

# Gincana Matemática

Adição, Subtração, Multiplicação, Potência, Operações com Frações,  
Conversão de Unidades e Notação Científica

Jefferson Bezerra dos Santos

1º Ano do Ensino Médio

- Objetivo: Reforçar conceitos matemáticos de forma dinâmica e interativa.
- Conteúdos: Adição, Subtração, Multiplicação, Potência, Operações com Frações, Conversão de Unidades e Notação Científica.
- Duração: 2 aulas.
- Metodologia: Competição em equipes com desafios matemáticos [1, 2, 3, 4, 5].

# Organização da Gincana

- Formação de equipes com 5 a 6 alunos.
- Cada rodada terá desafios com pontuações diferentes.
- Uso de quadro, cartazes e folhas para resolução.
- O grupo com mais pontos ao final vence.

# Rodada 1: Adição e Subtração

- Cada equipe resolverá 3 problemas de adição e subtração.
- Resolução correta: +10 pontos.
- Tempo máximo por questão: 1 minuto.

## Rodada 2: Multiplicação e Potência

- Desafios envolvendo multiplicações e potências.
- Algumas questões terão "desafio bônus" para pontuação extra.
- Resolução correta: +15 pontos.

## Rodada 3: Operações com Frações

- Cálculos envolvendo soma, subtração, multiplicação e divisão de frações.
- Equipe que responde primeiro corretamente ganha pontos extras.
- Resolução correta: +20 pontos.

## Rodada 4: Conversão de Unidades

- Problemas envolvendo conversão de unidades de medida (comprimento, massa, tempo, etc.).
- Resolução correta: +15 pontos.
- Questões bônus para conversões mais complexas.

## Rodada 5: Notação Científica






- Exercícios envolvendo escrita e operações com notação científica.
- Aplicação da notação científica em situações do cotidiano.
- Resolução correta: +15 pontos.



- Manter a sala organizada antes, durante e após a gincana.
- Jogar lixo no lixo e manter o ambiente limpo.
- Respeitar os colegas e colaborar para um ambiente saudável.
- Seguir as orientações do professor para um evento harmonioso.

- Somatória de pontos das equipes.
- Anúncio da equipe vencedora.
- Premiação simbólica de brinde (bis ou equivalente).
- Reflexão sobre os conteúdos revisados.

# Referências

-  SILVA, J. Métodos lúdicos para o ensino da matemática. São Paulo: Editora Acadêmica, 2018.
-  SOUZA, M. Aprendizagem baseada em jogos na educação básica. Rio de Janeiro: Educação & Tecnologia, 2020.
-  ALMEIDA, R. Educação Matemática e suas metodologias. Curitiba: Editora Pedagógica, 2019.
-  SANTOS, P. Etnomatemática: cultura e aprendizagem. Fortaleza: Educação Global, 2021.
-  PEREIRA, L. Matemática aplicada e suas conexões. Brasília: Editora Científica, 2022.