



NEUROCIÊNCIA EDUCACIONAL E TECNOLOGIA: A GAMIFICAÇÃO DIGITAL COMO METODOLOGIA

CARLA FERNANDA DA SILVA PEREZ

Introdução: Definida como um estudo do sistema nervoso, a neurociência é um campo da ciência que procura entender os mecanismos biológicos que sustentam os processos cognitivos e comportamentais. No contexto educativo, a ramificação denominada neurociência educacional pode ser definida como um campo interdisciplinar que combina percepções da neurociência, psicologia e educação para entender melhor como o cérebro aprende e como esse conhecimento pode ser aplicado para melhorar os processos de ensino e aprendizagem. **Objetivo:** o presente artigo visa analisar as contribuições dos estudos da neurociência sobre o uso da gamificação digital no campo educacional. **Metodologia:** para atender ao objetivo, a investigação teve como metodologia a pesquisa bibliográfica norteada pela análise de livros e artigos já elaborados que tratam sobre o tema. **Resultados:** Os proponentes dessa área defendem o uso das tecnologias para descobrir as relações entre o cérebro e o aprendizado, garantindo que todos tenham chances de aprender. Pesquisas nos campos da educação e da neurociência apontam que o uso de jogos digitais para fins pedagógicos, foco desse trabalho, têm papel de destaque no ambiente escolar, pois enriquecem o conteúdo com atividades que geram envolvimento, debate, competição saudável e proporcionam, ainda, um ambiente de aprendizagem colaborativa. Quando bem projetados podem ser utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídias, estimulando e enriquecendo as atividades de ensino e aprendizagem, promovendo estímulos positivos no cérebro, além de motivação e diversão. **Conclusão:** dentre as várias possibilidades que resultam da tríade neurociência, educação e tecnologia, a gamificação digital destaca-se por potencializar o desenvolvimento de estratégias, do raciocínio-lógico e da resolução de problemas, sendo um terreno fértil para futuras pesquisas.

Palavras-chave: **NEUROCIÊNCIA EDUCACIONAL; TECNOLOGIAS DIGITAIS; GAMIFICAÇÃO; JOGOS DIGITAIS; EDUCAÇÃO**