



## **Viajantes no tempo para resgatar a Matemática: gamificação da disciplina Pesquisa Educacional do curso de Licenciatura em Matemática da UFAL**

Raphael de Oliveira Freitas<sup>1</sup>

Universidade de Federal de Alagoas,  
Programa de Pós-graduação em Educação, Brasil

Orientador: Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel<sup>2</sup>

### **Resumo**

Esta pesquisa investiga a gamificação da disciplina de Pesquisa Educacional do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Alagoas, como estratégia didática para a promoção de aprendizagens significativas sobre os conteúdos desenvolvidos na disciplina. O desenvolvimento de uma formação inicial de professores de Matemática que promova a motivação e a aprendizagem por meio de metodologias de ensino engajadoras, imersivas, com o desdobramento de competências e habilidades no contexto de autonomia é a chave para minimizar os efeitos de desmotivação e dificuldades de aprendizagem de Matemática. O objetivo do estudo é investigar como a gamificação da disciplina de Pesquisa Educacional do curso de Licenciatura em Matemática da UFAL pode contribuir para uma formação inicial dos estudantes da disciplina pautada nos desafios e perspectiva da docência do século XXI. Com essa finalidade de pesquisa o questionamento principal desse estudo é: Qual é a utilidade didática da gamificação da disciplina de Pesquisa Educacional para a formação inicial dos estudantes do curso de Licenciatura em Matemática da UFAL? Na busca de fundamentação teórica sobre gamificação e formação inicial de professores com Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) recorreremos aos estudos de Pimentel [2018], Bussarello [2018], Werbach e Hunter [2012] e Moran [2015]. A investigação é fundamentada em abordagem qualitativa, de caráter descritivo e exploratório do tipo pesquisa-ação coletando dados a partir das observações diretas e participantes dos 28 estudantes componentes da pesquisa durante os momentos online e presencial das aulas da disciplina, registros fotográficos, áudios das gravações das entrevistas e também de suas produções das atividades propostas convertendo-as em um diário de campo. Na coleta de dados também foram utilizadas duas entrevistas semiestruturadas. A análise dos dados foi organizada de acordo com as seguintes categorias: 1. Elementos de aprendizagem significativa; 2. Autonomia; 3. Imersão; 4. Engajamento e 5. Competências do século 21; Os resultados esperados são: (a) identificar o lugar/espço da gamificação na Educação Matemática como metodologia ativa que incorpora as TDIC; (b) construir quadro conceitual sobre a contribuição da gamificação na educação matemática para a aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Pesquisa Educacional; (c) elaborar plano de ensino da disciplina de Pesquisa Educacional gamificada e os documentos auxiliares (planos de aula, seqüências didáticas). Até o presente momento o estudo revelou aspectos positivos com relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Pesquisa Educacional por meio da estratégia didática de gamificação. A avaliação da aprendizagem das atividades reforça esse fato.

**Palavras-chave:** gamificação, formação inicial de professores, comunicação, narrativa.

### **Contatos:**

<sup>1</sup>raphaelpromat@gmail.com

<sup>2</sup>fernando@ead.ufal.br