

Bibliografia

Jogos

BARANAUSKAS, Maria C., NETO, Nelson e BOTGES, Marcos. **Learning at work through a multiuser synchronous simulation game**. Proceeding of the PEG'99 Conference, Exeter, 1999, UK, p. 137-144.

CORDOVA, Diana I. e LEPPER, Mark R. **Intrinsic motivation and the process of learning: Beneficial effects of contextualization, personalization, and choice**. Journal of Educational Psychology, 1996, 88, p. 715-730.

LEITE, Lúgia S. e SAMPAIO, Marisa N. **Alfabetização tecnológica do professor**. Petrópolis: Vozes, 2002.

PETRILLO, Fábio dos Santos. **Práticas ágeis no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/22809>. Acesso em: 08 jun. 2012.

PETTY, Arlete dos Santos. **Uma contribuição ao conceito de jogo em hipermedia**. Informática na Educação: teoria & prática, Porto Alegre, v.8, n.2, jul./dez. 2005. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/8176/4862>. Acesso em:

PIVEC, Maja, DIZIABENKO, Olga e SCHINNERL, Ingrid. **Aspects Game-Based Learning**. Proceedings of I-KNOW '03 Graz, Austria, July 2-4, 2003.

PORTUGAL, Cristina e COUTO, Rita M. S. **Design em Situações de Ensino-aprendizagem para auxiliar a aquisição, por crianças surdas, do Português escrito e da LIBRAS**. In: Anais do 3º Congresso Internacional de Design da informação e 2º Congresso Brasileiro de Design da Informação, Curitiba: SBDI, 2007.

Bibliografia

Redes Sociais

CASTELLS, Manuel. **A era da informação, v.1 - sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GIADELLI, Gill. **Redes sociais e inovação digital**. São Paulo. Inovadoresespm, 2012.

Redes sociais. Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=cd_apH8lfjA. Acesso 29 mai. 2012.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

STOER, Stephen R. e MAGALHÃES, Antônio M. **Educação, conhecimento e a sociedade em rede**. In: Anais o II Seminário Internacional da Educação de Campinas. Secretaria Municipal de Educação e FUMEC, Campinas, 2003.

Tecnologia assistiva

Accessibility dot Net. Disponível em: <http://www.accessibility.net/>. Acesso em: 20 mai. 2012.

BOBBY. Disponível em: <http://www.cast.org/bobby>. Acesso em: 20 mai. 2012.

DOMINGUES, Diana. **Cibermundos: o corpo e o ciberespaço**. In: Lyra e Santana (orgs.) *Corpo e mídia*. São Paulo: Arte e Ciência, 2003.

HENDRIX, Paul e BIRKMIRE, Michael. **Adapting Web Browsers for Accessibility**. Center for Accessible Technology.

Disponível em: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED432102.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2012.

Microsoft Accessibility Guidelines for WWW. Disponível em: <http://microsoft.com/enable/dev/web/guidelines.htm>. Acesso em: 20 mai. 2012.

PAES, Fernando de Arruda. **Acessibilidade para deficientes visuais na web**. Disponível em: <http://www.fernandopaes.ppg.br/acessibilidade/>. Acesso em: 25 mai. 2012.

PORTUGAL, Cristina e COUTO, Rita M. S. **Design em situações de ensino-aprendizagem**. Revista Estudos em Design (Online), v. 18, nº 2, p. 01-22, 2010.

Web Content Accessibility Guidelines 1.0. Disponível em: <http://www.w3c.org/TR/WAI-WEBCONTENT>. Acesso em: .

WAB: World Wide Web Access for Blind and Visually Impaired Computer Users. Disponível em: <http://www.inf.ethz.ch>. Acesso em: 30 jul. 2012.