



NEUROCIÊNCIA GAMIFICADA: APRENDER É DIVERTIDO

VIVIANE EUCYDES DA SILVA

Introdução: No cenário educacional contemporâneo, permeado pela mediação das mídias e pela necessidade de engajamento ativo dos educandos, a gamificação, emerge como uma abordagem pedagógica promissora. Ao incorporar elementos e mecânicas de jogos em contextos de aprendizagem, busca-se transformar a experiência educativa, tornando-a mais motivadora, interativa e significativa para os educandos imersos em um mundo digital. A compreensão dos processos cognitivos e emocionais envolvidos no aprendizado, proporcionada pela neurociência, oferece um embasamento teórico para o *design* eficaz de estratégias gamificadas. **Objetivo:** Partindo dessa premissa, este estudo objetiva analisar a gamificação como uma linguagem pedagógica relevante para o contexto educacional atual, mediado pelas mídias e fundamentado nos princípios da neurociência, visando promover um aprendizado mais engajador e eficaz. **Materiais e métodos:** A presente análise se baseia em uma revisão bibliográfica de literatura nas áreas de gamificação na educação, mídias e neurociência. Serão explorados conceitos teóricos e exemplos práticos que ilustram a aplicação da gamificação como uma linguagem pedagógica contemporânea. **Resultados:** Espera-se demonstrar que ao transformar o aprendizado em experiências mais lúdicas pode-se fomentar um maior interesse dos educandos e desenvolver habilidades importantes para o século XXI. A gamificação estimula a liberação de neurotransmissores, aumenta o engajamento e a motivação dos educandos, tornando a aprendizagem mais significativa. **Conclusão:** A gamificação, compreendida pela ótica da neurociência e considerando o papel dos neurotransmissores e plasticidade cerebral representa uma linguagem pedagógica poderosa para o contexto educacional atual. Ao engajar os mecanismos cerebrais de recompensa e tornar o aprendizado mais interativo e estimulante, a gamificação se configura como uma estratégia que otimiza a experiência educativa e promove o desenvolvimento mais significativo para os educandos da era digital.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; EDUCAÇÃO; NEUROCIÊNCIA; APRENDIZAGEM; MÍDIAS**