**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC PROFESSORA MARIA CRISTINA MEDEIROS**

**Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Informática para Internet**

**Ana Clara Cordeiro Lima**

**Ariany Santos de Andrade**

**Daniel da Silva**

**Danielle Trindade Vieira**

**GAMIFICAÇÃO**

**São Paulo**

**2023**

**Ana Clara Cordeiro Lima**

**Ariany Santos de Andrade**

**Daniel da Silva**

**Danielle Trindade Vieira**

**GAMIFICAÇÃO**

Trabalho de gestão de conteúdo web sobre gamificação em 17 de abril de 2023 da EtecProfessora Maria Cristina Medeiros, orientado pela Prof.Alexandra Aparecida.

SUMÁRIO

[INTRODUÇÃO 8](#_Toc132617094)

[DESENVOLVIMENTO 9](#_Toc132617095)

[CONCLUSÃO 10](#_Toc132617098)

[BIBLIOGRAFIA 11](#_Toc132617099)

# INTRODUÇÃO

A gamificação busca tornar o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, participativo e efetivo. Neste trabalho, mostraremos jogos que oferecem estratégias educacionais e corporativas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos em diversas áreas.

# DESENVOLVIMENTO

# CONCLUSÃO

# BIBLIOGRAFIA

.