##### TCC 2016 – Engenharia da Computação

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS**

##### IDENTIFICAÇÃO

|  |  |
| --- | --- |
| **NO** | **NOME** |
| **121186** | **Vinícius Vieira Tozzi** |

|  |  |
| --- | --- |
| **e-mails** | **Fone / Cel.** |
| **FACENS:** [**121186@li.facens.br**](mailto:121186@li.facens.br) | **(15) 98133-8340** |
| **particular: tozzivinicius@gmail.com** |  |

**TÍTULO:** Desenvolvimento de Ferramenta Tutora para ensino fundamental, com ênfase em letramento de lógica computacional.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ORIENTADOR:** Wilson Roberto Marcondes de Oliveira Júnior

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Data da Entrega: 05/04/2016

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Visto do Orientador

1. **Livros**
   1. RIGBY, S.; RYAN, R. M. **Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound: How Video Games Draw Us in and Hold Us**

**Spellbound**. 1ª Edição. Santa Barbara, California: Praeger, 2011. 186.

Comentário: O livro mostra os motivos pelos quais as pessoas jogam videogames e se mantém motivadas por eles, através de autoafirmação, imersão e outros conceitos. Possui uma abordagem psicológica sobre como jogos podem ser utilizados para educação.

* 1. SQUIRE, K. **Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Technology, Education--Connections (the TEC Series)**. 1ª Edição. New York: Teachers College Press. 2011. 312.

Comentário: O livro analisa possíveis maneiras de ensinar através de jogos e como os educadores devem se posicionar e utilizar dessas novas tecnologias para criar melhores métodos de ensino.

1. **Artigos**

2.1. KELLEHER, Caitlin; PAUSCH, Randy. **Lowering the Barriers to Programming: A Survey of Programming Environments and Languages for Novice Programmers**. CMU-CS-03-137. Carnegie Mellon Univ Pittsburgh PA School of Computer Science, 2003. 76, 2003.

Comentário: O artigo faz uma pesquisa sobre diferentes linguagens de programação, fazendo uma análise sobre o sistema e ambiente de desenvolvimento de cada uma, e então sugere novas perspectivas e idéias para tornar programação mais acessível para pessoas de todas as idades.

2.2. RESNICK, Mitchel et al. **Scratch: programming for all**. Communications of the ACM, v. 52, n. 11, p. 60-67, 2009.

Comentário: Descreve qual foi a motivação para a criação da ferramenta “Scratch”. Plataforma com objetivo de ensinar programação para crianças, permitindo que elas possam criar histórias, jogos entre outros tipos de aplicações interativas utilizando blocos lógicos.

1. **Anais apresentados em congressos**

3.1. CARNIELLO, L. B. C.; RODRIGUES, B. M. A. G.; MORAES, M. G. A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 3. 2010. Recife, PE **Anais...** Recife, PE. UFPE, 2010, p. 1.

Comentário: Um estudo que visa identificar como os chamados de nativos digitais, aqueles que nasceram com tecnologias digitais ao seu redor, podem se beneficiar do aprendizado através de jogos, e como potencializar o uso de jogos na educação para tornar a escola um ambiente mais próximo do cotidiano digital que a sociedade atualmente vive.

3.2. ALEXANDRE, C.; SABBATINI, M. A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO. 5. 2013. Recife, PE. **Anais...** Recife, PE. UFPE, 2013, p. 1.

Comentário: Verifica a eficácia de jogos para educação e também analisa as diversas abordagens de aprendizagem aplicadas como métodos para o ensino.

1. **Teses**

4.1. MCNERNEY, T. S. **Tangible Programming Bricks:** An approach to making programming accessible to everyone. 2000. Tese (Mestrado em Ciência e Artes) – Escola de Arquitetura e Planejamento, Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Massachusetts, 2000. Disponível em:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://xenia.media.mit.edu/~mcnerney/mcnerney-sm-thesis.pdf&gws\_rd=cr&ei=3vYnV4-TDcKuwgTxubmIAw/>.

Acesso em: 02 maio 2016.

Comentário: Estudo sobre como utilizar blocos lógicos para tornar a programação mais natural e próxima do mundo físico, tornando assim programação mais acessível para um maior número de pessoas.

4.2. SINGH, R. **Accessible Programming using Program Synthesis.** 2014. Tese (Doutorado em Filosofia) – Departamento de Engenharia Elétrica e Ciência da Computação, Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Massachusetts, 2014. Disponível em:

<http://people.csail.mit.edu/rishabh/papers/rishabh\_thesis.pdf/>.

Acesso em: 02 maio 2016.

Comentário: A tese indica os principais métodos para desenvolver sistemas amigáveis. Sistemas que têm por objetivo aperfeiçoar a experiência do usuário através de interações simples e de fácil utilização. Tornando assim o conhecimento de programação mais acessível.

1. **Links**

5.1. CHOU, Y. **Octalysis: Complete Gamification Framework**. 2015. Disponível em:<http://www.yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#.VQsdRY7F98E> Acesso em: 03 abr. 2016.

Comentário: Explica os conceitos básicos de gamificação, e como esse conceito pode ser utilizado em jogos educacionais de maneira bem eficaz, mantendo o aluno motivado ao aprender jogando.

5.2. TRYBUS, J. **Game-Based Learning: What it is, why it Works, and Where It’s Going.** 2014. Disponível em: <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html> Acesso em: 03 abr. 2016.

Comentário: Descreve como o processo de se divertir em um jogo possui relação com o processo de aprender. É comparado os métodos de ensino tradicionais com técnicas utilizando jogos, demonstrando a eficácia de cada um.