

- ALVES, Fábio P.; MACIEL, Cristiano. A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. In: SEMIEDU, 2014, Cuiaba. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <
https://www.researchgate.net/publication/269995356_A_gamificacao_na_educacao_um_pano_rama_do_fenomeno_em_ambientes_virtuais_de_aprendizagem>. Acesso em: 16 set. 2018.
- DUOLINGO. **Duolingo**: Aprenda idiomas de graça para sempre. Disponível em: <
<https://www.duolingo.com/info>>. Acesso em: 07 set. 2018.
- FALCÃO, Daiana A.; RANGEL, Sheila G. Ambientes virtuais de aprendizagem: uma análise à luz da teoria Sócio-interacionista de Vygotsky. 2014. 24 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-graduação *lato senso* em Docência no século XXI) - Pós-graduação *lato senso* em Docência no século XXI, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Rio de Janeiro.
- FIGUEIREDO, Mércia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. **Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, Porto Alegre, p. 1154-1163, 2015.
- GOCONQR. **GoConqr**: Mudando a forma de aprender. Disponível em: <
<https://www.goconqr.com/pt-BR/info/sobre-nos/>>. Acesso em: 07 set. 2018.
- HANRATHS, Oliver; WINTERMEYER, Anja; KNAUTYS, Kathrin. Questlab: A Webframework for gamification of seminars. In: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, 49., 2016, Havai. **Proceedings...** Havai: International conference on System Sciences, 2016. p. 847-856.
- HUANG, Wendy H.; SOMAN, Dilip. Gamification Of Education. **University of Toronto**, Toronto, dec. 2013. Disponível em: <
<https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2018.
- Ionic. **Ionic**: Welcome to Ionic. Disponível em: <
<https://ionicframework.com/docs/v1/guide/preface.html>>. Acesso em: 21 set. 2018.
- JABIF, Dayana. **Ionic Framework Development Glossary**. 2018. Disponível em: <
<https://ionicthemes.com/tutorials/about/ionic-framework-development-glossary>>. Acesso em: 21 set. 2018.
- KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KIRYAKOVA, Gabriela; ANGELOVA, Nadezhda; YORDANOVA, Lina. GAMIFICATION IN EDUCATION. In: International Balkan Education and Science Conference, 9, 2014, Edirne. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <
https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION>. Acesso em: 16 set. 2018.
- LORENZONI, Marcela. **GAMIFICAÇÃO: O QUE É E COMO PODE TRANSFORMAR A APRENDIZAGEM**. 2016. Disponível em: < <http://info.geekie.com.br/gamificacao/>>. Acesso em: 16 set. 2018.
- MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. Nova Iorque: Penguin Press, 2011.
- 