M. C. J. M., KONRATH, M. L. P. Jogos educacionais, RENOTE -Novas Tecnologias na Educação, v. 2, n. 1. 2004.

TAROUCO, L. Jogos educativos via WWW, Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/animacoes/JogosEducacionais/> Acesso: 25 de nov 2005.

REVISAR

BOTELHO, Luiz. Jogos educacionais aplicados ao e-learning. Disponível em: Acessado em: janeiro de 2004 http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp

REVISAR

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MENDES, C. L. Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse? Licere, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, 2005.

GEE, P. J. W. What videogames have to teach us about learning and literacy. Copenhagen: Palgrave Macmillan, 2004.

MOITA, F. M. G. S. D. Games: contexto cultural e curricular juvenil. 2006. 181 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

NOGUEIRA, S. F. A facilitação do desenvolvimento cognitivo: possibilidades dos jogos lógicos. 1997. 240 f. Tese (Doutorado em Psicologia)

LAROSE et al. Psychology of computers: XIV cognitive rehabilitation through computer games. Québec: Perceptual and Motor Skills, 1989.
<http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/Vertentes/Helenice%20e%20Dilton.pdf> - visitado em 03/04/2015.

GAME BRASIL

<http://static1.squarespace.com/static/54d23f5be4b0553df77c5ac3/t/54da6b97e>

4b0cb4c49fbc445/1423600535338/game+brasil+2015+port.pdf - visitado em 07/04/2015

COMPUTER WORD -

<http://computerworld.com.br/carreira/2014/11/24/pesquisa-indica-10-perfis-profissionais-de-201cmais-procurados201d-para-2015/> - visitado em 03/04/2015

<http://products.office.com/pt-br/word> - visitado em 29/04/2015.

<https://www.google.com/intl/pt-BR/drive/> - visitado em 29/04/2015.

<http://notepad-plus-plus.org/> - visitado em 29/04/2015.

https://www.whatsapp.com/?l=pt_br - visitado em 29/04/2015.

<http://www.skype.com/pt-br/> - visitado em 29/04/2015.

Burgess J., Green J. :YouTube: Online Video and Participatory Culture. UK/USA: Polity Press, 2009.

<http://www.sonycreativesoftware.com/vegassoftware> - visitado em 29/04/2015.

<https://products.office.com/pt-br/project/project-and-portfolio-management-software> - visitado em 29/04/2015.

<http://tortoisesvn.net/> - visitado em 29/04/2015.

<http://el.media.mit.edu/logo-foundation/logo/index.html> - visitado em 29/04/2015.

<http://www.alice.org/index.php> - visitado em 29/04/2015.

Diretriz Curricular MEC -

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=11205&Itemid=

MANZANO, J.S.N.G. & OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: Lógica para desenvolvimento de programação. São Paulo: Érica, 1996.

HENDERSON, P. (1987) "Modern Introductory Computer Science". In Proceedings of the Eighteenth SIGCSE Technical Symposium on Computer Science Education, ACM Press, pp. 183-190.

KOLIVER, C., DORNELES, R. V., CASA, M. E. (2004) "Das (muitas) dúvidas e (poucas) certezas do ensino de algoritmos". XII Workshop de Educação em Computação - WEI'2004. Salvador, BA, Brasil

NOBRE, I. A. M. N., MENEZES, C. S. (2002) “Suporte à Cooperação em um Ambiente de Aprendizagem para Programação (SAmbA)”. XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE 2002. São Leopoldo, RS, Brasil.

BORGES, M. A. F. (2000) “Avaliação de uma Metodologia Alternativa para a Aprendizagem de Programação”. VIII Workshop de Educação em Computação – WEI 2000. Curitiba, PR, Brasil.

RODRIGUES, M. C. (2002) “Como Ensinar Programação?”. Informática - Boletim Informativo Ano I nº 01, ULBRA. Canoas, RS, Brasil.

JOHNSON, S. Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier. 2005

MURRAY, J. H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNesp, 2003.

SILVEIRA, S.R. Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para elaboração de jogos educativos. Dissertação Mestrado POA/PPGC/UFRGS 1998.

REVISAR

BUSARELLO, Raul Inácio; BIEGING, Patricia; ULBRICHT, Vânia Ribas. Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”. **Rumores**, Brasil, v. 6, n. 11, p. 145-161, ago. 2012. ISSN 1982-677X. Disponível em:
<<http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51294/55361>>. Acesso em: 22 Mai. 2015.