



Título	<b><i>Gamification</i> e a Educação Matemática Inclusiva</b>
Resumo	<p>Considerando as demandas da sociedade emergente e os constantes avanços tecnológicos, é notório que aulas planejadas e executadas a partir de um modelo tradicional já não exercem tanto impacto na aprendizagem dos estudantes conforme acontecia antigamente. Daí a necessidade, contínua, de se procurar novas metodologias e estratégias didático-pedagógicas a serem utilizadas em sala de aula, que permitam ao professor planejar aulas inclusivas. Refletindo sobre os componentes curriculares da disciplina de Matemática e os resultados das avaliações externas, percebe-se a necessidade em aproximar os conteúdos da disciplina à realidade dos estudantes para promover uma aprendizagem, cada vez mais, significativa e contextualizada, conforme defendem Ausubel (1982) e Schlünzen (2015). A partir dessas premissas, apresenta-se a metodologia de jogos (<i>gamification</i> ou gamificação), uma vez que as atividades gamificadas podem contribuir com o processo de ensino e de aprendizagem de maneira criativa e divertida para todos os estudantes. Em linhas gerais, a <i>gamification</i> ou gamificação é a utilização da mecânica, sistemática e lógica presentes em jogos, para engajar os participantes, motivar ações e promover a aprendizagem por meio da resolução de problemas de maneira lúdica (ALVES, 2015). Em relação ao Ensino de Matemática, por meio de objetivos pedagógicos de aprendizagem, espera-se que os participantes da Oficina “<i>Gamification</i> e a Educação Matemática Inclusiva”, compreendam que a metodologia de jogos pode ser utilizada para atingir fins pedagógicos de maneira contextualizada e para promover a construção de práticas em que todos os estudantes possam atuar na construção do conhecimento. Na oficina serão abordados: o conceito de <i>gamification</i>, análise de suas contribuições para aprendizagem de estudantes com ou sem deficiência, transtorno do espectro autista e altas habilidades/superdotação, e proposta de aplicação do conceito para o desenvolvimento de uma atividade gamificada.</p>
Objetivos	Refletir sobre o conceito de <i>gamification</i> (gamificação) e a sua possível aplicação em contextos escolares para o ensino de Matemática.
Metodologia (teórica/prática)	<p>Teórica: reflexão sobre as concepções que envolvem a Educação Inclusiva; discussão sobre as práticas atuais que envolvem o ensino e aprendizagem da Matemática; construção coletiva do conceito de <i>gamification</i> (gamificação), por meio de reflexões sobre o nosso dia-a-dia.</p> <p>Prática: participação em atividade prática gamificada e elaboração de plano de gamificação a partir de conteúdos curriculares da disciplina de Matemática.</p>