

Dados das Funções

Objetivo: O jogo tem como objetivo ajudar os alunos a compreender a representação gráfica da função polinomial do 1º grau, reforçando o conceito de plano cartesiano e localização de pontos. Além disso, estimula o raciocínio lógico e o trabalho em equipe.

Material Necessário:

- Quadro e pincel;
- Dois dados;
 - Um dado para os coeficientes angulares.
 - Um dado para os coeficientes lineares .
- Tabela de chaves para a competição

Sugestão:

- Colocar duas bexigas (uma para cada equipe), o aluno termina de desenhar o plano e corre para o ponto determinado para estourar a bexiga. Isso pode ajudar a verificar quem ganhou a rodada.



Como Jogar

1. Organização das Equipes

- A sala será dividida em 12 equipes (com 3 ou 4 alunos).
- As equipes serão organizadas em 4 chaves, cada uma contendo 3 equipes.

2. Fases da Competição

- Dentro de cada chave, as 3 equipes competem entre si.
- As equipes campeãs de cada chave avançam para a semifinal.
- As vencedoras das semifinais disputam a final para determinar a campeã do jogo.

3. Rodadas do Jogo

- Em cada rodada, uma equipe joga os 2 dados, gerando uma função do 1º grau na forma $f(x)=ax+b$.
- A equipe deve calcular os pontos e marcar corretamente o ponto no quadro (desenhando o plano cartesiano se necessário).
- As equipes adversárias podem conferir o cálculo e apontar possíveis erros.
- A equipe que marcar corretamente o ponto primeiro ganha a rodada.

4. Critérios de Pontuação

- Acerto direto: Se a equipe calcular e marcar o ponto corretamente na primeira tentativa, ganha 3 pontos.
- Correção após erro: Se errar e corrigir dentro do tempo, ganha 1 ponto.
- A equipe com mais pontos ao final da fase avança para a próxima etapa.
- Se terminar ao mesmo tempo cada equipe ganha 1 ponto.

