



Esta atividade tem como objetivo desenvolver o raciocínio lógico da multiplicação e compreender a divisão como a operação inversa da multiplicação.

### **PÚBLICO-ALVO:**

3º ANO

### **DURAÇÃO:**

2 AULAS



### **EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM**

- Realizar cálculos envolvendo multiplicação em situações cotidianas.
- Identificar as regularidades nas multiplicações.
- Identificar as propriedades das operações multiplicativas.
- Associar a multiplicação às ideias de parcelas iguais, de organização retangular e de combinatória.



### **RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS**

- Cartas para atividade (fornecidas)



### **APLICAÇÃO**

#### **PREPARAÇÃO**

Imprima cópias das cartas disponíveis ao final dessa proposta pedagógica. Vide anexo.

Você pode imprimir cartas em papel sulfite ou usá-las como referência para confeccionar seu próprio material, utilizando um suporte mais resistente (cartolina, papel-cartão, EVA etc).

Como a atividade prevê a formação de dois conjuntos de cartas para cada 3 alunos, verifique a quantidade de cópias necessária, de acordo com o número de alunos da classe.



### AULAS 1 E 2

Organizar os alunos, agrupando-os em trios, de modo que dois alunos fiquem sentados frente a frente e o terceiro – “o juiz” – fique sentado de modo que possa ver os dois. Prossiga explicando como funcionará a atividade:

Os alunos que estão sentados frente a frente recebem, cada um, um conjunto de cartas de 1 a 10, que devem deixar viradas para baixo, na sua frente.

Ambos viram a primeira carta de seu monte, e sem olhar a carta, colocam-na na testa, de forma que tanto seu oponente quanto o juiz possam vê-la. O juiz então diz o resultado da multiplicação dos dois valores das cartas na testa.

Cada um dos competidores deve tentar descobrir qual é a carta que tem na testa. Aquele que descobrir primeiro, ganha cinco pontos. Exemplo: João tirou a carta 3, Fábio a carta 2, Marcelo é o juiz e disse 6. João terá que descobrir que sua carta é 3, pois esta vendo a carta 2 na testa de Fábio e Fábio terá que dizer que a carta dele é 2, pois vê o 3 na testa de João. Se o juiz errar a operação, perde cinco pontos. Ganha o jogador que obtiver mais pontos.

Proponha quatro jogadas com a formação inicial e depois troque os papéis até que todos tenham desempenhado a função de juiz.

Caso note, no momento dos cálculos, uma disparidade de condições entre os competidores de algum trio, redistribua os alunos para deixar os grupos mais ou menos homogêneos.

Uma boa opção para dar continuidade ao trabalho é realizar novamente esse jogo, estimulando os alunos a estudar a tabuada em casa, para apresentar melhor desempenho na próxima rodada.

