

Cláudio da Silva Brito 

Desafios e percepções docentes acerca da gamificação no ensino de matemática a partir de um processo de formação. 2020. 132p. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), Vitória da Conquista, Bahia, 2020. **Link de acesso:** <http://www2.uesb.br/ppg/ppgen/wp-content/uploads/2020/08/CLAUDIO-DA-SILVA-BRITO.pdf>

Resumo

A gamificação pode ser compreendida como o uso de elementos de jogos para engajar e motivar pessoas a realizarem atividades individuais ou coletivas com o foco em um objetivo. Visando ampliar as discussões sobre a gamificação no contexto educacional, especificamente no ensino de matemática, que esta dissertação traz como objetivo principal analisar os desafios e percepções docentes acerca do uso da gamificação em um processo de formação de professores de matemática no ambiente escolar. É uma investigação com abordagem qualitativa e pressupostos da pesquisa-formação, desenvolvida mediante um Curso de Extensão denominado “Gamificação no ensino de matemática: criando experiências de aprendizagem engajadoras”, promovido em parceria com o programa de extensão Atividades Colaborativas e Cooperativas em Educação, ligado ao Grupo de Estudo em Educação Matemática da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Foi um curso de formação com carga horária de 100 horas e participação de seis professores dos anos finais do Ensino Fundamental da escola Centro Educacional de Barra Nova, na cidade de Barra do Choça, Bahia. No decorrer da pesquisa, usamos como instrumentos para a produção de dados a observação participante, aplicação de questionários e discussão coletiva. Com o auxílio da Análise Textual Discursiva, buscamos responder à seguinte questão: Quais os desafios e percepções docentes acerca do uso da gamificação em um processo de formação de professores de matemática? Os resultados indicam que os docentes compreendem que a aproximação entre a gamificação e o ensino de matemática trazem contribuições positivas à sua prática pedagógica e ao processo de ensino aprendizagem, apesar dos desafios e dificuldades no planejamento de atividades gamificadas. Apontam a motivação e o interesse dos alunos ao interagirem com atividades gamificadas como um dos pontos importantes dessa estratégia no contexto educacional. Espera-se que este estudo possa trazer contribuições para a formação docente bem como ao ensino de matemática.

Palavras-chave: Gamificação. Formação de professores. Ensino de matemática.