

ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS

Foram elaborados Jogos didáticos envolvendo as equações do 2º grau colaborativamente com os alunos do nono ano da escola participante EELAS. Os jogos foram validados após serem discutidos/jogados com os alunos do 1º ano do Ensino Médio da EELAS.

Segue as fotos dos tabuleiros e dos Jogos e as regras dos mesmos abaixo de cada jogo.

Logo em seguida as fotos do II Campeonato de Equações do 2º grau e o banner do Projeto: Ampliando conhecimentos através do estudo das Equações do Segundo Grau.

JOGO: BANCO DE EQUAÇÕES

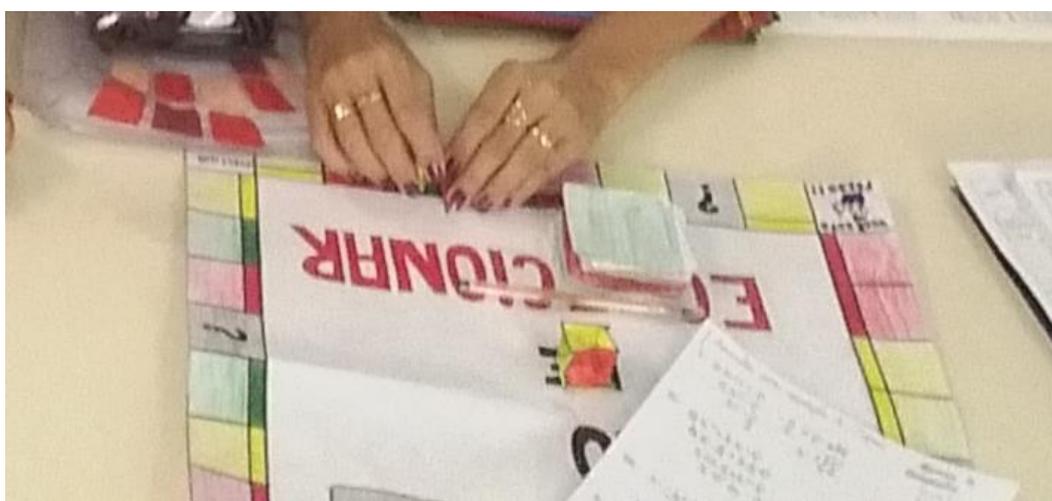


Foto01: Jogo de tabuleiro – Banco das Equações

REGRAS DO JOGO BANCO DAS EQUAÇÕES

Banco de Equacionar

Quantidade de Jogadores: de 2 a 4.

Preparativos:

- Sortear a ordem dos jogadores;
- Definir a cor do peão de cada jogador e posicioná-los na “Partida”;
- Embaralhar cada um dos montes de cartas e coloca-los sobre o tabuleiro;

Como jogar:

- O jogador da vez lança os dois dados e avança uma quantidade de casas igual à soma dos valores tirados nos dados;

- Parado na casa aonde ele chegou, o jogador puxa uma carta e tem três (3) minutos para encontrar as raízes da equação escrita na carta. A carta deve ser devolvida no fundo do monte;
- Se responder corretamente, fica na casa que chegou, caso erre, volta para a última casa onde esteve;
- Caso o jogador caia numa casa surpresa, deve tirar uma carta do monte surpresa e responder à questão da carta;
- Se acertar, segue a bonificação da carta, se errar, volta à última casa onde esteve;
- Vence o jogo o jogador que primeiro completar a volta no tabuleiro.

JOGO: TIRO AO ALVO DAS EQUAÇÕES.

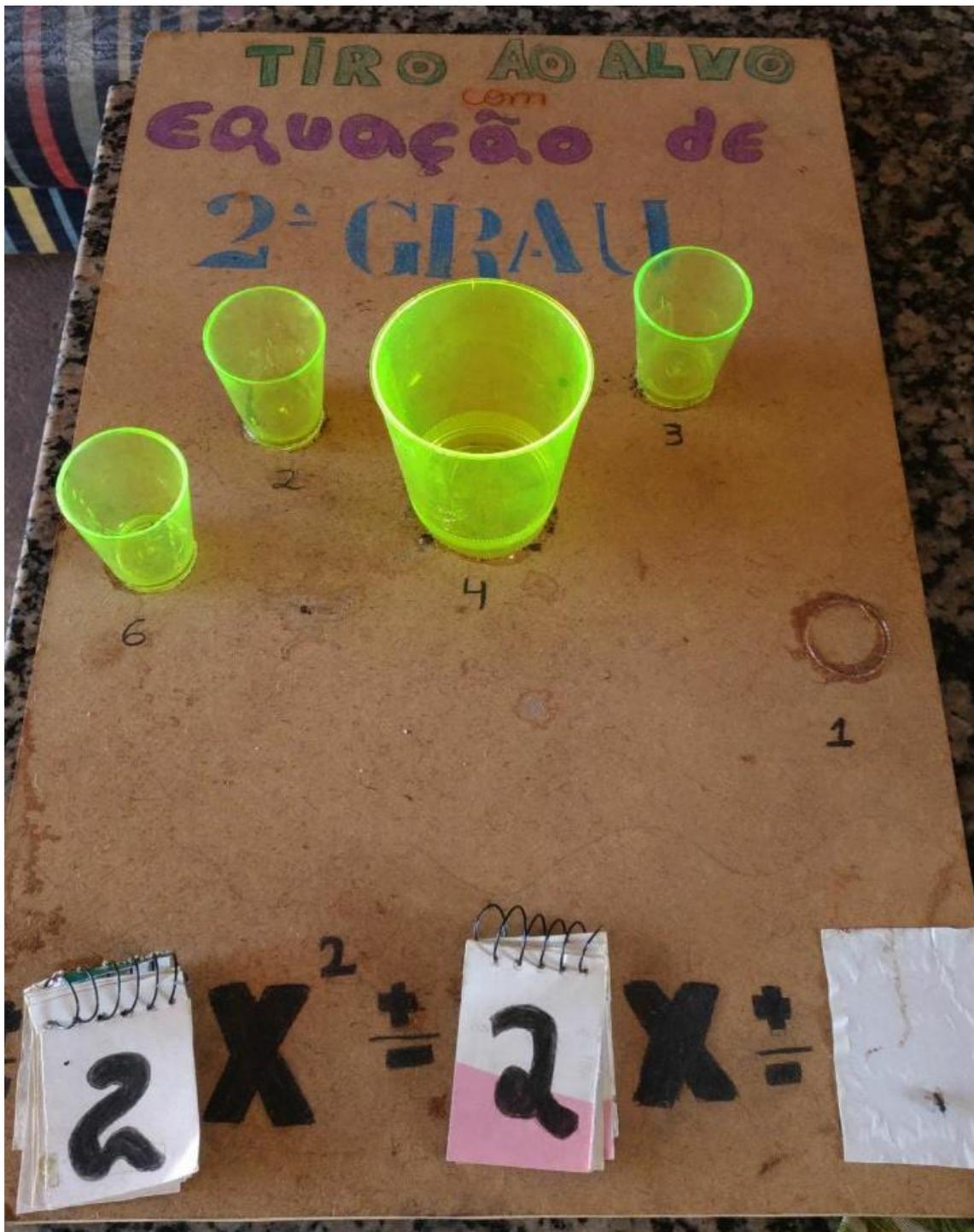


Foto 02: Jogo de tabuleiro – Tiro ao alvo das Equações

REGRAS DO JOGO TIRO AO ALVO DAS EQUAÇÕES

Tiro ao Alvo das Equações

Quantidade de jogadores: de 2 a 10

Preparativos:

- Estabelecer uma “marca de tiro” e posicionar o alvo a 2 metros dessa marca;
- Marcar três bolinhas com as letras a , b e c que representarão os coeficientes de uma equação do tipo $ax^2 + bx + c = 0$. As bolinhas serão lançadas ao alvo e definirão o valor de cada coeficiente;
- Marcar uma moeda ou similar com um sinal de positivo (+) em uma face e negativo (-) na outra;
- Definir a ordem dos jogadores;
- Definir número de rodadas que terá a partida.

Como jogar:

- Em cada rodada, o jogador da vez deve lançar as três bolinhas, uma de cada vez, obedecendo à sequência: 1º - bolinha c → 2º - bolinha b → 3º - bolinha a ;
- O valor do alvo acertado por cada bolinha se tornará o valor do coeficiente respectivo àquela bolinha na equação $ax^2 + bx + c = 0$;
- Cada jogador terá duas chances de jogar cada bolinha. Caso ele erre o alvo duas vezes com a mesma bolinha, o valor do coeficiente será igual a zero, caso sejam as bolinhas b e c , e igual a 1, caso seja a bolinha a ;
- Se o jogador não acertar nenhuma bolinha, perde a vez;
- Depois de acertar cada bolinha, o jogador deverá lançar a moeda para saber se o valor assumido pelo coeficiente será positivo ou negativo;
- Com a equação do segundo grau montada, o jogador terá o tempo de três (3) minutos para encontrar as raízes da equação. Se estiver correto, marca um ponto, se não estiver, não pontua;
- Vence o jogo o jogador que somar mais pontos ao final de todas as rodadas.