

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. Nova Iorque: Pinguin Press, 2011.

RIBEIRO, Elvia N.; MENDONÇA, Gilda A. de A.; MENDONÇA, Alzino F. A. IMPORTÂNCIA DOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM NA BUSCA DE NOVOS DOMÍNIOS DA EAD, 2007. Disponível em: <  
<http://www.abed.org.br/congresso2007/te/4162007104526am.pdf>>. Acesso em: 21 set. 2018.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps**. Sebastopol, Eua: O'reilly Media, Inc, 2011.

### ASSINATURAS

(Atenção: todas as folhas devem estar rubricadas)

Assinatura do(a) Aluno(a): Ramela Caroline Viana

Assinatura do(a) Orientador(a): [Assinatura]

Assinatura do(a) Coorientador(a) (se houver): \_\_\_\_\_

Observações do orientador em relação a itens não atendidos do pré-projeto (se houver):