

Objetivo do jogo

A equação do primeiro grau tem números conhecidos, uma incógnita e uma igualdade. O objetivo do jogo é ensinar ao aluno que o valor da incógnita resulta no número que está após o sinal de igual. Essa verificação pode ser feita pela substituição do valor de X na equação.

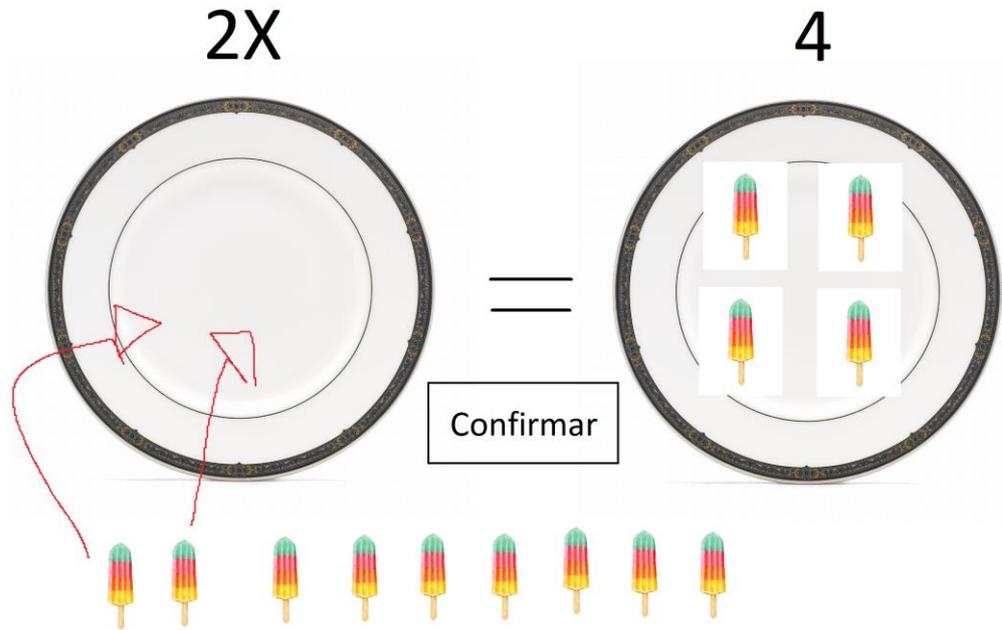
Mecânica - Pratos

Haverá dois pratos (sugestão) numa tela top-down. A equação vai aparecer em cima dos pratos, dividindo o lado com a incógnita e o lado da igualdade. O prato após a igualdade sempre terá objetos em cima dele, ao contrário do lado esquerdo, que começará sempre vazio. Para tornar este prato igual ao prato da direita, tirando a prova real do valor de X, o jogador deve arrastar a quantidade certa de objetos para cima dele e apertar um botão para confirmar. O botão “CONFIRMAR” tem o intuito de impedir que o aluno simplesmente arraste os objetos até o jogo confirmar um resultado.

Mecânica - Balança

Em vez de pratos, haverá uma balança com objetos representando X e outros números. O jogador deve escolher a alternativa cuja equação esteja representando corretamente a imagem da balança.

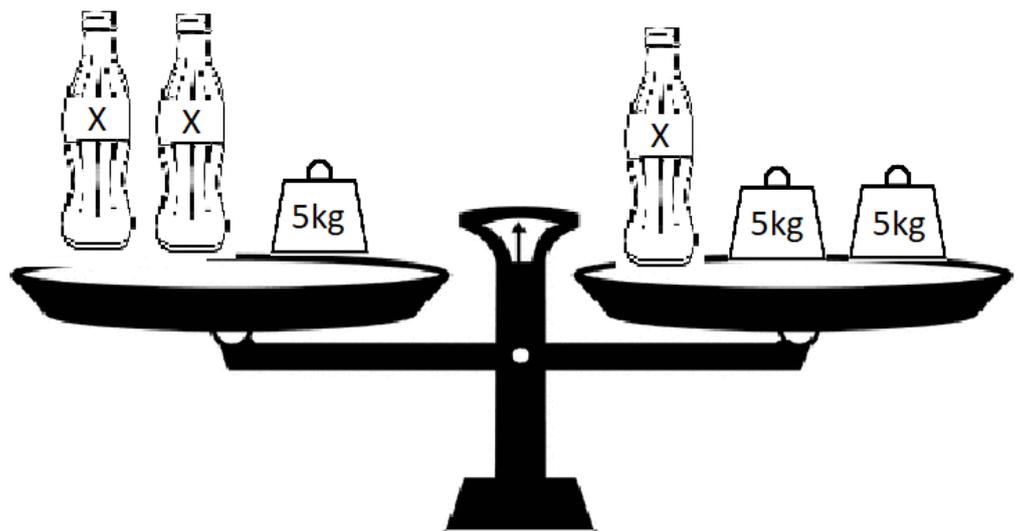
Exemplo (pratos)



Equações	Valor de X
$2X = 4$	2
$X + 4 = 5$	1
$8 - X = 3$	5
$16/X = 8$	2
$3X + 3 = 18$	5
$9 - X/2 = 2$	14
$32X + 5 = 165$	5

Exemplo (balança)

Esta balança está equilibrada:



Que equação a balança está representando?

- A) $2x \cdot 5 = 10x$
- B) $8x = 10x$
- C) $2x + 5 = x + 10$
- D) $x + x + 5 = x + 5 + 5$

Equações
$3X + 5 + 5 = 4X$
$5X + 5 + 5 = 6X + 10$
$3X + 5 + 5 + 5 = 2X + 5$

$$X + 5 + 10 = 4X + 5 + 5$$

$$X + 5 = 2x + 10 + 5$$

$$2X + 5 = X + 10$$

Telas

Tela principal

Equações do 1º grau

[Botão "Jogar"]

[Botão "Tutorial"]