

APÊNDICE

APÊNDICE A

Lista de artigos que integraram o *corpus* textual da pesquisa sobre o Ensino de Programação no Brasil, suas metodologias e competências.

Revista Online	Título do Artigo	Autores	Ano	v	n	pp	Link de Acesso
ACTA SCIENTIAE	O Modelo na Modelagem Matemática na Realidade do Mundo Cibernético	Rodrigo Dalla Vecchia e Marcus Vinicius Maltempi	2014	16		199-213	http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/1271/1027
	O Construcionismo como Pano de Fundo para Modelagem Matemática na Realidade do Mundo Cibernético	Rodrigo Dalla Vecchia e Marcus Vinicius Maltempi	2015	17	3	629-650	http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/1549/1310
ARETÉ - REVISTA AMAZÔNICA DE ENSINO DE CIÊNCIAS	O Uso do Programa Scratch na Abordagem dos Conceitos Iniciais de Cinemática para Alunos do 1º Ano do Ensino Médio	Fabricio de Oliveira Farias e José Anglada Rivera	2016	9	18	197-215	http://periodicos.uea.edu.br/index.php/arete/article/view/847/1141
BOLEMA - BOLETIM DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA	Dialogando sobre e Planejando com o SuperLogo no Ensino de Matemática dos Anos Iniciais	Ana Paula Gestoso de Souza e Cármen Lúcia Brancaglioni Passos	2015	29	53	1023-1042	http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/bolema/article/view/9868
CADERNO BRASILEIRO DE ENSINO DE FÍSICA	Novas tecnologias no estudo de ondas sonoras	Marisa Almeida Cavalcante, Carlos Eduardo Monteiro Rodrigues e Liliane Alves Pontes	2013	30	3	579-613	http://dx.doi.org/10.5007/2175-7941.2013v30n3p579
	Acelerômetro eletrônico e a placa Arduino para ensino de Física em tempo real	Fábio Saraiva da Rocha, Guilherme Frederico Marranghello e Márcia Maria Lucchese	2014	31	1	98-123	http://dx.doi.org/10.5007/2175-7941.2014v31n1p98
	Física Moderna e técnicas computacionais: como “ver” o átomo de Hidrogênio	Nelson Canzian da Silva	2016	33	2	667-696	http://dx.doi.org/10.5007/2175-7941.2016v33n2p667

CIÊNCIA & EDUCAÇÃO	Investigações em geometria via ambiente LOGO	Raimundo Benedito do Nascimento	2004	10	1	1-21	http://dx.doi.org/10.1590/S1516-73132004000100001
CIÊNCIAS & COGNIÇÃO	O Ensino da Disciplina Linguagem de Programação em Escolas Técnicas	Cléber R. Fontes e Fabio W. O. da Silva	2008	13	2	84-98	http://cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/221/120
	AVITAE: Desenvolvimento de um Ambiente de Modelagem Computacional para o Ensino de Biologia	André Suppa Thomaz Pereira e Fábio Ferrentini Sampaio	2008	13	2	51-70	http://cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/219/118
COLABOR@	Um Ambiente Integrado para auxílio ao Ensino de Ciência da Computação	Eliana S. de Almeida, Julian D. Herrera, Luiz Josué da S. Filho, Hyggo Oliveira, Evandro de Barros Costa e Bruno L. Vieira e Marcelo D. de Melo	2004	2	8	1-10	http://pead.ucpel.tche.br/revistas/index.php/colabora/article/view/58
COLLOQUIUM EXACTARUM	Desenvolvimento de um Dispositivo para Apoio ao Ensino de Computação e Robótica	Rafael de Oliveira Maia, Francisco Assis da Silva, Mário Augusto Pazoti, Leandro Luiz de Almeida e Danilo Roberto Pereira	2014	6	2	71-85	http://revistas.unoeste.br/revistas/ojs/index.php/ce
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA EM REVISTA-RS	A Geometria que Existe Além do Olhar: Levando a Geometria da Natureza para Dentro da Escola	Karin Ritter Jelinek e Adriana Justin Cerveira Kampff	2009	1	10	75-81	http://www.sbemrs.org/revista/index.php/2011_1/article/view/23/22
	A Construção de Jogos Eletrônicos e a Modelagem Matemática na Realidade do Mundo Cibernético	Rodrigo Dalla Vecchia, Marcus Vinicius Maltempi e Tiago Weingarten	2013	2	14	45-54	http://www.sbemrs.org/revista/index.php/2011_1/article/view/95/82
	Propostas de Atividades Utilizando Scratch para Ensino de Matemática em Sala de Aula	Fernanda Schuck Sápiras e Rodrigo Dalla Vecchia	2015	2	16	137-149	http://www.sbemrs.org/revista/index.php/2011_1/article/view/179/129
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA PESQUISA	(Res)Significando gráficos estatísticos no ensino fundamental com o software SuperLogo 3.0.	Everton José Goldoni Estevam e Monica Fürkötter	2010	12	3	578-597	http://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/4287

EDUCAÇÃO MATEMÁTICA PESQUISA	Estratégias Didáticas com o Software Superlogo: Adquirir Fluência e Pensar com Tecnologias em Educação Matemática	Gerson Pastre Oliveira e Sílvia Brito Marcelino	2015	17	4	816-842	http://revistas.pucsp.br/index.php/mp/article/view/20557/pdf
EM TEIA - REVISTA DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E TECNOLOGICA IBEROAMERICANA	Estudantes do Ensino Básico como Desenvolvedores de Jogos Digitais	Fernando Celso Villar Marinho e Miriam Struchiner	2013	4	3	1-25	http://periodicos.ufpe.br/revistas/emteia/article/view/2221/1793
ENSINO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA EM REVISTA	Um Ambiente de Programação Pascal para Ensino de Matemática	Franciele Meinerz Forigo e Jorge Luis Palacios Felix	2011	1	2	16-25	http://srvapp2s.urisan.tcche.br/seer/index.php/encitec/article/view/545/278
ETD - EDUCAÇÃO TEMÁTICA DIGITAL	Criação de páginas na internet, através do software, Front Page no processo ensino- aprendizagem como facilitador	Gildenir Carolino Santos	2001	3	1	14-20	http://dx.doi.org/10.20396/etd.v3i1.677
HIPERTEXTUS REVISTA DIGITAL	Teoria da Atividade e Desenvolvimento de Games Educacionais: Implicações das Comunidades de Prática para a Aprendizagem em Contexto Escolar	Flavia Mendes de Andrade Peres e Glaucileide da Silva Oliveira	2013	10		1-25	http://www.hipertextus.net/volume10/06-Hipertextus-Vol10-Flavia-Mendes-Peres&Glaucileide-da-Silva-Oliveira.pdf
INTER-AÇÃO	Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem e Objetos Educacionais: o Diálogo Mediado por Tecnologias na Educação Superior	Andre Zanki Cordenonsi e Giliane Bernardi	2010	35	2	1-22	https://www.revistas.ufg.br/interacao/article/view/13134
INTERSABERES	Avaliando a Contribuição do Scratch para a Aprendizagem pela Solução de Problemas e o Desenvolvimento do Pensamento Criativo	Manuelle Lopes Quintas Bressan e Marília Abrahão Amaral	2015	10	21	509-526	http://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/866/502
	A utilização do ambiente visual de programação para a contribuição do desenvolvimento do pensamento criativo	Manuelle Lopes Quintas Bressan e Marília Abrahão Amaral	2016	11	24	524-533	http://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/759/617

LACLO	Proposta de um Jogo Eletrônico Educativo Aplicado ao Ensino da Lógica de Programação	Rozelma Soares de França e Haroldo Costa Do Amaral	2012	3	1	1-4	http://www.laclo.org/papers/index.php/laclo/article/view/62/57
	Análise do Feedback Fornecido por Corretores de Algoritmos com Propósito Educacional	Fillipi Domingos Pelz e André Luís Alice Raabe	2013	4	1	1-11	http://www.laclo.org/papers/index.php/laclo/article/view/80/74
PSICOLOGIA: REFLEXÃO E CRÍTICA	A interação de adolescentes marginalizados com a linguagem Logo	Paulo Vinicius Baptista da Silva e Maria Lucia Faria Moro	1998	11	1	35-58	http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79721998000100003&lng=pt&nrm=iso&tling=pt
RENCIMA	Ambientes Colaborativos para Ensino de Eletrônica e Lógica de Programação	Gilmar Ferreira de Aquino Filho, Juliano Schimiguel e Luiz Henrique Amaral	2016	7	5	31-39	http://revistapos.cruzeirodosul.edu.br/index.php/rencima/article/view/1231/859
RENTE - REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	O Ensino de Heurísticas e Metaheurísticas na área de Pesquisa Operacional sob a ótica da Educação Dialógica Problematicadora	Andre Zanki Cordenonsi, Felipe Martins Muller e Fábio da Purificação de Bastos	2005	3	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/rente/article/view/13796/7993
	Aprendendo Matemática com Robótica	Carlos Artur Nepomuceno Fagundes, Eduardo Meliga Pompermayer, Marcus Vinicius de Azevedo Basso e Ricardo Folchini Jardim	2005	3	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/rente/article/download/13943/7843
	Um Ambiente Virtual para apoio a uma Metodologia para Ensino de Algoritmos e Programação	Pereira Júnior e Rapkiewicz	2005	3	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/rente/article/download/14021/7911
	Sociedade em Rede e categorias de análise de interação: programação LOGO e aprendizagem de Matemática	Daniela Stevanin Hoffmann e Léa da Cruz Fagundes	2006	4	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/rente/article/view/13882/7800

RENTE - REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	Estratégias Pedagógicas no Ensino de Algoritmos e Programação Associadas ao Uso de Jogos Educacionais	Clevi Elena Rapkiewicz, Gilse Falkembach, Louise Seixas, Núbia dos Santos Rosa, Vanildes Vieira da Cunha e Miriam Klemann	2006	4	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14284/8203
	Fluência Digital e Ambientes de Autoria Multimídia	Marta Dieterich Voelcker, Léa da Cruz Fagundes e Susana Seidel	2008	6	2	1-13	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/14624/8520
	O Objeto de Aprendizagem LOBO como Ferramenta no Ensino Dialógico e Investigativo de Heurísticas e Metaheurísticas	Andre Zanki Cordenonsi, Felipe Martins Müller e Fábio da Purificação de Bastos	2008	6	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14569/8475
	Utilizando simulação computacional como estratégia de ensino: estudo de caso	João Artur de Souza e Gertrudes Aparecida Dandolini	2009	7	1	1-9	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13909/7817
	Ensino e Aprendizagem de Programação: Análise da Aplicação de Proposta Metodológica Baseada no Sistema Personalizado de Ensino	Paulo Santana Rocha, Benedito Ferreira, Dionne Monteiro, Danielle da Silva Costa Nunes e Hugo Cezar do Nascimento Góes	2010	8	3	1-11	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/18061/10649
	Caderno de Algoritmos: um Ambiente de Resolução de Problemas de Programação	Carine Webber, Matheus Zenato e Tiago Arrozi	2010	8	3	1-11	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/18046/10635
	Estudo do Desenvolvimento Cognitivo Individual e de Grupos Através da Análise Automática	Maria de Fátima do Prado Lima, Carine Webber e Bruno Guimarães	2011	9	1	1-9	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/21915/12715
	TATI - Uma interface textual amigável para o Second Life	Renato P. dos Santos	2012	10	1	1-11	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/30865/19221

RENOTE - REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	TOPOBO: Aspectos motivacionais do uso da robótica com crianças	João Alberto da Silva e Sílvia Silva da Costa Botelho	2012	10	3	1-11	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/36405/23512
	Análise de Similaridade de Códigos-Fonte como Estratégia para o Acompanhamento de Atividades de Laboratório de Programação	Daniilo Leal Maciel, José Marques Soares, Allyson Bonetti França e Danielo Gonçalves Gomes	2012	10	3	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/36453/23533
	O Provimento de Feedback Explanatório em um Objeto de Aprendizagem Multimodal	Ygor Corrêa, Denice Aparecida Fontana Nixota Menegais, Flávia Pereira da Silva e Maria Cristina Biazus	2013	11	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/41700/26451
	Uma Ferramenta Baseada em Juízes Online para Apoio às Atividades de Programação de Computadores no Moodle	José Osvaldo Chaves, Angélica Castro, Rommel Lima, Marcos Vinicius Lima e Karl Hansmuller Alelaf Ferreira	2013	11	3	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/44366/28028
	Ensino de algoritmos apoiado pelo uso de jogos digitais educativos	Marcelo de Souza, Eliana Vogel Jaeger e Brigiane Machado da Silva Cardoso	2013	11	3	1-11	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/44438/28156
	Um estudo da fluência digital entre crianças e adultos na resolução de algoritmos	Mateus Madail Santin, Sílvia Silva da Costa Botelho e João Alberto Silva	2014	12	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/50351/31426
	Criar e compartilhar games: novas possibilidades de letramento digital para crianças surdas	Patrícia Rocha Rodrigues e Lynn Rosalina Gama Alves	2014	12	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/53498

RENTE - REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	VISUAL JO2: Um Objeto de Aprendizagem para o Ensino de Programação Java a Deficientes Físicos e Auditivos através do Estímulo Visual – Um Estudo de Caso	Maikon Igor da Silva Soares, Corneli Gomes Furtado Júnior, Lidiane Castro Silva, Francisco Carlos de Mattos Brito de Oliveira, Rafael Bezerra de Oliveira, Nelson Alex Silva Lima e Éder Furtado Soares	2014	12	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/53459/33005
	O uso de Coding Dojo no aprendizado colaborativo de programação de computadores	Luiz Paulo Franz, João Pablo Silva da Silva e Jean Felipe Patikowski Cheiran	2014	12	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/53541/33046
	Resolução de problemas de programação com o método de composição de resultado	Rafael Gomes Sousa e Eloi Luiz Favero	2015	13	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/57669/34628
	Programando com o Scratch na Aula de Matemática	Kátia Coelho da Rocha	2015	13	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/61429/36321
	Uma proposta baseada em projetos para oficinas de Internet das Coisas com Arduino voltadas a estudantes do Ensino Médio	Cassia de Oliveira Fernandez, Leandro Coletto Biazon, Alexandre A. G. Martinazzo, Irene Karaguilla Ficheman e Roseli de Deus Lopes	2015	13	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/61383/36297
	Teddy Racer: Lógica de Programação e Ludicidade	Dyego Oliveira Dantas, Isaura Alcina Martins Nobre e Marize Lyra Silva Passos	2015	13	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/61442/36329
	Objetos de Aprendizagem para auxiliar o ensino de conceitos do Paradigma de Programação Orientada a Objetos	Mychelline Souto Henrique e Ayla Débora Dantas Souza Rebouças	2015	13	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/61433/36325

RENOTE - REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	Use of educational robotics as a stimulus to creativity	Amilton R. de Quadros Martins, Fernando Vargas, Thaísa Leal da Silva e Ariane Pazinato	2016	14	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/67339/38431
	Simplificando a depuração de códigos na Linguagem C - Uma solução para alunos iniciantes	Marina S. Gomes e Érico M. H. do Amaral	2016	14	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/67386/38477
	Transposição e contrato didático no ensino de algoritmos	André Gustavo Schaeffer	2016	14	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/67333/38425
	Um Estudo Sobre Projetos de Robótica nos Anos Finais do Ensino Fundamental	Vinícius Silveira Magnus e Marlise Geller	2016	14	1	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/67354/38449
	Integrando O Software Scratch ao Ensino da Geometria: Um Experimento Inicial	Priscila Piccolo, Carine Geltrudes Webber Carine Geltrudes Webber e Maria de Fátima Webber do Prado Lima	2016	14	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70706
	Programação visual para introdução ao ensino de programação na Educação Superior: uma análise prática	Elisângela Ribas, Guilherme Dal Bianco e Regis Alexandre Lahm	2016	14	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70671/40108
	Reflexões sobre O Software Scratch no Ensino de Ciências e Matemática	Carine G. Webber, Marilda Machado Spindola, Elisete Salvador Otobelli, Graziéla Rossetto Giron, Grazielle Dall' Acua, Leonardo Poloni, Marcelo Puziski, Rafaela Padilha, Maria de Fátima Webber do Prado Lima	2016	14	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70668

RENOTE - REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	Oficinas de Criação De Games Em Etoys com Estudantes de uma Escola Pública: Aprender em Movimento	Bruno Fagundes Sperb e Cleci Maraschin	2016	14	2	1-10	http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70717/40153
REEMAT - REVISTA ELETRÔNICA DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA	A integração da tecnologia na prática do professor que ensina matemática na educação básica: uma proposta de pesquisa-ação	Marilena Bittar, Sheila Denize Guimarães e Mônica Vasconcellos	2008	3	1	84-94	http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2008v3n1p84
REVISTA BRASILEIRA DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA	Robótica educativa livre no ensino de Física: da construção do robô à elaboração da proposta didática de orientação metacognitiva	Marco Antonio Sandini Trentin, Cleci Werner da Rosa, Álvaro Becker da Rosa e Adriano Canabarro Teixeira	2015	8	3	274-292	http://dx.doi.org/10.3895/rbect.v8n3.1950
	Questões contemporâneas e desenvolvimento de aplicativos móveis: onde está a conexão?	André Luiz França Batista e Walter Antônio Bazzo	2015	8	4	27-38	http://dx.doi.org/10.3895/rbect.v8n4.2792
	A Modelagem Computacional no Ensino de Física: Um Estudo Exploratório sobre o Oscilador Harmônico Simples	Carlos Henrique Santos Verbeno, Rodrigo Marques Almeida da Silva, Rômulo Maziero, Thiéberson da Silva Gomes e Laércio Ferracioli	2016	9	2	24-42	http://dx.doi.org/10.3895/rbect.v9n2.2833
REVISTA BRASILEIRA DE ENSINO DE FÍSICA	Aquisição de Dados Usando Logo e a Porta de Jogos do PC	C. E. Aguiar e F. Laudares	2001	23	4	371-380	http://www.scielo.br/pdf/rbef/v23n4/v23n4a03.pdf
	Aprendizagem de Eletromagnetismo via Programação e Computação Simbólica	D. T. Alves, J. V. Amaral, J. F. Medeiros Neto e E. S. Cheb-Terrab	2002	24	2	201-213	http://www.scielo.br/pdf/rbef/v24n2/a17v24n2.pdf
	Análise e Simulação de Ondas Sonoras Assistidas por Computador	Lucas Bleicher, Moésio Medeiros da Silva, Júlio Wilson Ribeiro e Márcio Gurjão Mesquita	2002	24	2	129-133	http://www.scielo.br/pdf/rbef/v24n2/a08v24n2.pdf

REVISTA BRASILEIRA DE ENSINO DE FÍSICA	Simulação computacional de campos ultrasônicos	Francisco J. Arnold e Carlos A. Pela	2004	26	3	223-231	http://www.scielo.br/pdf/rbef/v26n3/a06v26n3.pdf
	O plano inclinado de Galileu: uma medida manual e uma medida com aquisição automática de dados	Reginaldo R. Soares e Paulo de F. Borges	2010	32	2	2501	http://www.scielo.br/pdf/rbef/v32n2/v32n2a12.pdf
REVISTA BRASILEIRA DE ESTUDOS PEDAGÓGICOS	Uma metodologia para a introdução da linguagem Logo na educação do Portador de Deficiência Auditiva	Alessandro Fabrício Garcia, Alvaro José Periotto, Simone Aparecida Marcato, Thelma Elita Colanzi e Jucélia Geni Fregoneis	1996	77	187	1-10	http://rbep.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/1074/1048
REVISTA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO	Astral: Um Ambiente para Ensino de Estruturas de Dados através de Animações de Algoritmos	Islene C. Garcia, Pedro J. de Rezende e Felipe C. Calheiros	1997	1	1	1-14	http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/2326/2085
	Conflito Sócio-cognitivo e Estilos de Aprendizagem na Formação de Grupos para o Aprendizado Colaborativo de Programação de Computadores	Juan Manuel Adán-Coello, Wiris Serafim de Menezes, Eustáquio São José de Faria e Carlos Miguel Tobar	2008	16	3	9-19	http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/40/34
	Bipide – Ambiente de Desenvolvimento Integrado para a Arquitetura dos Processadores BIP	Paulo Viniccus Vieira, André Luís Alice Raabe e Cesar Albenes Zeferino	2010	18	1	33-43	http://dx.doi.org/10.5753/RBIE.2010.18.01.32
	Facilitando o aprendizado de programação sob a ótica de metodologias ágeis	Sérgio Crespo, Vilson Gärtner e Arthur Tórgo Gómez	2012	20	2	54-68	http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1409/1634
	Squeak Etoys na modalidade 1 para 1: programação e autoria multimídia no desenvolvimento da conceituação	Bruno Fagundes Sperb, Patrícia Behling Schäfer e Léa da Cruz Fagundes	2013	21	1	53-61	http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1432/2119

REVISTA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO	Ensino de Programação no Ensino Médio: Uma Abordagem Orientada ao Design com a linguagem Scratch	Pasqueline Dantas Scaico, Anderson Alves de Lima, Sílvia Azevedo, Jefferson Barbosa Belo da Silva, Ewerton Henning Raposo, Luiz Fernando paiva, Yugo Alencar, João Paulo Mendes e Alexandre Scaico	2013	21	2	93-103	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2364/2132">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2364/2132
	Integração de uma Metodologia de Ensino Presencial de Programação com um Sistema Tutor Inteligente	Sahudy Montenegro Gonzalez e Annabell Del Real Tamariz	2014	22	2	17-30	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2383">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2383
	Ensino de Computação com SCRATCH no Ensino Fundamental – Um Estudo de Caso	Christiane Gresse von Wangenheim, Vinícius Rodrigues Nunes e Giovane Daniel dos Santos	2014	22	3	116-125	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2885/2836">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2885/2836
	DuinoBlocks: Desenho e Implementação de um Ambiente de Programação Visual para Robótica Educacional	Rafael Machado Alves, Fábio Ferrentini Sampaio e Marcos da Fonseca Elia	2014	22	3	127-140	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2875/2838">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2875/2838
	GameMaking: Uma Metodologia para o Ensino de Informática para Alunos do Ensino Fundamental através da criação de Jogos Digitais	Thiago Silva Mello e Ayla Débora Dantas de Souza Rebouças	2015	23	1	198-207	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2459/2848">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2459/2848
	Uma biblioteca gráfica para aprendizagem de algoritmos e estruturas de dados	Jairo Francisco de Souza e Sandro Athaide Coelho	2015	23	1	111-121	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2468/2852">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2468/2852
	Empregando Redes Bayesianas para modelar automaticamente o conhecimento dos alunos em Lógica de Programação	Juliano Vier, João Gluz e Patrícia Augustin Jaques	2015	23	2	46-59	<a href="http://www.br-
ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi
ew/2860/4454">http://www.br- ie.org/pub/index.php/rbie/article/vi ew/2860/4454

REVISTA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO	Múltiplas Representações Externas no Suporte à Aquisição de Conhecimento em Programação de Computadores	Eleandro Maschio e Alexandre Ibrahim Direne	2015	23	3	82-96	http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/3295/4480
	Influência dos enunciados na resolução de problemas de programação introdutória	André Raabe, Adriana Salvador Zanini, André Luiz Maciel Santana e Marli Fatima Vick Vieira	2016	24	1	67-82	http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/3344/4488
REVISTA CIÊNCIA E TECNOLOGIA	Uma Metodologia Para Ensino de Programação de Computadores Baseada na Taxonomia de Objetivos Educacionais de Bloom e Aplicada Através da Programação em Duplas	Eustáquio São José de Faria e Keiji Yamanaka	2010	13	22	77-83	http://www.revista.unisal.br/sj/index.php/123/article/view/117/127
REVISTA DE ENSINO DE ENGENHARIA	Aplicação e Avaliação do Método PBL em um Componente Curricular Integrado de Programação de Computadores	Michele Fúlvio Angelo, Angelo C. Loula, Fabiana Cristina Bertoni e José Amancio Macedo Santos	2014	33	2	31-43	http://www.abenge.org.br/revista/index.php/abenge/article/view/245/190
REVISTA E- CURRICULUM	O Papel da Atividade de Programação no Processo de Construção de Conhecimentos para a Docência	Maria Elisabette Brisola Brito Prado e Nielce Meneguelo Lobo da Costa	2016	14	3	898-918	http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/download/28696/20656
REVISTA ELETRÔNICA DE TECNOLOGIA E CUTURA	Uso de semiótica e análise de normas em práticas de ensino de Programação de Computadores utilizando Robótica Pedagógica	Humberto Augusto Piovesana Zanetti e Rodrigo Bonacin	2014			14 ed.	http://201.55.32.167/retc/index.php/RETC/article/view/181/pdf
REVISTA ELETRÔNICA DEBATES EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA	Scratch uma Ferramenta Construcionista no Apoio a Aprendizagem no Século XXI	Marize Lyra Silva Passos	2014	4	2	68-85	http://ojs.ifes.edu.br/index.php/dec/article/view/123/205

REVISTA ILUMINART	Proposta e Aplicação da Metodologia de Aprendizagem por Projetos como Ação Motivadora em um Curso Tecnológico	Whisner Fraga Mamede, Arlete Francisco de Oliveira Fogaça, Fernando Pereira dos Santos, Luis Gustavo Teodoro da Silva, Marcel Henrique Militão Dib, Mariana Carla Magalhães e Samuel Guilherme da Silva Scarim	2009	1	3	223-232	http://revistailuminart.ti.srt.ifsp.edu.br/index.php/iluminart/article/view/58/60
REVISTA PRINCIPIA	Plataforma para Auxílio ao Ensino de Programação e Robótica Pedagógica	Vitória Heliane P. S. Sobrinha, Gabriela Roberta A. do Nascimento, Ruan Delgado Gomes e Otacílio de Araújo Ramos Neto	2016	1	31	106-115	http://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia/article/viewFile/727/561
REVISTA TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	Linguagem LOGO: Explorando Conceitos Matemáticos	Vanderlei Rodrigues Gregolin	2009		1	1-10	http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art-8-vol1-dez-20091.pdf
	Gamificação na Educação a Distância: Possibilidades para o ensino de programação	Willmara Marques Monteiro, Thâmilys Marques de Oliveira e Danielle Juliana Silva Martins	2015		13	1-9	http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/12/Art26-vol13-dez2015-1.pdf
	Um Relato de Experiência com o Uso do Brinquedo de Programar Bee-Bot na Educação Infantil com Crianças de 3 a 4 Anos de Idade	André Luís Alice Raabe, Marli Fátima Vick Vieira e Tatiane A. Martins do Rosário	2015		13	1-11	http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/12/Rel4-vol13-dez2015.pdf

REVISTA TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	Desenvolvimento de Aplicativo Sobre Ternas Pitagóricas com Programação Visual	Rodrigo Duda e Sani de Carvalho Rutz da Silva	2016		14	1-11	http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2016/07/Art12-vol14-jul2016-Desenvolvimento-de-aplicativo-sobre-ternas-pitag%C3%B3ricas-com-programa%C3%A7%C3%A3o-visual_.pdf
	Explorando Conceitos de Geometria Através do Software Scratch	Emília Casagrande, Marco Antônio Sandini Trentin e Adriano Canabarro Teixeira	2016		17	1-12	http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2016/09/REL1-ano8-vol17-dez2016.pdf
SCIENTIA PLENA	Novas Tecnologias Educacionais: explorando o tema ar, água e solo tendo o Scratch como ferramenta pedagógica no nível fundamental	Luely Oliveira da Silva, Eduardo Paulo Marques Raiol, Heitor Correa Alves e João Paulo da Silva Martins	2016	12	6	1-9	https://www.scientiaplena.org.br/sp/article/view/3025/1501
TECNOLOGIA EDUCACIONAL	Um Estudo Empírico Sobre Sistemas Focados no Auxílio ao Ensino de Programação	Túlio Henriques Costa e Frederico Moreira Bublitiz	2012		198	1-13	http://www.abt-br.org.br/images/rte/198.pdf
	A Cocriação de Aplicativos por Professores e Alunos da Educação Básica como Estratégia de Ensino, Aprendizagem e Autoria	Claudio Fernando André	2013		204	67-80	http://www.abt-br.org.br/images/rte/204.pdf
	Uso do Scratch como Método Diferencial de Ensino	Daniele de Almeida Dias e Gabriel Gerber Hornink	2015		211	127-129	http://www.abt-br.org.br/images/rte/211.pdf
	Criar para aprender: Discutindo o potencial da criação de jogos digitais como estratégia educacional	Paula, Valente e Hildebrand	2016		212	1-12	http://www.abt-br.org.br/images/rte/212.pdf
VARIA SCIENTIA	Concepção de Ensino-Aprendizagem de Algoritmos e Programação de Computadores: a Prática Docente	Andreia De Jesus e Gláucia Silva Brito	2009	9	16	149-158	http://e-revista.unioeste.br/index.php/variascientia/article/view/2632/3107

Fonte: Autor