II Mostra Matemática do Cabo de Santo Agostinho

FOGUETE MATEMÁTICO

Eloíse Mikaele da Silva Melo [1], João Vitor da Silva Araújo[1] Willamy Francelino de Oliveira [1]

Escola Professor Antônio Benedito da Rocha – Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco, Brasil.

E-mail do (a) professor (a) orientador (a): willamy.francelino@ufpe.br

Introdução: Vivenciada na Escola Professor Antônio Benedito da Rocha durante a Semana da Matemática, a proposta de construção de jogos matemáticos mobilizou estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental na elaboração de diferentes atividades lúdicas voltadas ao ensino e à aprendizagem da Matemática. Cada turma desenvolveu jogos envolvendo conteúdos trabalhados em sala de aula, promovendo integração, criatividade e aplicação prática dos conhecimentos matemáticos. Dentre os trabalhos apresentados, destaca-se o jogo "Foguete Matemático", elaborado por um dos grupos de alunos do 9º ano. **Objetivos**: Promover a aprendizagem matemática por meio da construção e utilização de jogos educativos durante a Semana da Matemática; estimular o protagonismo estudantil; revisar conteúdos de multiplicação, divisão, subtração e raiz quadrada; desenvolver o raciocínio lógico e o trabalho em equipe. **Método**: O trabalho foi desenvolvido por meio da construção e aplicação do jogo "Foguete Matemático", produzido por estudantes do 9º ano e aplicado em formato competitivo entre duas equipes adversárias. A dinâmica consistiu no lançamento de um dado para definição do nível de dificuldade das questões. Quando o resultado era 1 ou 2, a equipe respondia uma questão fácil, valendo 2 pontos; ao obter 3 ou 4, respondia uma questão média, valendo 3 pontos; e ao obter 5 ou 6, respondia uma questão difícil, valendo 4 pontos. As questões contemplavam conteúdos de multiplicação, divisão, subtração e raiz quadrada. O objetivo do jogo era somar 20 pontos e alcançar o topo do foguete, vencendo a equipe alcançasse primeiro essa pontuação. **Resultados**: O jogo "Foguete Matemático" mostrou-se uma estratégia eficiente para revisar conteúdos matemáticos de forma dinâmica, desafiadora e interativa. A atividade estimulou o envolvimento dos participantes, fortaleceu a cooperação entre os estudantes e favoreceu o desenvolvimento do pensamento matemático. **Conclusão**: A Semana da Matemática evidenciou a eficácia dos jogos no ensino da Matemática. O "Foguete Matemático" tornou a aprendizagem mais dinâmica e significativa, ampliando a capacidade de resolução de problemas e aproximando os alunos da disciplina por meio da consolidação prática dos conhecimentos.

Palavras-chave: Matemática; Jogos; Aprendizagem; Colaboração; Resolução.