

**A Gamificação como estratégia de ensino: a percepção de professores de matemática.** Ponta Grossa, 2019. 208 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática - Área de Concentração: Matemática), Universidade Estadual de Ponta Grossa. Fevereiro, 2019. **Link de acesso:** <https://tede2.uepg.br/jspui/bitstream/prefix/2812/1/Luiz%20Otavio%20Rodrigues%20Mendes.pdf>

### Resumo

Esta pesquisa objetivou desvelar as possibilidades de utilização da Gamificação nos processos de ensino e aprendizagem da Matemática. Para desenvolvê-la, foram traçados os seguintes objetivos específicos: a) caracterizar a Gamificação em sua historicidade, seus elementos constitutivos e sua aplicação; b) relacionar a Teoria da Aprendizagem Significativa na perspectiva de Ausubel com a Gamificação; c) explorar se/como ocorre a utilização da Gamificação no ensino da Matemática com professores que lecionam em escolas públicas do Estado do Paraná. A pesquisa qualitativa teve como sujeitos, professores de Matemática de escolas públicas paranaenses do ano letivo de 2017. O instrumento de coleta de dados foi um questionário do Google Forms, originando uma amostra de 171 docentes. A dissertação está organizada em cinco capítulos. O primeiro, discute a origem e constituição dos conceitos da Gamificação, construído em diálogo com autores especialistas do tema. O segundo aborda a Gamificação aplicada na área da Educação, apresenta uma revisão sistemática sobre a temática, bem como possibilidades de aliar a Gamificação com a Teoria da Aprendizagem Significativa. A metodologia da pesquisa e da análise dos dados com o uso do software Iramuteq e da Análise de Conteúdo de Bardin (2016) constituem o terceiro capítulo. No quarto capítulo, faz-se a apresentação, discussão e análise dos dados coletados. Os principais resultados da pesquisa apontaram que a utilização da Gamificação como estratégia de ensino de Matemática ainda está em fase embrionária, embora existam possibilidades de flexibilização de seu uso, tanto para ambientes virtuais como presenciais. Em relação ao conhecimento sobre Gamificação aplicada à Educação, constatou-se que há professores que utilizaram a estratégia sem conhecer os seus fundamentos teóricos, há professores que têm pouco conhecimento, e há aqueles que somente ouviram falar sobre ela. Os professores que já utilizaram a Gamificação em suas aulas o fizeram com o propósito de despertar o interesse dos alunos para os estudos e facilitar a aprendizagem dos conteúdos matemáticos. Consideraram que ela contribui para o desenvolvimento dos mesmos em relação a aprendizagem matemática. O desconhecimento da Gamificação como estratégia de ensino e de seus fundamentos teórico-práticos, declarados por parte do grupo de professores investigados, indica a necessidade de cursos de formação continuada para os docentes sobre esse tema. As possibilidades de a Gamificação ser utilizada como estratégia de ensino de Matemática dependem do planejamento docente, das intencionalidades e objetivos a alcançar nos processos de ensino e aprendizagem. Embora as possibilidades de utilização da Gamificação sejam viáveis nos contextos escolares, como ficou evidenciado nos resultados dessas pesquisas, há aspectos que podem influenciar, positiva ou negativamente, seu uso na atuação docente, dentre eles: as crenças dos professores, o perfil dos alunos, o conhecimento específico e pedagógico do conteúdo matemático a ser ensinado, a qualidade e adequação das atividades gamificadas propostas para o ensino e a aprendizagem Matemática. Considera-se que ela pode ser um ponto de partida para professores que desejem uma forma diferenciada de ensinar e engajar seus alunos em um estudo prazeroso, interessante e motivador, tornando, assim, a aprendizagem mais significativa.

**Palavras-chave:** Gamificação Matemática Estratégia de Ensino Ensino e aprendizagem Aprendizagem significativa.