



INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR: o uso da Gamificação como instrumento prático

Francisco Carlos Pereira¹

Deyvison Roberto Nascimento²

Resumo

A Gamificação pode agregar e trazer para as organizações funcionários dispostos e motivados, sobretudo em contextos organizacionais inovadores. Sendo elemento atual no processo de desenvolvimento das empresas, tornado o processo da gestão de mudanças simplificado por métodos e metodologias educacionais inovadoras. O objetivo geral deste estudo é promover o melhor entendimento da ferramenta Gamificação como instrumento de inovação na educação e seus impactos no desenvolvimento da Região em que está sendo aplicada. Para tanto, utilizou como abordagem metodológica baseado na revisão bibliográfica nos modelos de educacionais e polos tecnológicos de desenvolvimento e inovação. Neste contexto, o estudo foi realizado com baseado no método de revisão bibliográfica exploratória, a partir do uso de livros e artigos científicos e demais fontes, relacionados ao tema abordado. Pode-se concluir que se fazem necessários projetos consistentes de formação continuada para os professores e gestores sobre o tema metodologias ativas Gamificação, projetos educacionais voltados para a indústria, e políticas educacionais alinhadas no desenvolvimento dos futuros gestores para suportar o avanço tecnológico pretendido para o desenvolvimento Regional nos próximos anos.

Palavras-chave: Gamificação. Ambiente virtual de aprendizagem. Inovação Tecnológica. Desenvolvimento Regional.

¹ Pós-graduado em Gestão de Recursos Humanos (UniFOA), Docente do UGB-FERP.

² Mestre em Gestão e Desenvolvimento Regional (UniTAU), Docente do UGB-FERP.