

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 01

1

-5

3

5

6

-3

0

2

-2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 02

-5

3

1

5

-1

-2

-4

4

2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 03

-5

4

1

6

-2

0

-3

-4

-1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 04

4

2

-3

-4

0

3

-1

5

6

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 05

-4

-1

-3

5

4

-2

3

0

-5

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 06

4

-2

6

0

-1

3

2

-5

1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 07

6

-3

5

-2

3

1

-4

2

4

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 08

1

-3

-4

5

6

-1

-5

0

2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 09

5

6

4

-5

1

-2

0

-4

2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 10

4

1

-1

0

6

-3

5

3

-2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 11

-3

-4

4

-5

3

-1

6

2

1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 12

0

2

-1

-2

-5

-3

-4

3

5

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 13

4

2

-1

6

-2

0

-3

5

-5

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 14

5

-3

-5

3

1

6

4

0

-4

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 15

2

3

-4

-3

0

6

-2

-1

1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 16

-4

-1

0

4

5

2

3

-5

1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 17

-2**-5****-3****-1****5****-4****1****3****6**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 18

-5**-3****2****1****-4****3****4****-2****0**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 19

-2**3****4****5****6****-1****-4****2****0**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 20

6**-5****4****5****-3****2****-1****-2****1**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 21

-3**1****4****5****0****2****-2****-4****-1**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 22

3**0****4****-2****6****2****-3****-5****-4**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 23

-2**0****-4****6****-1****3****-5****1****5**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 24

6**3****-1****4****-5****2****-3****1****5**

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 25

-1

-4

-5

-2

3

2

6

4

-3

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 26

3

-2

2

0

5

-1

1

-5

-3

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 27

-4

-1

-2

0

4

1

5

6

2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 28

-4

-1

3

4

1

0

5

-5

-3

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 29

5

0

4

6

3

-3

-4

-5

2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 30

0

1

4

3

5

6

-2

-5

-4

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 31

1

2

-3

-5

6

-2

5

-4

-1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 32

-3

-1

3

1

0

-2

6

2

4

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 33

0

-3

5

4

2

1

-2

-5

3

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 34

-2

1

-3

-1

-4

3

5

6

4

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 35

6

-5

-3

3

2

-4

1

-1

0

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 36

-4

0

4

-5

5

6

-2

2

-1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

40 CARTELAS • 4 POR FOLHA

Bingo das equações

Resolva a equação de 1º grau e marque sua raiz.

CARTELA 37

2

-4

-2

0

5

3

6

1

-3

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 38

-3

-2

6

3

4

0

-5

5

-1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 39

-1

0

-3

2

-2

-4

-5

4

1

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

CARTELA 40

-4

3

6

1

-5

-1

4

5

2

MARQUE SOMENTE APÓS RESOLVER A CHAMADA

RECORTE E SORTEIE

12 cartas de chamada

O professor lê o desafio; o gabarito fica na própria carta.

CHAMADA 01

$$2x + 10 = 0$$

-5

CHAMADA 02

$$3x + 7 = -5$$

-4

CHAMADA 03

$$4x - 1 = -13$$

-3

CHAMADA 04

$$5x + 6 = -4$$

-2

CHAMADA 05

$$6x - 8 = -14$$

-1

CHAMADA 06

$$7x + 4 = 4$$

0

CHAMADA 07

$$8x - 3 = 5$$

1

CHAMADA 08

$$9x + 2 = 20$$

2

CHAMADA 09

$$2x - 7 = -1$$

3

CHAMADA 10

$$3x + 5 = 17$$

4

CHAMADA 11

$$4x - 9 = 11$$

5

CHAMADA 12

$$5x + 1 = 31$$

6

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Como jogar

Proposta de uso, conferência e adaptação da atividade.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

Resolver equações do tipo $ax + b = c$ e verificar a solução por substituição.

PREPARAÇÃO

Imprima as 10 páginas de cartelas para obter 40 cartelas diferentes. Recorte as quatro cartelas de cada folha. Recorte as 12 cartas de chamada e embaralhe-as. Separe marcadores reutilizáveis.

RODADA

Entregue uma cartela por estudante ou dupla. Leia uma chamada em voz alta, sem anunciar a resposta. Dê tempo para pensar, resolver e marcar apenas a casa correspondente. Uma linha, coluna ou diagonal completa vence a rodada; confira as três respostas antes de validar.

CONFERÊNCIA

As 12 respostas são diferentes. Algumas chamadas não aparecem em determinada cartela: isso faz parte do jogo. Após o bingo, retome erros frequentes e peça justificativas, não apenas o resultado.

MEDIAÇÃO

Após cada chamada, convide um estudante a mostrar a substituição que confirma a raiz.