

- and Teaching Support (APPLETS), Aracaju – SE. Anais do XXII SBIE – XVII WIE, 2011.
- Dicheva, D., et al., Gamification in Education: A Systematic Mapping Study, in: Educational Technology & Society, v. 18, n. 3, 2015.
- MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem. UFRJ. Rio de Janeiro, 2003.
- Falkembach, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. Mídias na Educação. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf Acesso em 15 de abril de 2016, v. 16, 2006.
- Huizinga, Johan. Homo ludens: O jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 1998
- Kapp, K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.
- Moratori, P, B. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Trabalho de conclusão da disciplina Introdução a Informática na Educação 28 f. (Mestrado de Informática aplicada à Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.
- Nakamura, J., Csikszentmihalyi, M., The concept of flow. in: Handbook of positive psychology, p. 89105, 2002.
- Neves, M.F.; Coello, J.M.A. (2006) “OntoRevPro: Uma Ontologia sobre Revisão de Programas para o Aprendizado Colaborativo de Programação Java”, In: Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Brasília, DF, Brasil, 569-578.
- Prensky, M. Digital game-based learning. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 21-21. 2003.
- Schell, Jesse, 2008a. The Art of Game Design – A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schunk, D. H. (1995). Self-efficacy and education and instruction. In J. E. Maddux (Org.), Self-efficacy, adaptation, and adjustment: Theory, research, and application (pp. 281-301). Nova York: Plenum
- Silva, Max André de Azevedo; Dantas, Ayla. KLouro: Um jogo educacional para motivar alunos iniciantes em programação. In: Anais do XXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. III Congresso Brasileiro de Informática na Educação, Dourados, MS, Brasil, 702-7011 (2014).
- Tang, S., Hanneghan, M. and El Rhalibi, A. Introduction to Games-Based Learning, In Games-based Learning Advancement for Multisensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effective Practices (Eds: T.M. Connolly, M.H. Stansfield and E. Boyle). Idea-Group Publishing: Hershey. ISBN: 978-1- 60566-360-9. 2009
- Vianna, Ysmar; Vianna, Maurício; Median, Bruno e Tanaka, Samara (2013) Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. Ed. – Rio de Janeiro : MgJV Press.
- Zichermann, G.; Cunningham, C. Gamification by Design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2011.