

CONTEÚDO AVALIADO

RACIOCÍNIO ESTRATÉGICO

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS - ANÁLISE COMPARATIVA

MULTIPLICAÇÃO

JOGO: JOGO DA VELHA MULTIPLICATIVO

OBJETIVOS:

- Ⓢ Desenvolver raciocínio estratégico;
- Ⓢ Apropriar-se da nomenclatura da multiplicação;
- Ⓢ Usar adequadamente a calculadora;
- Ⓢ Resolver situações-problema;
- Ⓢ Analisar as regras;
- Ⓢ Respeitar regras, correr riscos e aceitar um eventual fracasso.

DESENVOLVIMENTO:

- Ⓢ Explicação das etapas do jogo;
- Ⓢ Leitura e análise das regras;
- Ⓢ Realização do jogo;
- Ⓢ Resolução de situações-problema;
- Ⓢ Análise comparativa das regras.



AVALIAÇÃO:

- Ⓢ Utilizou raciocínio estratégico?
- Ⓢ Efetuou as situações-problema com autonomia?
- Ⓢ Respeitou as regras no decorrer do jogo?

FICHA 1: LEITURA E ANÁLISE DAS REGRAS DO JOGO DESCRITAS POR UMA CRIANÇA .(EM DUPLA) (2,0)

FICHA 2: EXECUÇÃO DO JOGO (EM DUPLA) – (3,0)

FICHA 3: RELATÓRIO: ANÁLISE COMPARATIVA DO JOGO (INDIVIDUAL) – (5,0)

FICHA 1: LEITURA E ANÁLISE DAS REGRAS DO JOGO DESCRITAS POR UMA CRIANÇA .(EM DUPLA) (2,0)

São Paulo, 23 de maio de 2012.

A professora disse que a aula de Matemática de hoje seria um jogo. A turma ficou animada! Ela disse para fazermos silêncio que ela iria explicar as etapas e depois nós jogaríamos. No final da aula, ela pediu para a gente escrever um relatório sobre as regras do jogo.

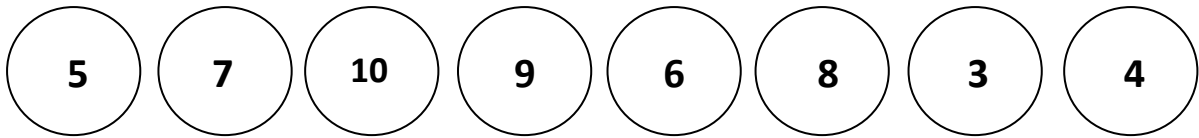
Eu escrevi assim:

O jogo foi em dupla, então tivemos que decidir quem seria a primeira. Tiramos par ou ímpar e eu ganhei! Eu comecei a jogar e depois era a vez da minha amiga Sara. E foi sempre assim até o final do jogo; uma vez eu, e depois ela. Tínhamos dois marcadores para cobrir dois fatores que seriam multiplicados. Se na minha vez de jogar eu colocava um marcador no fator 7, e o outro no fator 10, eu multiplicava na calculadora para descobrir o produto e marcar um X na tabela onde eu queria fazer o jogo da velha. Por isso, percebemos que cada uma tinha que escolher uma cor de lápis diferente. É um jogo estratégico.



Agora, tente jogar, seguindo a explicação da aluna.

JOGO DA VELHA MULTIPLICATIVO



70	60	56	45
48	35	27	36
63	54	12	24
32	40	50	72

- (2,0) Comente sobre o jogo, se deu tudo certo, se teve alguma dúvida, se foi fácil jogá-lo, quem ganhou etc.

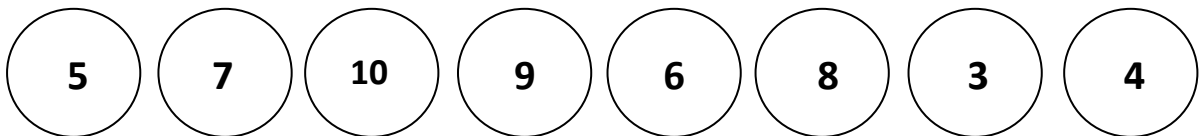
[illegible]

- (1,0) Comprometimento com a atividade: _____

Regras:

- Tira-se par ou ímpar para decidir quem inicia a partida.
- 2 jogadores jogam alternadamente.
- Serão necessários dois marcadores.
- Na sua vez de jogar, o jogador coloca os marcadores sobre dois fatores, realiza a multiplicação, utilizando uma calculadora e assinala o produto na tabela.
- Vence o jogador que colocar 4 marcadores seus seguidos (na horizontal, vertical ou diagonal)

JOGO DA VELHA MULTIPLICATIVO



70	60	56	45
48	35	27	36
63	54	12	24
32	40	50	72

- (1,0) Quem venceu o jogo? _____
- (1,0) Explique o que era preciso fazer para vencer seu adversário.

FICHA 3: VARIAÇÕES DO JOGO E RELATÓRIO. (INDIVIDUAL) – (5,0)

Na 1ª vez, você jogou seguindo o relato da aluna Tatiana, do 4º ano. Em seguida, a professora apresentou as regras do jogo, e você jogou outra vez.

Compare as regras descritas pela professora com o texto da aluna Tatiana, observando se há algum detalhe importante da regra do qual a aluna não se lembrou.

- (1,0) Foi mais fácil jogar com o relato da Tatiana ou com as regras descritas pela professora? Justifique.

- (0,5) Que estratégia era preciso utilizar para cobrir os dois fatores?

- (0,5) Se o produto terminar em 0, o que você pode dizer sobre um dos fatores?

- (0,5) Para marcar o 56 no tabuleiro, quais os fatores que você escolheria? Por quê?

- (0,5) Se trocássemos o produto 70 do tabuleiro por 14, qual o fator que deveríamos incluir na lista de números? Justifique.

-
- This image shows a full page of blank white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings present.

