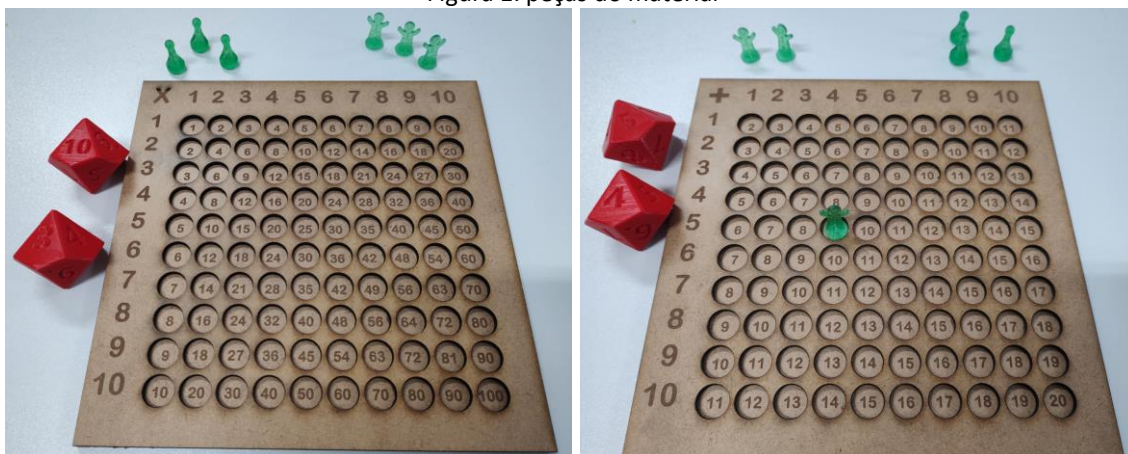


Material: Tábua de multiplicação e soma

Descrição

O material é composto por duas placas de MDF, uma para soma e outra para multiplicação, dados com numeração de um ao dez e peões para o jogo, conforme a Figura 1.

Figura 1: peças do material



Objetivos

- Explorar a propriedade comutativa da adição e da soma;
- Trabalhar a sequência dos números na tábua da adição;
- Trabalhar a tabuada na tábua da multiplicação;
- Ler gráficos cartesianos ou matrizes;
- Explorar a leitura dos números em geral, e números especiais, como pares e ímpares;
- Trabalhar: com a coordenação espacial; a classificação e categorização; o raciocínio lógico; a coordenação motora; a atenção e a concentração.

Nível de ensino/ Turmas

A partir do 2º ou 3º ano do Ensino Fundamental.

Sugestões de atividades

O material pode ser utilizado de maneira livre, onde os alunos o manipulam com a intenção de visualizar as somas e produtos de números positivos. Podendo ser trabalhado com os dados e peões estilo um jogo.

Algumas ideias de jogos:

1. Linha e coluna

Conhecimentos a trabalhar: Leitura de gráficos; a ordem dos fatores não altera o produto/ soma (propriedade comutativa); coordenação espacial.

Modo de jogar: Jogar um dado (com dez lados) e colocar um peão na linha com o número correspondente. Jogar novamente o dado e colocar um peão na coluna. Movimentar os peões de forma que eles se encontrem em um mesmo lugar e marcar este ponto com um único peão.

Varição: Para mostrar à criança que a ordem dos fatores não altera os resultados, sugere-se que anote no papel os números que saíram no dado referentes à linha e coluna e após fazer a inversão, apontando que o resultado será igual.

2. Identificar pares ou ímpares

Conhecimentos a trabalhar: par e ímpar; leitura de números; classificação e categorização; raciocínio lógico; coordenação motora; atenção e concentração.

Modo de jogar: Após explicar a diferença entre par e ímpar, a criança deve colocar um peão (ou feijão) em cada número par ou ímpar (o professor deve predeterminar) no tabuleiro.

3. Encontre o número

Conhecimentos a trabalhar: leitura de números; classificação e categorização; raciocínio lógico; coordenação motora; atenção e concentração.

Modo de jogar: Jogar o dado (de dez lados) e marcar com um feijãozinho todos os lugares em que o número sorteado no dado parece.

Varição: Para tornar o nível de dificuldade maior, pode-se utilizar dois dados e fazer a soma ou subtração dos números sorteados no dado. Neste caso se recomenda que sejam anotados os valores dos dados em papel reforçando a forma como se monta uma soma ou subtração.

Autoria

Material modelado por: Thiago Antony Kujavski

Sequência desenvolvida por: Lilian Spieker Rodrigues de Lima

Sugestões

Aos que utilizarem as atividades por favor nos deem o retorno sobre a viabilidade e

sugestões de alteração pelo e-mail fab3d.cct@udesc.br.