

Jogo: bhaskara_game 2

Bem-vindo(a), .! | Pontos: 0



Bronze
1 Acerto



Prata
5 Acertos



Ouro
10 Acertos



Diamante
20 Acertos

Modo Tutor

O jogo te orienta etapa por etapa, montando a fórmula com você.

Jogar Passo a Passo

Modo Rápido

Direto ao ponto para quem já domina as substituições.

Modo Avançado

Resolva a Equação

Pontos: 0

$$x^2 - 3x = 0$$

MODO TUTOR

Passo 1: Valores de a, b, c

Observe a equação e extraia os coeficientes.

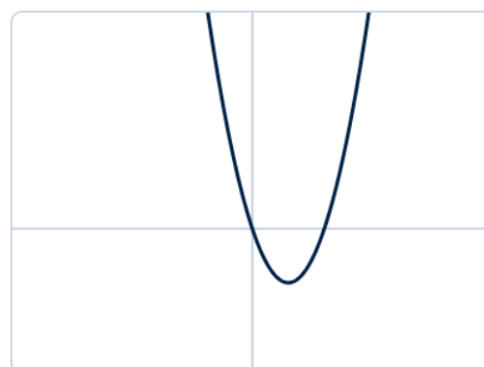
a =

b =

c =

Validar Valores

Visão Gráfica



A parábola é a curva que a equação forma. Quando a conta

Resolva a Equação

Pontos:

$$2x^2 + 4x - 6 = 0$$

MODO AVANÇADO

Modo Rápido: Calcule Delta direto

a = 2, b = 4, c = -6

Δ =

Validar Resultado

Deu Negativo! (Sem Raízes)

Visão Gráfica



A parábola é a curva que a equação forma. Quando a conta termina, as bolinhas mostram onde a curva corta a linha horizontal (Eixo X).

Jogo: bhaskara_game

 Missão Bhaskara

Criado por Guilherme Henrique

Acertos: 0 Erros: 0

Modo de Jogo: ☒ Modo Passo a Passo ☐ Modo Completo

$$x^2 + 3x - 10 = 0$$

Passo 1: Identifique os coeficientes

Observe a equação acima e digite os valores de a, b e c:

a =

b =

c =

Verificar Coeficientes

Jogo: cabo de guerra matemática

 Cabo de Guerra Virtual - Matemática 

Criado pelo Professor Guilherme Henrique -| guilherme.edutech@outlook.com |- e Gemini

Equipe Alfa

Acertos: 0 | Erros: 0

VS

Computador

Acertos: 0 | Erros: 0

ÁREA DE DISPUTA DO CABO DE GUERRA

◀ Vitória de Equipe Alfa

CENTRO

Vitória de Computador ▶

Vez de: Equipe Alfa

Chamar Pergunta

 Cabo de Guerra Virtual - Matemática 

Criado pelo Professor Guilherme Henrique -| guilherme.edutech@outlook.com |- e Gemini

Configurar Partida

Modo de Jogo

2 Jogadores (1 vs 1)

Tempo para Ler e Responder (Segundos)

20 Segundos

Nome do Jogador 1

Equipe Alfa

Nome do Jogador 2

Equipe Beta

Iniciar Batalha

Painel Administrativo

Matemática

19s

Somando as frações 7/10 e 2/5, qual é o resultado simplificado?

11/10

9/15

9/10

14/50

Jogo: calendario_educacional

Calendário Educacional 2026

f | Acertos: 0 | Erros: 1

Menu Principal

JANEIRO de 2026

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Observando o calendário de Janeiro de 2026, em que dia da semana caiu o dia 1º de janeiro?

A) Quarta-feira

B) Quinta-feira

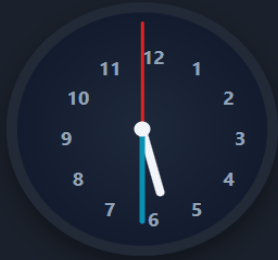
C) Sexta-feira

D) Domingo

Jogo: CronosMaster_Jogo_Horas

 CronosMaster

Acertos: 0 Erros: 0



Observe o relógio analógico. Que horas os ponteiros marcam?

Ouvir

05:30

Ouvir

04:30

Ouvir

05:15

Ouvir

06:30

Ouvir

Jogo: Mercado Virtual com decimais

Utiliza valores decimais (centavos)

Todos

Mercearia

Hortifrúti

Carnes & Laticínios

Limpeza & Higiene

MERCEARIA

Extrato de Tomate (300g)

R\$ 4.25

1

Adicionar

MERCEARIA

Café (500g)

R\$ 23.50

1

Adicionar

MERCEARIA

Azeite (500ml)

R\$ 28.75

1

Adicionar

MERCEARIA

Vinagre (750ml)

R\$ 4.15

1

Adicionar

MERCEARIA

Suco Maracujá (1L)

R\$ 8.35

1

Adicionar

MERCEARIA

Milho (Lata)

R\$ 3.85

1

Adicionar

MERCEARIA

Suco Laranja (1L)

R\$ 7.25

1

Adicionar

MERCEARIA

Bolacha Maisena

R\$ 5.35

1

Adicionar

MERCEARIA

MERCEARIA

Carrinho de Compras

1x Azeite (500ml)

R\$ 28.75

1x Extrato de Tomate (300g)

R\$ 4.25

1x Milho (Lata)

R\$ 3.85

Total:

R\$ 36.85

Valor pago pelo aluno em dinheiro (R\$):

Ex: 50.00

Troco: R\$ 0,00

Modo Tutor (Material Dourado)

Total R\$ 36.85 equivale a:

3 Barra(s) (R\$ 10)

7 Cubinho(s) (R\$ 1)

Limpar

Finalizar Compra

Jogo: mercado virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL E TROCO

Aluno escolhe os produtos. Faz o cálculo. Digita um valor simbólico recebido em seguida calcula o valor de troco.

Todos

Mercearia

Hortifrúti

Carnes & Laticínios

Limpeza & Higiene

MERCEARIA

Extrato de Tomate (300g)

R\$ 4.25

1

Adicionar

MERCEARIA

Café (500g)

R\$ 23.50

1

Adicionar

MERCEARIA

Azeite (500ml)

R\$ 28.75

1

Adicionar

MERCEARIA

Vinagre (750ml)

R\$ 4.15

1

Adicionar

MERCEARIA

Suco Maracujá (1L)

R\$ 8.35

1

Adicionar

MERCEARIA

Milho (Lata)

R\$ 3.85

1

Adicionar

MERCEARIA

Suco Laranja (1L)

R\$ 7.25

1

Adicionar

MERCEARIA

Bolacha Maisena

R\$ 5.35

1

Adicionar

MERCEARIA

Ervilha (Lata)

R\$ 3.95

1

Adicionar

MERCEARIA

Bolacha Água e Sal

R\$ 5.15

1

Adicionar

MERCEARIA

Bolacha de Leite

R\$ 5.45

1

Adicionar

MERCEARIA

Polvilho (500g)

R\$ 6.25

1

Adicionar

MERCEARIA

Carrinho de Compras

1x Extrato de Tomate (300g)

R\$ 4.25 un.

1x Café (500g)

R\$ 23.50 un.

1. Digite o valor TOTAL dos produtos (R\$):

27,75

TOTAL CORRETO! Agora resolva o troco do cliente.

Limpar

Conferir Valor Total

2. Valor RECEBIDO pelo cliente (R\$):

50

3. Quanto de TROCO você deve devolver? (R\$):

22,25

Conferir Troco

PARABÉNS! Seu cálculo de troco está EXATO!

Concluir Compra

Jogo: Mercado Virtual

Após escolher os produtos o sistema já calcula automaticamente o total. Digita-se um valor recebido e o Troco é calculado automaticamente.

Jogo: Mercado_Virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL

Escolha os produtos e faça o cálculo. Digita o resultado e verifica. NÃO HÁ CALCULO PARA TROCO

Jogo: Mercado Virtual

Após escolher os produtos o sistema já calcula automaticamente o total. Digita-se um valor recebido e o Troco é calculado automaticamente.

Jogo: Mercado_Virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL

Escolha os produtos e faça o cálculo. Digita o resultado e verifica. NÃO HÁ CALCULO PARA TROCO

Jogo: Mercado Virtual

Após escolher os produtos o sistema já calcula automaticamente o total. Digita-se um valor recebido e o Troco é calculado automaticamente.

Jogo: Mercado_Virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL

Escolha os produtos e faça o cálculo. Digita o resultado e verifica. NÃO HÁ CALCULO PARA TROCO

Jogo: Mercado Virtual

Após escolher os produtos o sistema já calcula automaticamente o total. Digita-se um valor recebido e o Troco é calculado automaticamente.

Jogo: Mercado_Virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL

Escolha os produtos e faça o cálculo. Digita o resultado e verifica. NÃO HÁ CALCULO PARA TROCO

Jogo: Mercado Virtual

Após escolher os produtos o sistema já calcula automaticamente o total. Digita-se um valor recebido e o Troco é calculado automaticamente.

Jogo: Mercado_Virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL

Escolha os produtos e faça o cálculo. Digita o resultado e verifica. NÃO HÁ CALCULO PARA TROCO

Jogo: Mercado Virtual

Após escolher os produtos o sistema já calcula automaticamente o total. Digita-se um valor recebido e o Troco é calculado automaticamente.

Jogo: Mercado_Virtual decimais PARA CALCULAR TOTAL

Escolha os produtos e faça o cálculo. Digita o resultado e verifica. NÃO HÁ CALCULO PARA TROCO

Jogo: operação com decimais finitos

Decimais em Ação

Domine operações com números decimais finitos de forma interativa

A|

Escolha o modo de jogo:

MODO TUTORADO

MODO AVANÇADO

A | Modo: Tutorado

Acertos: 0 Erros: 0

Histórico de Atividades

Suas respostas aparecerão aqui em tempo real.

Resolva a operação:

$$12.3 \div 3 = ?$$

MODO TUTOR

Ex: 12.5 (Use ponto)

RESPONDER

💡 Dica do Tutor

Para dividir **12.3** por **3**, iguale as casas decimais acrescentando zeros, elimine a vírgula e faça a divisão inteira normalmente.

D | Modo: Avançado

Acertos: 0 Erros: 0

MODO AVANÇADO

Resolva a operação:

$$53.4 - 24.8 = ?$$

Ex: 12.5 (Use ponto)

RESPONDER

Jogo: papelaria interativa

Aluno escolhe os produtos, realiza a soma e digita o valor total.

PAPELARIA

Lápis

R\$ 2,00

1

Adicionar

PAPELARIA

Caneta

R\$ 3,00

1

Adicionar

PAPELARIA

Caderno

R\$ 25,00

1

Adicionar

PAPELARIA

Régua

R\$ 6,00

1

Adicionar

PAPELARIA

Tesoura

R\$ 8,00

1

Adicionar

PAPELARIA

Caixa de lápis de cor (12 cores)

R\$ 20,00

1

Adicionar

PAPELARIA

Cola

R\$ 6,50

1

Adicionar

PAPELARIA

Livro de Histórias

R\$ 20,00

1

Adicionar

Carrinho de Compras

1x Lápis

R\$ 2,00 un.

1x Caneta

R\$ 3,00 un.

1x Régua

R\$ 6,00 un.

✏ Digite o valor TOTAL calculated (R\$):

11,0

🎉 CORRETO! Parabéns, seu cálculo está certinho!

Limpar

Conferir Cálculo

Concluir Compra

Jogo: parábolas e raízes

Parábolas e Raízes

Escolha a Modalidade do Jogo

Selecione o que deseja praticar hoje (valores gerados aleatoriamente)

1. Construir Equações e Gráficos:

Modo Tutorado

Modo Avançado

2. Encontrar Raízes e Gerar Gráfico:

Modo Tutorado

Modo Avançado

Construção de Equações | Tutorado (Passo a Passo)

Menu Principal

Acertos: 0

Erros: 0

Nova Missão Aleatória:

Monte uma função onde a parábola possui coeficiente $a = 1$, termo linear $b = -2$ e termo independente $c = 1$.

Orientação do Tutor:

Dica do Tutor: Insira o valor de a (1) e clique em avançar.

a:

b:

c:

Avançar Passo / Conferir

Equação:

Delta (\$Delta\$):

Raízes:

Nova Missão Aleatória:

Dada a equação $x^2 + 1x - 6 = 0$, calcule o Discriminante (\$Delta\$) e encontre suas raízes reais (\$x_1\$ e \$x_2\$).

Orientação do Tutor:

Dica do Tutor: Passo 1 - Calcule o Delta usando a fórmula $\Delta = b^2 - 4ac$. Digite o valor encontrado para o Delta e clique em avançar.

Insira os valores calculados:

Δ :

Delta

x_1 :

Raiz 1

x_2 :

Raiz 2

Avançar Passo / Conferir

Equação:

Delta (\$Delta\$):

Raízes:

Jogo: plano cartesiano COORDENADAS X e Y

Jogador: s

Acertos: 0 Erros: 0

Qual é o nome dado ao eixo horizontal (x) no plano cartesiano?

A) Eixo das ordenadas

B) Eixo das abscissas

C) Eixo das origens

D) Eixo diagonal

Jogo: potenciação radiciação probabilidades

Identificação e Morfologia

Identificação do Jogador 1:

d

7

8

10

6

Estilo de Feedback de Aprendizagem

Modo Tutorado

Modo Direto

Identificação e Morfologia

Identificação do Jogador 1:

Estilo de Feedback de Aprendizagem

Modo Tutorado

Modo Direto

Selecione o Módulo de Atividades

Encontre o valor da raiz quadrada: $\sqrt{4}$

POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO

PROBABILIDADES

2

3

5

0

Jogo: Quiz Equação 1º grau X-Y

Jogador: **d**

Questão: **1/100**

Acertos: **0**

Erros: **0**

Encontre X: $5X + 8 = 2X + 5$

Dica do Professor: Para resolver $5X + 8 = 2X + 5$, junte todos os termos com X no lado esquerdo e os números sozinhos no lado direito, invertendo os sinais ao mudar de lado. Isole X no final!

X = 2

X = -1

X = -5

X = 0

Jogo: Sistema monetário CALCULO interativo

Desafio do Material Escolar

Consulte a tabela e digite o valor correto para responder

Tabela de Preços

Material escolar	Preço
 Lápis	R\$ 2,00
 Caneta	R\$ 3,00
 Caderno	R\$ 25,00
 Régua	R\$ 6,00
 Tesoura	R\$ 8,00
 Caixa de lápis de cor (12 cores)	R\$ 20,00
 Cola	R\$ 6,50
 Livro de Histórias	R\$ 20,00

Pergunta 1 de 50

Pontos: 0

Qual o valor total de 1 Lápis e 1 Caneta?

R\$ 0,00

Responder

Jogo: Sistema monetário QUIZ interativo 2

ALEGRIA AO SABER - MATEMÁTICA

Sistema Monetário & Decomposição (50 Questões)

Material Escolar

Item	Preço
Lápis	R\$ 2,00
Caneta	R\$ 3,00
Caderno	R\$ 25,00
Régua	R\$ 6,00
Tesoura	R\$ 8,00
Caixa de lápis de cor (12 cores)	R\$ 20,00
Cola	R\$ 6,50
Livro de Histórias	R\$ 20,00

Aluno: s

Acertos: 0

Erros: 0

PERGUNTA 1 DE 50

Qual é o item mais caro de toda a tabela de material escolar?

A) Tesoura (R\$ 8,00)

B) Livro de Histórias (R\$ 20,00)

C) Caderno (R\$ 25,00)

D) Caixa de lápis de cor (R\$ 20,00)

Jogo: tabuada 200 ou 400

MODO 1 JOGADOR (200 CONTAS). MODO 2 JOGADORES 400 CONTAS

A

18:00

$$4 \times 7 = ?$$

Resposta

Enviar

Acertos: 0 | Erros: 0

Jogo: tabuada até 400

Desafio da Multiplicação (400 Contas)

Acertos: 7

Erros: 0

Restam: 393



$$5 \times 9 =$$

?

Enviar

Correto! $7 \times 6 = 42$

Criado pelo Professor Guilherme Henrique e Gemini

Jogo: teorema tales

Vez de: A

Questão: 1/100

Acertos: 0 | Erros: 0

 Tutor: Lembre-se que as retas paralelas cortadas por transversais formam segmentos proporcionais!

Se os segmentos de uma transversal são 25 e 10, e da outra são 10 e y, qual é o valor de y?



2

5

3

4

Histórico e Respostas

Acompanhe suas respostas para ler e copiar se necessário:

Nenhuma resposta registrada ainda.

Jogo: Tutor 3 Equação 1º grau X-Y

Menu Principal

Olá, A! Escolha uma opção abaixo:

Modo Aprender (Passo a Passo Guiado)

Modo Desafio Passo a Passo

Modo Resolução Direta

Histórico de Perguntas

Tutorial Passo a Passo

Passo 1: Isolar o termo com y

Voltar ao Menu

O que é uma Equação do 1º

É uma sentença matemática que possui uma igualdade (=) e um termo com a letra y, chamada de incógnita.

Objetivo Principal

Isolar a letra de um lado da igualdade para descobrir o seu valor. Isso é feito movendo-se termos de um lado e números do outro.

Regra de Ouro: A Operação

- O que está **somando** de um lado, passa **subtraindo** para o outro.
- O que está **subtraindo**, passa **somando** para o outro.
- O que está **multiplicando**, passa **dividindo** para o outro.
- O que está **dividindo**, passa **multiplicando** para o outro.

$$4y + 14 = 46$$

Para isolar o termo com y (4y), precisamos passar o número + 14 para o outro lado com a operação inversa.

Qual será o valor do lado direito após mover o 14? (46 - 14)

Digite o valor numérico...

Validar Passo 1

Modo Direto

Voltar ao Menu

$$6x + 2 = 3x + 29$$

Calcule o valor da incógnita e digite o resultado final abaixo:

Digite o valor final...

Verificar Resposta