



INOVAÇÃO POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

NO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Pesquisador(es): BARETTA, Elisabeth; CRUZ, Carmen Yone Raiser da

Curso: Pós-Graduação em Inovação na Educação

Área: Área das Ciências da Educação

Resumo: A gamificação dos processos de ensino e de aprendizagem permite a utilização de mecanismos e dinâmicas de jogos com o objetivo de potencializar o aprendizado, engajando e comprometendo os alunos na resolução de problemas. Os games cooperativos ou competitivos apresentam elementos como metas, regras, feedback, participação e recompensa e podem ser usados para avaliações, introduzir ou reforçar um conteúdo. No curso de Especialização em Inovação na Educação desenvolvido na Unoesc (Uniedu / Fundes) o componente curricular de Prática Pedagógica V: Dispositivos móveis, games, softwares e robótica, oportunizou conhecer as possibilidades e limites das tecnologias digitais para a construção do conhecimento e utilizá-las criteriosamente em contextos educativos por meio da gamificação. Este componente curricular foi de destacada importância, pois foi possível conhecer diferentes tipos de jogos e possibilidades, os quais, mediante uma necessidade pedagógica clara, permitem engajar os alunos no sentido de inovar e enriquecer o processo de ensino e de aprendizagem, promovendo um ambiente atrativo e desafiador, que estimule os estudantes em sua busca pelo conhecimento.

Palavras-chave: Gamificação. Educação. Inovação.

E-mails: <elisabeth.baretta@unoesc.edu.br> <carmen.cruz@unoesc.edu.br>