

Competição de Matemática

- 1 **Período:** 06 de outubro de 2017
- 2 **Horário:** 14h
- 3 **Público:** Alunos do Ensino Médio ou Superior
- 4 **Número de vagas:** 30
- 5 **Atividades Propostas**

Atividade	Descrição
Bingo Matemático	Trata-se de um bingo cujos números sorteados são expostos em forma de equações ou enigmas matemáticos Pontua quem completar toda a sua cartela de bingo. Pontos obtidos: 20
Desafio da Balança	Será apresentada ao competidor uma balança de dois pratos. Em um deles haverá um objeto com um determinado peso e será oferecido ao competidor uma série de saquinho de areia de pesos diferentes. O desafio consiste em equilibrar a balança Pontua quem conseguir equilibrar a balança. Pontos obtidos:10
Quebra cabeça de funções	Trata-se de um quadro de encaixe cujas peças contém alguns gráficos de funções matemáticas e suas respectivas equações. O Competidor deve preencher este quadro associando cada gráficos com sua correspondente equação. Pontua quem preencher todo o quadro corretamente. Pontos obtidos:20
Desafios de Lógica	Nesta atividade o competidor deverá completar alguns desafios de lógica. (6 desafios) Cada desafio completado será pontuado individualmente. Pontos obtidos por desafio: 5
Qual é a área?	O competidor deverá usar seus conhecimentos de geometria plana e toda a sua astúcia para determinar a área total da letra L do letreiro da UCL com o auxílio de um barbante de 1m de comprimento Pontua o competidor cuja estimativa tem um erro inferior à 5% da área real. Pontos obtidos: 10
Quantas Jujubas tem aqui?	O competidor deverá estimar o número total de jujubas em um pote. Pontua o competidor que tiver a estimativa mais próxima da quantidade real Pontos obtidos: 10

6 Regras da competição

A primeira atividade da competição será o bingo.

Em seguida os competidores serão organizados em equipes de no máximo 6 pessoas.

Os grupos serão encaminhados para as demais atividades em forma de rodízio, sempre acompanhados de um monitor.

O monitor será responsável por fiscalizar a realização das tarefas por cada membro de sua equipe e computar os pontos dos participantes.

Ao final de todas as atividades, o grupo de monitores juntamente com o professor responsável, farão a somatória de pontuação de cada um dos participantes para determinar o vencedor.

Em caso de empate, será feito um sorteio com as peças do bingo sendo o vencedor aquele que for portador do maior número sorteado.

7 Premiação

O competidor vencedor será contemplado com uma calculadora *cassio fx82ms*.