# Gamificação e Ensino: Múltiplas possibilidades

**Autor(res)**

Eliza Adriana Sheuer Nantes
Vanessa Santos Fonteque

**Categoria do Trabalho**

Pós-Graduação

**Instituição**

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

**Resumo**

A palestra tem por finalidade refletir sobre a Metodologia Ativa: Gamificação, considerando seu conceito que "[...] compreende a aplicação de elementos de jogos em contextos que não são de jogos (Werbach e Hunter 2012). Ou seja, utilizam-se pontos, níveis, placar, avatares, missões, divisas, desafios, loops, feedback - entre outros elementos de jogos - e técnicas de design que tornam o jogo envolvente e divertido em atividades que não são de jogos, tendo como objetivo não apenas a diversão, pelo prazer de jogar, mas também uma mudança de ação (ou no cotidiano) dos jogadores." Além disso, a gamificação apresenta um conceito distinto de jogo, já que eles apresentam finalidades diferentes. A Gamificação pode oportunizar diversos seus benefícios, como a autonomia, protagonismo, engajamento, interação, interatividade, feedback, trabalho colaborativo, dentre outros. Há uma infinidade de plataformas gamificadas, e para este estudo apresentamos algumas como Kahoot, Wordwall, Quizizz, Plickers, Google Formulários, Khan Academy, que podem ser utilizadas em sala de aula, visando dinamizar e potencializar a aprendizagem dos estudantes.

**Link do Video**

https://www.youtube.com/embed/KH4K2X_7Aqk