



Mostra de Matemática - 2026

Profª Joice Machado

OBJETIVO: Promover um espaço de aprendizagem, investigação e criatividade, no qual os estudantes possam apresentar e compartilhar conhecimentos matemáticos por meio de atividades, experimentos e produções que evidenciem a aplicação da Matemática no cotidiano e em diferentes áreas do saber.

OBSERVAÇÃO: Os alunos serão avaliados em 100% da nota da avaliação AV2 do 1º trimestre, conforme: organização, planejamento, dedicação, desempenho, execução, comprometimento e capacidade de trabalhar em grupo na atividade apresentada, de acordo com o proposto nesta proposta para a Mostra. Os demais 20% da nota, será atribuído a um

Os pesos serão distribuídos da seguinte forma:

- Desenvolvimento das atividades em sala de aula: 40% da nota total (4 pontos de 10)
- Organização, criatividade e colaboração: 20% da nota total (2 pontos de 10)
- Participação no dia da Mostra de Matemática: 40% da nota total (4 pontos de 10).

Caso o aluno não possa estar presente no dia da Mostra de Matemática, deverá apresentar justificativa na secretaria da escola e assim, poderá realizar atividade compensatória da nota designada a “participação no dia da Mostra de Matemática” (4 pontos de 10). A atividade consistirá em uma prova escrita com os conteúdos e o dia a ser informado.

Esta avaliação ocorrerá durante o calendário regular de provas. Segue dia e horário da Mostra.

Data: 27 de maio de 2026

Turno: noturno

Os alunos deverão trabalhar em grupos de 4 integrantes, entretanto devem pesquisar sobre o tema proposto individualmente, podendo organizarem-se de acordo com os grupos de trabalho. As demais atividades serão desenvolvidas durante o período das aulas de Matemática. Abaixo seguem informações detalhadas para o 6º e 7º ano.

6º ano:

TEMA: Poliedros e Corpos Redondos

A turma se dividirá em seis grupos, escolhidos pelos próprios estudantes. Após, será sorteado para cada grupo um dos temas abaixo:

1. Resistência dos Sólidos

O grupo deverá construir diferentes estruturas (cubo, prisma, pirâmide e etc) com palitos, conectores ou outros materiais que os alunos desejarem. Os visitantes deverão testar:

Qual estrutura suporta mais peso? Por quê?

O grupo deverá propor hipóteses antes do teste, assim como deverá pesquisar sobre a resistência das estruturas.

Ao final, deveram responder aos visitantes a seguinte pergunta:

Por que algumas formas são mais resistentes?

2. Investigação dos poliedros na natureza/cidade

O grupo deverá pesquisar sobre a utilização de poliedros em construções ou a sua presença na natureza e criar uma maquete com paisagens naturais e urbanas utilizando poliedros e corpos redondos.

O grupo deverá questionar aos visitantes sobre a presença das formas na maquete e quais conseguem identificar.

3. Dominó dos sólidos

O grupo deverá criar um jogo de dominó adaptado. As peças devem conter:

- De um lado: imagem ou modelo de um sólido
- Do outro lado: uma característica (ex: “possui faces planas”, “tem superfície curva”, “tem 8 vértices”)

O jogador só pode encaixar se a característica corresponder ao sólido. O visitante deverá: analisar as características e tomar decisões para jogar corretamente. O grupo deve questionar e auxiliar os visitantes durante o jogo.

Pode incluir peças “pegadinha”.

4. Desafio sensorial e classificação

Os alunos deverão construir sólidos geométricos ou utilizarem sólidos encontrados em casa (caixinhas, latas, dados). Estes sólidos deverão ser colocados em uma caixa escura e fechada, com espaço apenas para colocar as mãos. O visitante deverá, a partir do toque:

- Identificar o sólido
- Justificar sua resposta

O grupo deve exigir explicação e explicar características que diferenciam as formas.

5. Planificações: Testar, Errar e Corrigir

Os estudantes deverão disponibilizar planificações corretas e incorretas. O visitante deverá:

- Prever se funciona
- Montar
- Validar ou corrigir

O grupo deve incentivar e auxiliar na montagem. Também deve ter as planificações prontas para serem montadas como gabarito.

6. Quem Sou Eu? (Jogo dos Sólidos)

O grupo deverá criar um jogo em que o visitante recebe pistas sobre um sólido, como: “Tenho 6 faces iguais” ou “tenho superfície curva” O visitante deverá descobrir qual é o sólido com o menor número possível de dicas.

Pode incluir níveis de dificuldade.

7º ano:

TEMA: Matemática aplicada

A turma se dividirá em sete grupos, escolhidos pelos próprios estudantes. Após, será sorteado para cada grupo um dos temas abaixo:

1) Jogos matemáticos clássicos

O grupo deverá apresentar ao menos 3 jogos matemáticos ou de lógica já conhecidos, por exemplo: sudoku, torre de Hanói, tangram, entre outros. Deverá pesquisar a história e a funcionalidade dos jogos.

O grupo deverá explicar como os jogos funcionam e apresentar a história dos mesmos. Deverão deixar os visitantes explorem o material.

2) Oficina de origamis

O grupo deverá pesquisar a construção de origamis e sua história, para então organizar uma oficina de origami, ensinando dobraduras simples, como: avião, barco, flor simples e o que mais tiverem interesse.

Os visitantes deverão acompanhar o passo a passo e construir seu próprio origami.

Durante a atividade, o grupo deverá explorar:

- quantas dobraduras foram feitas
- a ordem correta dos passos
- como o papel foi dividido (metade, quarta parte, etc.)
- o que muda ao usar papéis de tamanhos diferentes

3) Trilha das proporções

O grupo deverá montar um jogo de percurso simples e rápido, de perguntas e respostas. O visitante joga o dado, anda casas e responde desafios para continuar.

Exemplos de desafios: “Se 1 suco usa 2 laranjas, 3 sucos usam quantas?”; “Complete: $2/5 = \underline{\quad}/10$ ”

Caso o visitante acerte, ele continua jogando, caso erre ele passa a vez ou volta um número x de casas.

4) Complete o padrão

O grupo deverá construir sequências com padrões de cores, formas ou número. Devem explorar diferentes tipos de dinâmicas para isso. Os visitantes deverão identificar o padrão e o próximo elemento a construir a sequência.

Os alunos deverão pesquisar jogos digitais ou não que utilizem tais mecanismos.

5) Dominó das frações

O grupo deverá criar um dominó adaptado com frações. As peças devem conter:

- fração de um lado
- representação (desenho, fração equivalente ou decimal) do outro

O jogador só pode encaixar se a característica corresponder a fração. O visitante deverá: analisar as características e tomar decisões para jogar corretamente. O grupo deve questionar e auxiliar os visitantes durante o jogo. Pode incluir peças “pegadinha”.

6) Qual é o intruso?

O grupo deverá apresentar conjuntos de elementos, como: frações ($1/2$, $2/4$, $3/6$, $2/3$); cálculos; figuras ou situações e em cada conjunto haverá um elemento impostos.

O visitante deverá identificar o intruso e explicar o porquê. O grupo deve incentivar: diferentes justificativas (mesmo que a resposta não esteja “correta”). Pode haver mais de um critério válido, dependendo do raciocínio. O grupo deve questionar: “Por que esse não pertence?” ou “Existe outra forma de pensar?”.

7) Números inteiros no dia a dia

O grupo deverá montar uma estação com situações do cotidiano que envolvam números inteiros, como: temperatura, saldo bancário, andares de um prédio, pontuação em jogos, entre outros.

O visitante deverá analisar cada situação proposta e calcular o resultado final. O grupo deverá orientar e questionar cada visitante sobre as suas decisões.