

# Experiências Vivenciadas no PIBID de Matemática: Soluções alternativas para o ensino da radiciação no ensino fundamental

AUTORES: KALINE OLIVEIRA, MARIA KALLYANNE, CELSO LUIZ E VÂNIA DUARTE.

UPE; CAMPUS MATA NORTE; ; [mariakallyanne.francisco@upe.br](mailto:mariakallyanne.francisco@upe.br); [kaline.ramos@upe.br](mailto:kaline.ramos@upe.br); [celso.lui94@hotmail.com](mailto:celso.lui94@hotmail.com); [vania.duarte@upe.br](mailto:vania.duarte@upe.br).

<http://upe.br/auxilio-deslocamento.html>

## INTRODUÇÃO

Neste presente pôster, será apresentado a respeito do uso de jogos digitais em sala de aula e como este recurso pode tornar a revisão de radiciação mais eficaz e interessante para alunos. Com o intuito de promover uma revisão lúdica e significativa dos conhecimentos sobre radiciação adquiridos no Ensino Fundamental utilizando a gamificação como recurso para estimular o engajamento e participação ativa dos estudantes.



## CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica é uma estratégia eficaz para tornar o ensino de Matemática mais atrativo, promovendo aprendizagem significativa e favorecendo um ambiente de sala de aula mais participativo e interativo

## METODOLOGIA

☐ Pesquisa qualitativa exploratória:

° Levantamento de dados por meio de uma diagnose identificando em quais assuntos matemáticos os estudantes apresentavam dificuldades.

☐ Realização das seguintes etapas:

° Revisão sobre o tema que os mesmos apresentavam dificuldades;

° Elaboração de um jogo matemático pela plataforma Wordwall;

° Aplicação do jogo em sala de aula com a turma no geral.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

☐ Na aplicação do jogo interativo os alunos participaram ativamente da dinâmica, demonstrando entusiasmo, colaboração e competitividade saudável.

☐ A análise qualitativa, baseada na observação do professor e nos comentários espontâneos dos alunos, indicou um aumento significativo no nível de engajamento em comparação com aulas expositivas tradicionais. Os estudantes demonstraram maior disposição para resolver os desafios matemáticos, mesmo aqueles que normalmente se mostravam desmotivados.

☐ No aspecto quantitativo, a maioria dos grupos conseguiram acertar entre 70% a 90% das questões propostas, o que revela um bom domínio dos conceitos básicos de radiciação

## REFERÊNCIAS

gd2\_priscila\_baumgartel.pdf-O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática  
[https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal.pdf)  
WORDWALL. Wordwall – Ferramentas para criar atividades interativas e imprimíveis. Disponível em: <https://wordwall.net>. Acesso em: 23 abr. 2025.