|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Controle de Versões | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autores** | **Notas da Revisão** |
| 1.0 | 21/03/2019 | Thiago, Rogério e Mauro | Objetivos do projeto |
| 1.1 | 21/03/2019 | Thiago, Rogério e Mauro | Objetivos do projeto |

# Objetivos deste Projeto

Objetivo deste projeto tem como motivo principal por acreditamos que experiências digitais podem contribuir na transformação de um mundo melhor e gerar grandes valores para o setor educacional. Sendo assim, a Aimbra tem o prazer de explorar ideias para aprimorar objetivos pertinentes ao setor, acelerando e otimizando resultados daqueles que acreditam e investem em soluções que contribuem nesse crescimento.

Com base nesses conceitos, Aimbra Education vai muito além da gestão educacional, ela também está preocupada em auxiliar o ensino e a automotivação dos alunos. Com a utilização da nossa arvore de aplicações, vamos ter mais produtividade para todo o corpo discentes, num ambiente onde os alunos aprendem brincando e são recompensados a cada nova missão cumprida. A Aimbra oferece aos pais, a segurança necessária para seus ­filhos, e a instituição, um posicionamento mais apurado da sua marca diante do mercado. Isso é Inovação!

# Situação atual e justificativa do projeto

São relatados por vários professores que cada vez mais os jovens têm problemas de falta de interesse nas salas de aulas tanto em instituições brasileiras e internacionais, vários estudiosos ao redor do mundo analisam novos modelos educacionais para estimular a aprendizagem, devido a essas dúvidas, está em curso uma análise profunda das novas tecnologias para a educação.

Já existem vários recursos tecnológicos e outros que estão sendo desenvolvidos que estão provocando uma grande transformação no modelo de ensino-aprendizagem para essa nova geração, que definimos como “Nativos Digitais”. Onde a forma de abordagem para o ensino precisa ser diferente sem perder o modelo pedagógico, já que a maioria dos jovens foram acostumados a utilizar computadores e smartphones de última geração.

E é exatamente neste contexto que a Aimbra Education se insere. Para estimular os alunos é preciso modernizar as nossas instituições, treinar e apresentar aos docentes as novas tecnologias como a *gamificação*, e apresentar aos alunos essas novas metodologias que serão utilizadas, engajá-los nessa viagem ao conhecimento, e que com certeza vão revolucionar a educação com aulas mais dinâmicas e prazerosas, onde o aluno vai perceber que estará aprendendo a cada momento das suas aulas, gerando uma transformação do conhecimento no eixo aluno-professor.