

ARTIGOS RELATIVOS À LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

ANIMAÇÃO

AMORIM, R. V.; REZENDE, P. J. **Compreensão de Algoritmos através de Ambientes Dedicados a Animação.** In: SEMISH, 10, 1993.

GONDIM, H. W.; AMBRÓSIO, Ana Paula; COSTA, Fábio Moreira. Uma experiência no ensino de algoritmos utilizando ambientes visuais de programação 3d. In: **Workshop sobre Educação em Computação (WEI), Bento Gonçalves-RS**

RAABE, André; BERNARDES, André; JUNIOR, Roberto Gonçalves Augusto. Produção e Avaliação de Videoaulas: Um Estudo de Caso no Ensino de Programação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola.** 2014. p. 448.

SALGADO, N. da S. **Abordagem Visual Para Aprendizagem Colaborativa de Programação.** Dissertação PPGI-UFAM, 2014.

REVISÕES SISTEMÁTICAS

AURELIANO, V. C. O.; TEDESCO, RESTELLI, P. C. de A. **Ensino-aprendizagem de Programação para Iniciantes: uma Revisão Sistemática da Literatura focada no SBIE e WIE.** In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE, 2012.

DA SILVA, Thiago Reis et al. Ensino-aprendizagem de programação: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 23, n. 1, 2015.

ELOY, A. da S.; LOPES, R. de D.; ANGELO, I. M.. **Uso do Scratch no Brasil com objetivos educacionais: uma revisão sistemática.** RENOTE, v. 15, n. 1.

FERRI, J.; ROSA, S. dos S. **Como o Ensino de Programação de Computadores Pode Contribuir Com a Construção de Conhecimento na Educação Básica Uma Revisão Sistemática da Literatura.** RENOTE, v. 14, n. 2.

MEDEIROS, T. J.; DA SILVA, T. R.; ARANHA, E. H. da S.. **Ensino de programação utilizando jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura.** RENOTE, v. 11, n. 3, 2013.

ROBÓTICA

BARBOSA, M. R. G. et al. **Implementação de Compilador e Ambiente de Programação Icônica para a Linguagem Logo em um Ambiente de Robótica Pedagógica de Baixo Custo.** In: 20º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Florianópolis, Brasil, 2009.

BENITTI F. B. V. et al.. **Experimentação com Robótica Educativa no Ensino Médio: ambiente, atividades e resultados.** In: 15º Workshop de Informática na Escola, Porto Alegre, Brasil, 2009.

BERNARDES, Carlos Eduardo; MEDEIROS, Leonardo Antonio de. Programação e robótica aplicadas a novos métodos de ensino. 2019.

DA LUZ, Marcelo F.; FRANCISCO, Carine S.; FRANCO, Matheus E. Robótica Pedagógica Aplicada ao Ensino-Aprendizagem de Programação de Computadores no Ensino Médio. Anais do Computer on the Beach, p. 248-257, 2019

MARTINS, Lia. Ensinando lógica de programação aplicada a robótica para alunos do ensino fundamental. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2016. p. 31.

NETO, Manasses et al. Robótica educacional uma ferramenta para ensino de lógica de programação no ensino fundamental. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2018. p. 315.

RIBEIRO, P. C.; MARTINS, C. B.; BERNARDINI, F. C. **A Robótica como Ferramenta de Apoio ao Ensino de Disciplinas de Programação em Cursos de Computação e Engenharia**. In: 17º Workshop de Informática na Escola, Aracaju, Brasil, 2011.

DIDÁTICOS

AURELIANO, Viviane Cristina Oliveira; TEDESCO, P. C. A. R. Avaliando o uso do Scratch como abordagem alternativa para o processo de ensino-aprendizagem de programação. In: **XX Workshop sobre Educação em Computação**. 2012. p. 10.

BARROS, L. N. de; DELGADO, K. V.; MACHION, A. C. G. **An ITS for Programming to Explore Practical Reasoning**. In: 15º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Manaus, Brasil, 2004.

BITTENCOURT, Roberto A. et al. Aprendizagem de programação através de ambientes lúdicos em um curso de engenharia de computação: Uma primeira incursão. In: **XXI Workshop sobre Educação em Computação–XXXIII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**. 2013.

BORGES, M. A. F. **Avaliação de uma Metodologia Alternativa para a Aprendizagem de Programação**. VIII Workshop de Educação em Computação–WEI 2000. Curitiba, PR, 2002.

BORGES, R. M. et al. **Usando o modelo 3C de colaboração e Vygotsky no ensino de programação distribuída em pares**. In: 18º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, São Paulo, Brasil, 2007.

CARDOSO, Rogério; ANTONELO, Sérgio. Interdisciplinaridade, programação visual e robótica educacional: relato de experiência sobre o ensino inicial de programação. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2015. p. 1255.

COSTA, T. H.; BUBLITZ, F. M. Análise dos Principais Problemas que Afetam Alunos de Programação: uma investigação empírica no Estado da Paraíba. In: **CSBC 2013 XXXIII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**. 2013.

COSTA, F. J. F. da. **Fomentando a ensinagem através de um questionário de aprendizagem (QIEA)**, UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO, DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA, CURSO DE LICENCIATURA EM EXPRESSÃO GRÁFICA, trabalho de conclusão de curso, Recife, 2017.

DA COSTA CHAGAS, Lucinéia Barbosa; LIMA, Jefferson Ribeiro; DE OLIVEIRA, Márcia Gonçalves. Um modelo preditivo no diagnóstico de aprendizagem de programação/A predictive model in the programming learning diagnosis. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 6, p. 4711-4725, 2019.

DAZZI, R. L. S. et al. **Sistema de apoio ao ensino de lógica de programação**. In: **WORKSHOP DE INFORMÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO**, Araraquara, 2000.

DE ARAUJO, Eliane Cristina et al. O papel do hábito de estudo no desempenho do aluno de programação. 2013.

DE JESUS, Elieser Ademir; RAABE, André Luis Alice. Interpretações da taxonomia de bloom no contexto da programação introtória. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2009.

DE OLIVEIRA, Márcia Gonçalves et al. **Um Curso de Programação a Distância com Metodologias Ativas e Análise de Aprendizagem por Métricas de Software**. RENOTE, v. 15, n. 1, 2017.

DE OLIVEIRA, Márcia Gonçalves et al. **Um Curso de Programação a Distância com Metodologias Ativas e Análise de Aprendizagem por Métricas de Software**. RENOTE, v. 15, n. 1, 2017.

DE SOUZA, N. G.; SILVEIRA, S. R.; PARREIRA, F. J.. **Proposta de uma metodologia para apoiar os processos de ensino e de aprendizagem de Lógica de Programação na modalidade de Educação a Distância**. Educação, Cultura e Comunicação, v. 9, n. 18, 2018.

DELGADO, C. et al. **Uma Abordagem Pedagógica para a Iniciação ao Estudo de Algoritmos**. XII Workshop de Educação em Computação (WEI'2004). Salvador, BA, Brasil, 2004.

DELGADO, C. et al. **Identificando competências associadas ao aprendizado de leitura e construção de algoritmos**. In: XIII Workshop sobre Educação em Computação. São Leopoldo, RS, 2005.

DETERS, Janice Inês et al. O desafio de trabalhar com alunos repetentes na disciplina de Algoritmos e Programação. In: **Workshop de Ambientes de apoio à Aprendizagem de Algoritmos e Programação**. 2008.

FARIA, Eustáquio SJ; COELLO, Juan Manuel Adán. Um estudo empírico dos efeitos do uso de trabalho colaborativo no aprendizado de programação em cursos de graduação em computação. In: **XIII Workshop de Educação em Computação (WEI'2005)**. São Leopoldo, RS, Brasil. 2005.

FAYARD, P. **O jogo da interação: informação e comunicação em estratégia**. Caxias do Sul: EDUCS, 2000.

FERREIRA, C.; GONZAGA, F.; SANTOS, R.. **Um estudo sobre a aprendizagem de lógica de programação utilizando programação por demonstração**. In: Anais do XVIII Workshop sobre Educação em Computação, XXX CSBC, Belo Horizonte, MG, Brasil, p. 981-990, 2010.

FISS, Rebeca Einhardt et al. PENSAMENTO COMPUTACIONAL APLICADO AO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 10, n. 1, 2019.

França, A. B.; Soares, J. M. **Sistema de apoio a atividades de laboratório de programação via Moodle com suporte ao balanceamento de carga**. In: 22º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Aracaju. Brasil, 2011.

GARCIA, Victor Ronchi et al. Despertando Jovens Talentos com o Conhecimento da Computação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 5

GAUDENCIO, Matheus et al. Eu sei o que vocês fizeram (agora e) na aula passada: o tstview no acompanhamento de exercícios de programação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2013. p. 204.

GEMIGNANI, E. Y. M. Y. **Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão**. *Fronteiras da Educação*, v. 1, n. 2, 2013.

GEMIGNANI, E. Y. M. Y.. **Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão**. *Fronteiras da Educação*, v. 1, n. 2, 2013.

GONÇALVES, S. **Teorias da aprendizagem, práticas de ensino**. Coletânea de textos. Escola Superior de educação – Instituto Politécnico de Coimbra. Coimbra, ESEC, 2007.

GUEDES, Elloá B. Um Estudo Observacional sobre a Disciplina Introdutória de Programação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2014. p. 552.

IEPSEN, E. F.; BERCHT, M.; REATEGUI , E. **Persona-Algo - Personalização dos Exercícios de Algoritmos auxiliados por um Agente Afetivo**. In: 21º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa, Brasil, 2010.

IEPSEN, E. F.; BERCHT, M.; REATEGUI, E. **Detecção e Tratamento do Estado Afetivo Frustração do Aluno na Disciplina de Algoritmos**. In: 22º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Aracaju, Brasil. 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro-RJ, 2012.

JESUS, E. A. de; RAABE, A.L. A. **Interpretações da Taxonomia de Bloom no Contexto da Programação Introdutória**. In: 20º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Florianópolis, Brasil, 2009.

JÚNIOR, G. P. dos S.; COSTA, E. de B. C.; FECHINE, J. M. **Raciocínio Baseado em Casos para auxílio a Alunos na Resolução de Problemas por Analogia – Uma abordagem para Representação e Recuperação de Casos**. In: 19º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Fortaleza, Brasil, 2008.

KATO, M. **O Aprendizado da Leitura**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1990.

KLEIMAN, A. **Texto e Leitor: Aspectos Cognitivos da Leitura**. Campinas, SP: Pontes, 1989.

LOPES, A. P. B.; MENEZES, C. S. de. **Avaliando o EpA – um estudo de caso na aprendizagem de computação**. In: 12º Workshop de Informática na Escola, Campo Grande, Brasil, 2006.

MAIA, Manoel Miqueias et al. **INTERAÇÕES EXITOSAS: APLICAÇÃO DOS PRINCÍPIOS DA FLIPPED CLASSROOM E O EXERCÍCIO DA MONITORIA NA DISCIPLINA DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO**. *Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica (EEDIC)*, v. 4, n. 1, 2019.

MARQUES, A. de M.; PIMENTEL M.; SIQUEIRA, S. **Dinâmicas Educacionais com o Uso de Blogs: Requisitos a partir de Experiências**. In: 16º Workshop de Informática na Escola, Belo Horizonte, Brasil, 2016.

MUCHERONI, Marcos Luiz; CARVALHO, Elizabeth Simão; MARCOS, Adérito Fernandes. Ensinar programação em ambientes e-learning: preocupações e propostas no âmbito do modelo pedagógico virtual da Universidade Aberta de Portugal. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 26, n. 2, p. 352-369, 2019.

NAGANO, Leandro. Ensino de lógica de programação baseado na indução-dedução através de exemplos. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2016. p. 1352.

NETO, F. A. de A.; CASTRO, T. H. C. de; JUNIOR A. N. de C. **Utilizando o Método Clínico Piagetiano para Acompanhar a Aprendizagem de Programação**. In: 17º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Brasília, Brasil, 2006.

NETO, W. C. B.; SCHUVARTZ, A. A. **Ferramenta Computacional de Apoio ao Processo de Ensino-Aprendizagem dos Fundamentos de Programação** de 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro-RJ, Brasil, 2012.

NEVES, M. de F.; COELLO, J. M. A. **OntoRevPro - Uma Ontologia sobre Revisão de Programas para o Aprendizado Colaborativo de Programação em Java**. In: 17º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Brasília, Brasil, 2006.

OLIVEIRA, M.; OLIVEIRA, Elias. Metodologia de Diagnóstico e Regulação de Componentes de Habilidades da Aprendizagem de Programação. In: **CSBC 2014-XXII WEI (Workshop sobre Educação em Computação)**. 2014.

OLIVEIRA, M. A. F. et al. **Aplicação do método Peer Instruction no ensino de Algoritmos e programação de computadores**. RENOTE, v. 15, n. 1, 2017.

ORLANDI, E. P. **Interpretação; autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

Pêgas, D. dos S.; Yano, E. T. **O uso de data warehousing no processo de aprendizagem de programação**. In: 15º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Manaus, Brasil, 2004.

PEIXOTO, M. M. et al. Uso de Estratégias de Aprendizagem e Motivacionais pelos Alunos em Disciplinas de Programação: Um Estudo de Caso na Licenciatura em Computação. In: **Anais do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação-WEI (XXI Workshop sobre Educação em Computação)**. 2013.

PEREIRA JÚNIOR, J. C. R.; RAPKIEWICZ, C. E. **O Processo de Ensino e Aprendizagem de uma Visão Crítica da Literatura**. In: III Workshop de Educação em Computação e Informática do Estado de Minas Gerais, WEIMIG'04, Belo Horizonte –MG, 2004.

PICCOLO, H. L. et al. **Ambiente Interativo e Adaptável para ensino de Programação**. In: 21º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa, Brasil, 2010.

PIMENTEL, E. P. et al. **Avaliação Contínua da Aprendizagem, das Competências e Habilidades em Programação de Computadores**. In: 9º Workshop de Informática na Escola, Campinas, Brasil, 2003.

PIVA Jr., D.; FREITAS, R. L. **Estratégias para melhorar os processos de abstração na disciplina de Algoritmos**. In: 21º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa, Brasil, 2010.

RIBEIRO, Paula Ceccon; MARTINS, Carlos Bazílio; BERNARDINI, Flávia Cristina. A Robótica como Ferramenta de Apoio ao Ensino de Disciplinas de Programação em Cursos de Computação e Engenharia. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2011. p. 1108-1117.

RODRIGUES JR, M. C. **Como Ensinar Programação?** Informática – Boletim Informativo, Ano I nº 01, ULBRA, Canoas, RS, 2002.

RODRIGUES JR, M.C. **Experiências Positivas para o Ensino de Algoritmos**. 2004. Disponível em <http://www.ufes.br/erbase2004/documentos/weibase/ Weibase2004Artigo001.pdf>

SANTIAGO, Almir David; KRONBAUER, Artur. Um modelo lúdico para o ensino de conceitos de programação de computadores. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2016. p. 420.

SANTOS, K. E. E. dos. **A educação híbrida no processo de ensino-aprendizagem: uma proposta norteadora**. Tese PPGE PUCPR, 2018

SANTOS, P. C. Dos, et al. **Um framework conceitual para planejamento de ensino em cursos de computação: uma abordagem direcionada às características do aprendiz**. 2016.

SARAIVA, Isaac Bezerra; NETTO, Cristiane Mendes. Monitor: um conjunto de objetos de aprendizagem para apoio ao ensino de programação de computadores. In: **CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO**. 2010

SILVA, Gabriel Costa et al. Uma experiência na aplicação de práticas de apoio no ensino-aprendizado de algoritmos. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2011. p. 1378-1381.

SILVA, Marlos Tacio; CAVALCANTE, Maria Cristina Tenório Cabral; DE BARROS COSTA, Evandro. Explorando correlações em Programação: um estudo focado no processo seletivo e em disciplinas correlatas. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2013. p. 537.

SIROTHEAU, S. et al. **Aprendizagem de iniciantes em algoritmos e programação: foco nas competências de autoavaliação**. In: 22º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Aracaju, Brasil, 2011.

TAVARES, O. L. et al. Uma arquitetura pedagógica auxiliada por tecnologias para ensino e aprendizagem de programação. In: **XXXIII Congresso as sociedade brasileira de computação-CSBC**. 2013.

TRENTIN, Marco Antonio Sandini; SHITSUKA, Ricardo; TEIXEIRA, Adriano Canabarro. Programação de computadores como uma alternativa ao modelo metodológico padrão da apropriação da informática em processos educativos. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 26, n. 2, p. 395-409, 2019.

VERA, William Fabian Machado et al. Dó, Ré, Mergesort: um relato de experiência interdisciplinar de ensino de computação com matemática e música. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2016. p. 1275.

VIANA, Gracilene Américo; DOS SANTOS PORTELA, Carlos. O Uso de Softwares Educativos para Introdução de Lógica de Programação no Ensino de Base e Superior. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 22, n. 1, 2019.

VIOLANTE, M. G.; VEZZETTI, E.. **Virtual interactive e-learning application: An evaluation of the student satisfaction**. Computer Applications in Engineering Education, v. 23, n. 1, p. 72-91, 2015.

ZANETTI, Humberto AP; BONACIN, Rodrigo. Uma metodologia baseada em semiótica para elaboração e análise de práticas de ensino de programação com robótica pedagógica.

In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2014. p. 1233.

ZANINI, Adriana Salvador; RAABE, André Luís Alice. Análise dos enunciados utilizados nos problemas de programação introdutória em cursos de Ciência da Computação no Brasil. In: **Anais do XXXII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, XX WEI-Workshop sobre Educação em Computação**. 2012.

LINGUAGENS

BARBOSA, Alexandre de A.; FERREIRA, Dyego ÍS; COSTA, Evandro B. Influência da linguagem no ensino introdutório de programação. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2014. p. 612.

IEPSEN, Edécio Fernando. Lógica de Programação e Algoritmos com JavaScript: Uma introdução à programação de computadores com exemplos e exercícios para iniciantes. Novatec Editora, 2018.

PEREIRA, Silvio Do Lago. **Algoritmos e Lógica de Programação em C-Uma Abordagem Didática**. Editora Saraiva, 2018.

SCRATCH

AURELIANO, V. C. O.; TEDESCO, PCDAR. Utilizando o Scratch para Apoiar o Processo de Ensino-aprendizagem para iniciantes da EaD. In: Anais do XXXIII Congresso da SBC. XXI Workshop sobre Educação em Computação. 2013. p. 631-640.

BATISTA, Esteic Janaina Santos et al. Uso do Scratch no ensino de programação em Ponta Porã: das séries iniciais ao ensino superior. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 565.

DE FARIA, Carina Machado; DE OLIVEIRA, Anderson S.; SILVA, Everton Dias de A. Uso do Scratch na Introdução de Conceitos de Lógica de Programação: relato de experiência. In: **26º Workshop sobre Educação em Computação (WEI 2018)**. SBC, 2018.

DO PRADO RAFALSKI, Jadson; DOS SANTOS, Otavio Lube. Uma experiência com a Linguagem Scratch no Ensino de Programação com Alunos do Curso de Engenharia Elétrica. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 612.

FARIAS, Hannah; BONIFÁCIO, Bruno; FERREIRA, Rallyson. Avaliando o uso da ferramenta Scratch para ensino de programação através de análise quantitativa e qualitativa. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2015. p. 947.

MATTOS, Francielle; FERREIRA, Vinicius; ANACLETO, Junia. O ensino de programação com scratch e seu impacto na opção profissional para meninas. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2016. p. 300.

NASCIMENTO, C. da S.. **Introdução ao ensino de Lógica de Programação para crianças do Ensino Fundamental com a ferramenta Scratch**. TCC Rorainópolis 2015.

OLIVEIRA, Manassés Vitorino; RODRIGUES, Luciene Cavalcanti; QUEIROGA, Ana. Material didático lúdico: uso da ferramenta Scratch para auxílio no aprendizado de lógica da programação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 359.

SALAZAR, Rafael; ODAKURA, Valguima; BARVINSKI, Carla. Scratch no ensino superior: motivação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2015. p. 1293.

VON WANGENHEIM, Christiane Gresse; NUNES, Vinícius Rodrigues; DOS SANTOS, Giovane Daniel. Ensino de computação com scratch no ensino fundamental—um estudo de caso. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 22, n. 3, p. 115-125, 2014.

GAMES

DANTAS, V. et al. **Uma metodologia para estimular o raciocínio lógico baseada na reflexão crítica e no uso de jogos digitais**. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2013.

DIGIAMPIETRI, Luciano Antonio; KROPIWIEC, Diogo D.; SILVA, Renato AC. O uso de jogos como fator motivacional em cursos de computação. **Anais**, 2010.

DE JESUS, Ângelo Magno; GONÇALVES, Dimas Antônio Silveira; FERREIRA, Lorena Almeida Cunha. Aplicação de Desenvolvimento de Jogos Digitais como um Meio de Motivação em Diferentes Níveis de Ensino de Computação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2014. p. 56.

JESUS, E. A. de; RAABE, A.L. A. **Avaliação Empírica da Utilização de um Jogo para Auxiliar a Aprendizagem de Programação**. In: 21º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa, Brasil, 2010.

JESUS, Ângelo; DA SILVA, Gislaine Moura. DOJOGO: Uma Forma Divertida e Colaborativa de se Aprender através de Dojo de Programação de Jogos. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 943.

MARINHO, Carlos et al. Experiências no uso da metodologia coding dojo nas disciplinas básicas de programação de computadores em um curso interdisciplinar do ensino superior. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2016. p. 1097.

MARQUES, D. L. et al. **Atraindo Alunos do Ensino Médio para a Computação: Uma Experiência Prática de Introdução a Programação utilizando Jogos e Python**. In: 17º Workshop de Informática na Escola, Aracaju, Brasil, 2011.

MARTINS, Ricartty; REIS, Ronaldo; MARQUES, Anna Beatriz. Inserção da programação no ensino fundamental Uma análise do jogo Labirinto Clássico da Code. org através de um modelo de avaliação de jogos educacionais. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 121.

OLIVEIRA, Carlo et al. Relação estudante-professor: Educação Baseada na Construção de Jogos. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2015. p. 637.

SILVA, Thiago Reis et al. Um relato de experiência da aplicação de videoaulas de programação de jogos digitais para alunos da educação básica. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 141.

TAROUCO, L. M. R. **Jogos educativos via WWW**, 2005. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/animacoes/JogosEducacionais/>

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach et al. Jogos educacionais. **RENOTE: revista novas tecnologias na educação [recurso eletrônico].** Porto Alegre, RS, 2004.

AMBIENTES/FERRAMENTAS

AMARAL, Laurence et al. Plataforma robocode como ferramenta lúdica de ensino de programação de computadores-pesquisa e extensão universitária em escolas públicas de minas gerais. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2015. p. 200.

BORBA, Fabrício Hartmann. O Software VisuAlg como recurso didático no ensino da lógica de programação. 2019. Dissertação de Mestrado.

BROWN, M. H. **Zeus: A System for Algorithm Animation and Multi-View Editing.** Procedings.IEEE Workshop on Visual Languages, 1991.

CAFÉ, M. et al. Lord of Code: Uma Ferramenta de Apoio ao Ensino da Programação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE).** 2016. p. 1316.

CAMPOS, R. L. B. L. Metodologia ERM2C: Para melhoria do processo de ensino-aprendizagem de lógica de programação. In: **XVIII Workshop sobre Educação em Computação.** 2010. p. 961-970.

CARES, P. L. L. **Ambiente para teste de mesa utilizando fluxograma.** Trabalho de Conclusão (Graduação) – Faculdade de Ciência da Computação, Universidade do Vale do Itajaí, Itajaí, 2002.

Castro, T. H. C. de; Júnior, A. N. de C.; Menezes, C. S. de (2004) **Aprende – um Ambiente Cooperativo de Apoio à Aprendizagem de Programação.** In: 15º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Manaus, Brasil.

CECHINEL, Cristian et al. Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem para o Apoio à Disciplina de Algoritmos e Programação. **Simpósio Brasileiro de,** 2008.

DAZZI, R. L. S.; SANTIAGO, R. de; JESUS, E. A. Construtor e Interpretador de Fluxogramas - Uma Ferramenta de Ensino. VI Simpósio Internacional de Informática Educativa, Cáceres-Espanha, 2004.

DE ALMEIDA, Eliana S. et al. AMBAP: Um AMBiente de Apoio ao aprendizado de Programação. In: **Anais do XXII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação.** 2002. p. 79-88.

DE OLIVEIRA, Rômulo Nunes. Arena: Uma ferramenta auxiliar na disciplina “Introdução a Computação” para programação de robôs.

DE SOUZA, Márcia Valéria Rocha; FRANÇA, A. César C. Ferramentas de Auxílio ao Aprendizado de Programação: Um Estudo Comparativo. 2013.

ESMIN, A. A. A. Portugol/Plus: **Uma Ferramenta de Apoio ao Ensino de Lógica de Programação Baseado no Portugol.** In: AnaisV Congresso RIBIE, Brasília, 1998. Disponível em: <<http://www.niee.ufrgs.br/ribie98/TRABALHOS/118.PDF>>.

FRANTZ, WLS; PONTES, H. P. Um Ambiente de Desenvolvimento Personalizável para o Ensino de Programação. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2014.

GALDINO, Cárlisson; NETO, Sebastião; COSTA, Evandro. KidCoder: Uma Proposta de Ensino de Programação de forma Lúdica. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2015. p. 687.

GALVÃO, Leandro; FERNANDES, David; GADELHA, Bruno. Juiz online como ferramenta de apoio a uma metodologia de ensino híbrido em programação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2016. p. 140.

GOMES, A. J. **Ambiente de suporte à aprendizagem de conceitos básicos de programação**. Dissertação (Mestrado)–Universidade de Coimbra, 2000.

GOMES, Cledson Calaça Cavalcante et al. Uma Proposta para Auxiliar Alunos e Professores no Ensino de Programação: O Ambiente AIIP. 2011.

HOSTINS, Higor; RAABE, André. Auxiliando a aprendizagem de algoritmos com a ferramenta Webportugol. **XV WEI**, 2007.

JÚNIOR, José Carlos Rocha Pereira et al. AVEP—Um ambiente de apoio ao ensino de algoritmos e programação. In: **XIV Workshop sobre Educação em Computação (WEI 2006)/Anais do XXVI Congresso da SBC**. 2006. p. 51-60.

LOPES, Claudivan Cruz et al. O ensino de algoritmos e lógica de programação como uma ferramenta pedagógica para auxiliar a aprendizagem de matemática: Um relato de experiência. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 41.

MARCELINO, Eduardo Rosalém; ROSATELLI, Marta Costa. Ensino de Programação em um ambiente colaborativo. **SBC**, p. 100, 2008.

MENDES, A. J. N. **Software educativo para apoio à aprendizagem de programação**, VIII Taller Internacional de Software Educativo-TISE, Santiago, Chile, 2002.

MIRANDA, L. C. de; SAMPAIO, F. F.; BORGES, J. A. dos S. **ProgramaFácil: Ambiente de Programação Visual para o Kit de Robótica Educacional RoboFácil**. In: 18º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, São Paulo, Brasil, 2007.

MONTEIRO, David et al. Uma Experiência do Uso Do Hardware Livre Arduino no Ensino De Programação De Computadores. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 51.

MOTA, Marcelle Pereira et al. Ambiente integrado a plataforma moodle para apoio ao desenvolvimento das habilidades iniciais de programação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2009.

NAGAI, Walter; IZEKI, Claudia; DIAS, Rodrigo. Experiência no Uso de Ferramentas Online Gamificadas na Introdução à Programação de Computadores. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 301.

NOBRE I. A. M.; MENEZES, C. S. de. **Suporte à Cooperação em um Ambiente de Aprendizagem para Programação (SAmbA)**. In: 13º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro, Brasil, 2002.

PERLIN, Rodrigo; MACEDO, Ricardo Tombesi; SILVEIRA, Sidnei Renato. UMA ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA NO ENSINO DE ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO COM O AUXÍLIO DE UMA FERRAMENTA GAMIFICADA. *e-xacta*, v. 12, n. 1, p. 29-43, 2019.

PETRY P. G.; ROSATELLI, M. C. **Ensino e Aprendizagem de Algoritmos com o AlgoLC**. In: 17º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Brasília, Brasil, 2006.

PÍCCOLO, Homero L. et al. Ambiente Interativo e Adaptável para ensino de Programação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2010.

RAABE, André Luís Alice; SILVA, JMC da. Um ambiente para atendimento as dificuldades de aprendizagem de algoritmos. In: **XIII Workshop de Educação em Computação (WEI'2005). São Leopoldo, RS, Brasil**. 2005.

RIBEIRO, Juliana Perez; MANSO, Marina Andrade; BORGES, Marcos. Dinâmicas com App Inventor no Apoio ao Aprendizado e no Ensino de Programação. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 271.

SILVA, Gabriel; SEABRA, Rodrigo Duarte. REA-AED: Recurso Educacional Aberto para o Ensino de Algoritmos e Estruturas de Dados. In: **Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação**. SBC, 2018. p. 7-1.

SANTIAGO, R.; DAZZI, R. L. S. Ferramentas que auxiliam o desenvolvimento da lógica de programação, p.113-120, 2003.

SANTOS, R. E. S. et al. **PROGLIB - Uma Linguagem de Programação Baseada na Escrita de LIBRAS**. In: 17º Workshop de Informática na Escola, Aracaju, Brasil, 2011.

SIEVERS Jr., F.; GERMANO, J. S. E.; ALMEIDA, F. de. **Kit Programa Fácil – Um Kit Educacional Para Subsidiar A Programação De Microcontroladores Em Sala De Aula**. In: 20º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Florianópolis, Brasil, 2009.

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

SOUTO, Aletéia Vanessa Moreira; DUDUCHI, Marcelo. Um processo de avaliação baseado em ferramenta computadorizada para o apoio ao ensino de programação de computadores. In: Workshop de Educação em Computação. 2009.

VAHLDICK, Adilson; LOHN, Silvano. Ambiente Web para Execução e Acompanhamento de Exercícios de Programação.

VAHLDICK, Adilson; MATTOS, Mauro Marcelo. Relato de uma experiência no ensino de algoritmos e programação utilizando um framework lúdico. **Anais do XIX SBIE-Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Retrieved from**, 2008

VALASKI, Joselaine; PARAISO, Emerson Cabrera. Limitações da utilização do Alice no ensino de programação para alunos de graduação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2012.

VIEIRA, P. V.; RAABE, A. L. A.; ZEFERINO C. A. **Persona-Algo - Personalização dos Exercícios de Algoritmos auxiliados por um Agente Afetivo**. In: 20º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Florianópolis, Brasil, 2009.

TUTORES INTELIGENTES

MARTINS, Weber et al. Tutoriais inteligentes baseados em aprendizado por reforço: concepção, implementação e avaliação empírica. In: **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. 2007. p. 550-559.

MARTINS, Luis Carlos; LOPES, Diogo Altoé; RAABE, André. Um Assistente de Predição de Evasão aplicado a uma disciplina Introdutória do curso de Ciência da Computação. In: **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, 2012.

RAABE, A. L. A.; GIRAFFA L. M. M. **Uma Arquitetura de Tutor para Promover Experiências de Aprendizagem Mediadas**. In: 17º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Brasília, Brasil, 2006.

SANTOS, G. dos; DIRENE, A. I.; GUEDES, A. L. P. **Autoria e Interpretação Tutorial de Soluções Alternativas para Promover o Ensino de Programação de Computadores**. In: 14º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro, Brasil, 2003.