# PERCEPÇÕES E REFLEXÕES DE PROFESSORES SOBRE O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIAS PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA FINANCEIRA

**Autor(res)**

Nielce Meneguelo Lobo Da Costa
Janaina Barboza Ramos

**Categoria do Trabalho**

Pesquisa

**Instituição**

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

**Resumo**

A pesquisa, em andamento, se desenvolve em um processo de formação continuada de professores de Matemática da Educação Básica, no qual apresentados jogos digitais para o ensino e a aprendizagem de Matemática Financeira. O objetivo geral consiste em compreender como os professores de matemática da Educação Básica, percebem e refletem sobre o uso de jogos digitais na prática pedagógica. Como objetivos específicos foram estabelecidos os seguintes:- Evidenciar na literatura, as pesquisas sobre o uso de jogos digitais para o ensino e a aprendizagem de matemática financeira na Educação Básica; Empreender um processo formativo com professores de Matemática com o tema Matemática Financeira; Identificar e analisar as percepções e reflexões de professores de Matemática da Educação Básica, sobre possibilidades de uso de jogos digitais, em sua prática pedagógica e - Analisar as percepções e reflexões dos docentes participantes, sobre jogos digitais como estratégias para o ensino (e aprendizagem) de Matemática Financeira. A fundamentação teórica da pesquisa foi formada por um tripé: 1) Jogos digitais como estratégias de aprendizagem de Matemática apoiado nos estudos de Huizinga; 2) Formação docente, e reflexão docente com alicerce em Imbernón, Nóvoa, Ponte e Moreira e 3) Percepção, segundo Alarcão. A metodologia é a qualitativa. Os participantes foram oito professores de Matemática em exercício na Educação Básica de uma escola particular, da cidade de Guarulhos, Estado de São Paulo. O processo formativo foi constituído de cinco sessões desenvolvidas de modo síncrono e remoto e envolveu os seguintes temas de discussão: Conceitualização de Jogos no contexto Educacional; Matemática Financeira e Educação Financeira; Jogos Digitais sobre Matemática Financeira para o Ensino Médio; Abordagem Didática dos Jogos digitais. A coleta de dados utilizou como instrumentos: questionário de entrada e saída; protocolos de atividades realizadas pelos participantes ao longo dos encontros da forma; materiais digitais produzidos pelos professores-participantes. A pesquisa em desenvolvimento se origina em um processo de formação continuada de professores de Matemática da Educação Básica, no qual foram apresentados jogos digitais, para o ensino e a aprendizagem de Matemática Financeira. O objetivo foi identificar e analisar as percepções e reflexões de professores de Matemática da Educação Básica, sobre possibilidades de uso de jogos e tecnologias digitais na sua prática pedagógica.