

Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cd/_Thiago%20Schumacher%20Barcelos_CD_2013.pdf>. Acesso em 12 de Maio de 2016.

BRASIL. **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.** Resultados 2015: Prova Brasil. Disponível em <portal.inep.gov.br/web/saeb/resultados-2015>. Acesso em 17 Out. 2016.

CSTA. **Computer Science Teacher Association.** (2011). Disponível em <<https://www.csteachers.org/>>. Acesso em 10 Maio de 2016.

FEURZEIG, W.; PAPERT, S. A.; LAWLER, B. (2011). **Programming-languages as a conceptual framework for teaching mathematics.** *Interactive Learning Environments*, 19(5):487–501. Disponível em <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=965757>>. Acesso em 12 Maio de 2016.

FRANÇA, L. R.; AMARAL, H. J. C. **Proposta Metodológica de Ensino e Avaliação para o Desenvolvimento do Pensamento Computacional com o Uso do Scratch.** XIX Workshop de Informática na Escola (WIE 2013), pp. 179-187)

KOORSSE, M.; CILLIERS, C.; CALITZ, A. (2015). **Programming assistance tools to support the learning of it programming in south african secondary schools.** *Computers & Education*, 82:162–178. Disponível em <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131514002735>>. Acesso em 03 Jun. 2016.

MANSO, A.; MARQUES, C. G.; DIAS, P. (2010). *Portugol ide v3. x: A new environment to teach and learn computer programming.* In IEEE EDUCON 2010, pages 1007–1010. IEEE. Disponível em <<http://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5492469/>>. Acesso 15 de maio de 2016.

RESNICK, M., *et al.* (2009). **Scratch: programming for all.** *Communications of the ACM*, 52(11):60–67. Disponível em <<http://web.media.mit.edu/~mres/papers/Scratch-CACM-final.pdf>>. Acesso em 15 Maio de 2016.

RODRIGUEZ, C. L. *et al.* **Pensamento Computacional: transformando ideias em jogos digitais usando o Scratch.** XXI Workshop de Informática na Escola. (WIE 2015), pp. 62-70)

SILVA FILHO, R. L. L. S. *et al.* (2007). **A evasão no ensino superior brasileiro.** *Cadernos de pesquisa*, 37(132):641–659. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742007000300007>. Acesso em 10 Out. 2016.

SILVA, T. R. *et al.* (2015). **Ensino-aprendizagem de programação: uma revisão sistemática da literatura.** *RBIE*, 23(01):182. Disponível em <www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/2838>. Acesso em 15 de Maio de 2016.

SOUZA, D. M.; BATISTA, M. H. S.; BARBOSA, E. F. (2016). **Problemas e dificuldades no ensino de programação: Um mapeamento sistemático.** *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 24(1):39. Disponível em <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/3317>>. Acesso em 10 Out. 2016.

SOUZA, M. R.; LENCASTRE, J. A. **Scratch: uma opção válida para desenvolver o pensamento computacional e a competência de resolução de problemas.** Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29944/1/RuiSousa%26JALencastre_EJML_2014.pdf>. Acesso em 13 Dez. 2016.

WING, J. M. (2006). **Computational thinking.** *Communications of the ACM*. Disponível em <www.cs.cmu.edu/~15110-s13/Wing06-ct.pdf>. Acesso 10 Maio de 2016.

WING, J. M. (2016). **Computational thinking, 10 years later.** Disponível em <<https://www.microsoft.com/en-us/research/computational-thinking-10-years-later/>>. Acesso em 10 Out. 2016.