# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

# AMARAL, É; CAMARGO, A; GOMES, M; RICHA, C; BECKER, L. (2017). ALGO+ Uma ferramenta para o apoio ao ensino de Algoritmos e Programação para alunos iniciantes. Anais do XXVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/320995139\_ALGO\_Uma\_ferramenta\_para\_o\_apoio\_ao\_ensino\_de\_Algoritmos\_e\_Programacao\_para\_alunos\_iniciantes. Acesso em: 26 fev. 2020.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409. Acesso em: 26 fev. 2020.

GOMES, A; AREIAS, C; HENRIQUES, J; MENDES, A. J. Aprendizagem de programação de computadores: dificuldades e ferramentas de suporte. **Revista portuguesa de pedagogia**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/269604530\_Aprendizagem\_de\_programacao\_de\_computadores\_dificuldades\_e\_ferramentas\_de\_suporte. Acesso em: 24 fev. 2020.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. 1.ed. San Francisco: John Wiley & Sons, 2012. 336 p. E-book. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=GLr81qqtELcC.

LEITE, P. S; MENDONÇA, V. G. Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais. **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf. Acesso em: 26 fev. 2020.

MORATORI, P. B. (2003). **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. 33f. Trabalho de conclusão (Mestrado de Informática aplicada à Educação) - UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2003. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\_alunos/doc\_1311627269.pdf. Acesso em: 25 fev. 2020.

Schell, J. **A arte de game design**: o livro original. 1 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 520 p. E-book.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: Uma abordagem prática. 1 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 472 p. E-book.

Silva, A. R., Catapan, A. H., Silva, C. H., Spanhol, F. J., Golfetto, I. F., Diana, J. B., . . . A, M. M. (2014). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural.

SOUZA, M. de; JAEGER, E. V; CARDOSO, B. M. Ensino de algoritmos apoiado pelo uso de jogos digitais educativos. **Renote**. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/44438/28156. Acesso em: 26 fev. 2020.

WERBACH, K; HUNTER, D. **For the win**: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZANCHETT, G. A; VAHLDICK, A; RAABE, A. Jogos de Programar como uma abordagem para os primeiros contatos dos estudantes com à programação. **Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2015)**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/300237264\_Jogos\_de\_Programar\_como\_uma\_Abordagem\_para\_os\_Primeiros\_Contatos\_dos\_Estudantes\_com\_a\_Programacao. Acesso em: 24 fev. 2020.

Amaral, É., Camargo, A., Gomes, M., Richa, C., & Becker, L. (2017). ALGO+ Uma ferramenta para o apoio ao ensino de Algoritmos e Programação para alunos iniciantes. *Anais do XXVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2017)*, p. 10.

Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote*, 9. Fonte: Renote.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.*

Leite, P. d., & Mendonça, V. G. (2013). *Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais.* Fonte: SBGames: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf

MORATORI, P. B. (2003). *POR QUE UTILIZAR JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM?* Fonte: UFRJ: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\_alunos/doc\_1311627269.pdf

Schell, J. (2011). *A Arte De Game Design. O Livro Original.* Rio de Janeiro: Elsevier.

Schuytema, P. (2008). *Design de games: Uma abordagem prática.* São Paulo: Cengage Learning.

Silva, A. R., Catapan, A. H., Silva, C. H., Spanhol, F. J., Golfetto, I. F., Diana, J. B., . . . A, M. M. (2014). *Gamificação na educação.* São Paulo: Pimenta Cultural.

Souza, M. d., Jaeger, E. V., & Cardoso, B. M. (2013). Ensino de algoritmos apoiado pelo uso de jogos digitais. *Renote*, 11.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press.

Zanchett, G. A., Vahldick, A., & Raabe, A. (2015). Jogos de Programar como uma Abordagem para os Primeiros Contatos dos Estudantes com à Programação. *Congresso Brasileiro de Informática na Educação*.