

Caderno de regras

Pega-Pega Equação

Victor Hugo Alcântara Campos | PROFMAT UFTM | 2026

Este caderno apresenta as regras do Pega-Pega Equação para professores e estudantes. Antes de começar, escolha o modo de partida e confira as cartas e as peças-resposta. O gabarito fica com o professor e não deve permanecer visível durante os desafios.

Objetivo

Resolver a equação, localizar sua solução e justificar a resposta antes dos demais participantes.

Preparação

- Configuração recomendada: quatro jogadores e doze desafios.
- Modo separado: use doze cartas de um nível. Fácil utiliza respostas de 1 a 20; os demais, de -20 a 20.
- Modo misturado: use quatro cartas de cada nível e todas as 41 respostas.
- Embaralhe e espalhe as respostas no meio da roda, viradas para cima, sem sobreposição. Mantenha o monte de equações virado para baixo.

Componentes da Versão 1 revisada: 102 cartas de equação, com códigos F01-F20, I01-I41 e D01-D41, e 41 peças-resposta. Fácil: uma operação inversa; intermediário: dois passos; difícil: até três passos no roteiro previsto.

- Papel de rascunho é permitido.

Os tempos são sugestões iniciais ajustáveis pelo professor, sem validação de duração.

Cada linha de transformação conta como um passo no roteiro previsto. Caminhos equivalentes mais curtos são aceitos. Cada equação deve ocupar uma única linha na carta impressa, respeitando a fonte mínima do jogo.

Cada desafio

1. Mantenha as cartas de equação em um monte, viradas para baixo. Quem vira a carta muda a cada desafio, em sentido horário. Coloque a carta no meio da roda, visível para todos ao mesmo tempo. Todos resolvem, inclusive quem revelou.
2. Embaralhe e espalhe as peças-resposta no meio da roda, viradas para cima, sem sobreposição e ao alcance de todos.
3. Combine o tempo antes da partida. Sugestões iniciais: fácil, 30 segundos; intermediário, 1 minuto; difícil, 2 minutos. No modo misto, use o tempo do nível da carta virada. O professor pode ajustar esses tempos.
4. Cada participante segura uma peça-resposta por vez e tem uma tentativa por desafio. Não é permitido cobrir várias peças nem trocar a escolha.
5. Confira as respostas na ordem de captura. Quem pegou primeiro mostra os passos ou verifica a igualdade. O grupo confere a justificativa; o professor ajuda quando houver dúvida.
6. Acerto justificado: o participante fica com a carta de equação e marca os pontos do nível, fácil 1, intermediário 2 e difícil 3.
7. Erro de resposta ou justificativa: devolva a peça. Quem errou não tenta de novo naquele desafio. A carta e os pontos ficam com o primeiro dos demais que responder corretamente, mostrando os passos ou verificando a igualdade, dentro do tempo.

8. Captura simultânea sem ordem identificável: os envolvidos mostram os passos ou verificam a igualdade. Cada um que acertar marca os pontos do nível, e a carta sai do jogo. Se ninguém acertar, os demais ainda podem tentar dentro do tempo.
9. A peça-resposta volta ao meio depois de cada desafio. Se o tempo terminar sem acerto, confira e descarte a carta sem pontos.
10. Após 12 desafios, vence quem tiver maior pontuação. Empate significa vitória compartilhada.

Pontuação

Nível	Pontos
Fácil	1
Intermediário	2
Difícil	3

Pontuação nos modos de partida

Modo (12 desafios)	Pontuação total disponível
Só fácil	12
Só intermediário	24
Só difícil	36
Misto (4 + 4 + 4)	24

A tabela soma o valor das 12 cartas. Capturas simultâneas podem pontuar mais de um participante, elevando a soma dos placares do grupo.

O placar não deve ser usado sozinho para avaliar aprendizagem.

Dúvidas e decisões rápidas

Dois estudantes tocaram juntos na mesma resposta. Se a ordem não puder ser identificada, os envolvidos justificam. Cada acerto marca os pontos do nível, e a carta sai do jogo.

O estudante pegou a resposta certa, mas não sabe justificar. Não recebe o ponto e devolve a resposta.

Há divergência sobre uma solução. O grupo confere a justificativa. Na dúvida, peça ajuda ao professor e consulte o gabarito.

Convivência e segurança

- Não puxar peças da mão de outro participante.
- Manter respostas e peças visíveis e ao alcance de todos.
- Usar lápis e rascunho sem esconder materiais do grupo.
- Priorizar a explicação matemática e o respeito aos turnos.
- O professor pode ampliar o tempo ou organizar equipes quando necessário, preservando as mesmas regras para todos.