ISSN: 2358-8829

O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DAS DIFERENTES REPRESENTAÇÕES DOS NÚMEROS RACIONAIS.

Mayra Ilze Xavier [1]

RESUMO

O presente trabalho discute o uso da gamificação como estratégia de ensino para auxiliar a aprendizagem das diferentes representações dos números racionais no 6º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa surgiu a partir da observação das dificuldades apresentadas pelos estudantes na compreensão e na transição entre frações, números decimais e porcentagens. Com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais significativo e participativo, foram aplicadas atividades gamificadas voltadas para a conversão, interpretação e resolução de situações-problema envolvendo números racionais. Conforme Lima (2013), os alunos apresentam dificuldades no conceito de números racionais quando "não entendem porque um mesmo objeto matemático pode ser representado de infinitas formas diferentes". Embora essas diferentes formas de representação expressem o mesmo conceito matemático, muitos alunos não conseguem estabelecer relações de equivalência entre elas. Essas dificuldades comprometem a compreensão dos números racionais e impacta diretamente o desempenho dos estudantes. A pesquisa possui abordagem qualitativa, utilizando como instrumentos de coleta de dados atividades diagnósticas, observação da participação dos estudantes e análise das resoluções produzidas durante as intervenções pedagógicas. Os resultados evidenciaram que a gamificação contribuiu para o aumento do interesse, da participação e da compreensão dos conteúdos matemáticos, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico e da aprendizagem das diferentes representações dos números racionais. O estudo fundamenta-se em autores da Educação Matemática e nas orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Palavras-chave: Gamificação, Números racionais, Dificuldades, Ensino de Matemática, Diferentes representações.

[1] Mestranda do PROFMAT da Universidade Federal Rural - PE, mayraixavier@gmail.com