

**HERMANO ROEPKE**

**EDER APARECIDO DE CARVALHO (Orientador)**

**Instituto Federal Catarinense - IFC**

## **APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL**

O Produto Educacional desta pesquisa foi um curso de formação presencial para desenvolver atividades gamificadas utilizando as plataformas de gamificação online: Kahoot!, Quizlet e Wordwall com os docentes da unidade do SENAI de Timbó e três vídeos ensinando a criar atividades gamificadas nessas plataformas a quaisquer docentes, ou interessados nessa área. Com base na dissertação apresentada, evidenciou-se a necessidade de adotar uma metodologia de ensino ativa para apoiar o professor no processo de ensino-aprendizado. Nesse contexto, a gamificação foi utilizada como uma estratégia eficaz para combater as distrações na sala de aula, proporcionando aos estudantes oportunidades de aprendizagem envolventes e participativas.

Link para a playlist contendo todos os três vídeos ou se preferir o link do vídeo de cada plataforma:

**Playlist:** <https://www.youtube.com/playlist?list=PLUF62bFNI3HjSUSqL0ki3rke8kU8by6Cg>

**Kahoot!:** <https://youtu.be/kZrx0Y2V18U>

**Quizlet:** <https://youtu.be/fqzpGUBMPx4>

**Wordwall:** <https://youtu.be/A78Leht3zA>