

REFERÊNCIAS

ALONSO, Kátia Morosov; SILVA, Danilo Garcia da; MACIEL, Cristiano. Os ambientes virtuais de aprendizagem, participação e interação, ou sobre o muito a caminhar. **Perspectiva**, [s.l.], v. 30, n. 1, p.77-104, 30 maio 2012. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

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.

DE OLIVEIRA SOUSA, Sidnei, SCHLÜNZEN JUNIOR, Klaus, A contribuição de um Ambiente Virtual de Aprendizagem para potencializar a colaboração no Desenvolvimento da Aprendizagem Baseada em Problemas. **El Hombre y la Máquina [en linea]**, n. 40, p. 44-54, set-dez. 2012 Disponível em:<<http://colpos.redalyc.org/articulo.oa?id=47826850005>>. Acesso em: 04 nov. 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/>>. 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, Havaí. **Proceedings...** Havaí: 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.

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.