II Mostra Matemática do Cabo de Santo Agostinho

ELEVA: O JOGO DE TABULEIRO QUE TRANSFORMA POTENCIAÇÃO E RAIZ EM DIVERSÃO

Sérgio José da Silva[1]

1 Escola ETI Vereador Reginaldo Loreto da Silva – Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco, Brasil.

Introdução: O ensino de matemática pode ser desafiador, especialmente nos conteúdos de potenciação e radiciação. **Objetivos:** O ELEVA foi desenvolvido para estimular o raciocínio lógico, o cálculo mental, a tomada de decisão e a aprendizagem colaborativa, aproximando os estudantes desses conteúdos de forma lúdica e dinâmica. **Método:** Trata-se de um jogo de tabuleiro pedagógico destinado a estudantes do ensino fundamental e médio, no qual os participantes avançam pelo tabuleiro ao resolver desafios matemáticos relacionados às propriedades das potências, raízes e operações matemáticas. A proposta utiliza estratégia, competição saudável e resolução de problemas, podendo ser adaptada conforme a faixa etária e os objetivos da turma. **Resultados**: A dinâmica favorece a participação ativa dos estudantes, estimula rapidez e precisão no cálculo mental, fortalece o trabalho em equipe e contribui para a fixação dos conteúdos por meio da repetição dos desafios. O jogo também pode ser aplicado em revisões, atividades em grupo, feiras de matemática, projetos pedagógicos e aulas gamificadas, contribuindo para maior engajamento e confiança dos estudantes. **Conclusão:** O ELEVA constitui uma proposta educativa que integra diversão, estratégia e conhecimento matemático, tornando a aprendizagem de potenciação e radiciação mais dinâmica, acessível e motivadora.

Palavras-chave: jogo educativo; potenciação; radiciação; matemática; gamificação.