



INOVAÇÃO E TECNOLOGIA: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM.

Fernanda Ramos de Souza Ribeiro ¹

RESUMO

Este projeto tem como objetivo explorar a gamificação como uma estratégia inovadora para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. A gamificação consiste na aplicação de elementos de jogos em atividades educacionais, utilizando a tecnologia como facilitadora desse processo. O projeto buscará identificar abordagens e ferramentas tecnológicas que possam ser utilizadas para implementar a gamificação no contexto educacional. Serão utilizados os recursos tecnológicos para aprendizagens interativas e imersivas, contribuindo na avaliação dos impactos da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Espera-se que o projeto contribua para transformar a experiência de ensino-aprendizagem, tornando-a mais dinâmica, envolvente e adaptada às necessidades e interesses dos alunos. A gamificação, aliada à tecnologia, tem o potencial de estimular a colaboração, o pensamento crítico e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI.

Palavras-chave: Educação; Inovação; Tecnologia; Gamificação.

¹ Graduada em Licenciatura Plena em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba, com Especialização em Novas Tecnologias aplicadas a Educação pela FAVENI, fernandageocampina@gmail.com