



















- Piaget, Jean (1973). *A Formação do Símbolo na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Prensky, Marc (2012). *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora SENAC.
- Soares, Eliana e Petarnella, Leandro (orgs., 2012). *Cotidiano Escolar e Tecnologias*. Campinas: Ed. Alínea.
- Vygotsky, L. S. (1984). *A formação Social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
- Wallon, Henri (1979). *Psicologia e Educação da Criança*. Lisboa: Veja/Universidade.
- França, R. S., & Tedesco, P. (2015). Explorando o Pensamento Computacional no Ensino Médio: do design à avaliação de jogos digitais. In *Anais do XXI WIE*.
- Resnick, M. et al. (2009). Scratch: programming for all. *Communications of the ACM* 52.11: 60-67.
- Malan, D. and Leitner, H. (2007). Scratch for budding computer scientists, *Proc. of SIGCSE*, USA.
- Dias, Klissiomara L. et al. (2014). A linguagem Scratch no ensino de programação: Um relato de experiência com alunos iniciantes do curso de licenciatura em computação. *XXII Workshop de Educação em Computação*. Brasília. 2014.
- Oliveira, Millena L. S, et al. (2014). Ensino de lógica de programação no ensino fundamental utilizando o Scratch: um relato de experiência - *XXII WEI*, Brasília.
- Ouahbi, Ibrahim, et al. (2015). Learning basic programming concepts by creating games with scratch programming environment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 191: 1479-1482.
- Wilson, Amanda et al. (2010). Evaluating Scratch to introduce younger schoolchildren to programming. *Proceedings of the 22nd Annual Psychology of Programming Interest Group*. Universidad Carlos III de Madrid, Leganés, Spain.
- Rodriguez, Carla, et al. (2015). Pensamento Computacional: transformando ideias em jogos digitais usando o Scratch. *Anais do WIE*. Vol. 21. No. 1.
- Gülbahar, Yasemin et al. (2014). The effects of teaching programming via Scratch on problem solving skills: A discussion from learners' perspective. *Informatics in Education-An International Journal*. Vol 13\_1: 33-50.
- Schoeffel, Pablo, et al. (2015). Uma Experiência no Ensino de Pensamento Computacional para Alunos do Ensino Fundamental. *Congresso Brasileiro de Informática na Educação*. Vol. 4. No. 1.