Currículo em Ação

MATERIAL DIGITAL



3º ANO

2024_AI_V1

AULA 17 - Atividade 29.3

SOMANDO E MULTIPLICANDO PARTE 3

MATEMÁTICA

4º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS

Secretaria da Educação

SÃO PAULO GOVERNO DO ESTADO

CONTEÚDO

- Resolução de situação-problema envolvendo o campo aditivo e o campo multiplicativo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Resolver situações-problema envolvendo cálculos dos campos aditivo e multiplicativo;
- Compartilhar diferentes estratégias de cálculos e registros para resolver os problemas da aula.

2024_AL_V1

Discuta com a turma

- Você conhece ou já frequentou um parque de diversões?

Nesta aula, vamos resolver situações-problema com algumas crianças em um parque de diversões. Para resolvê-las, vocês farão cálculos tanto do campo aditivo quanto do multiplicativo.



2024_AL_V1

O QUE É?

Situações-problema do campo aditivo e do campo multiplicativo

Campo aditivo – são situações que exigem uma adição, uma subtração ou uma combinação entre elas para serem resolvidas.

Campo multiplicativo – são situações que envolvem a multiplicação e a divisão na sua resolução.

2024_AL_V1

PRATICANDO

Bem próximo ao circo “Alegria, alegria”, foi montado um parque de diversões chamado Carrossel, em que há vários jogos e diversões.



1. Resolva as situações-problema a seguir:

CONTINUA...

2024_AL_V1

PRATICANDO

A. Paulo foi brincar no jogo das bolinhas. No primeiro lançamento, ele conseguiu colocar a bolinha na casa e marcou 46 pontos, no segundo lançamento, fez 25 e, no terceiro, conseguiu 72. O jogador que conseguir mais de 140 pontos nos três lançamentos ganha um prêmio. Paulo conseguiu ganhar o prêmio?	
B. Maria foi brincar no jogo da roleta. Na primeira rodada, ela consegui 160 pontos, na segunda, perdeu 25, na terceira, ganhou 62. Ganha o prêmio o participante que conseguir marcar 200 pontos ou mais. Maria conseguiu ganhar o prêmio?	

CONTINUA...

2024_AI_V1

PRATICANDO

C. No jogo das argolas o participante que conseguir argolar uma caixinha de fósforo do tabuleiro ganha um cachorro de pelúcia com uma coleira. A barraca oferece 16 cores de cachorros e 8 modelos de coleiras. De quantas maneiras podemos montar o cachorro?	
D. No jogo boca do palhaço, o ganhador pode escolher as roupas para vestir o boneco, que é o prêmio para quem consegue acertar 3 bolas na boca do palhaço. Temos 48 maneiras de vestir o boneco, com 8 opções de bermudas. Quantas são as opções de camisetas?	

2024_AL_V1

Correção

Bem próximo ao circo “Alegria, alegria”, foi montado um parque de diversões chamado Carrossel, em que há vários jogos e diversões.



1. Resolva as situações-problema a seguir:

CONTINUA...

2024_AL_V1

PRATICANDO

Correção

A. Paulo foi brincar no jogo das bolinhas. No primeiro lançamento, ele conseguiu colocar a bolinha na casa e marcou 46 pontos, no segundo lançamento, fez 25 e, no terceiro, conseguiu 72. O jogador que conseguir mais de 140 pontos nos três lançamentos ganha um prêmio. Paulo conseguiu ganhar o prêmio?	**46 + 25 + 72 = 143** **Paulo conseguiu ganhar o prêmio.**
B. Maria foi brincar no jogo da roleta. Na primeira rodada, ela consegui 160 pontos, na segunda, perdeu 25, na terceira, ganhou 62. Ganha o prêmio o participante que conseguir marcar 200 pontos ou mais. Maria conseguiu ganhar o prêmio?	**160 – 25 = 135** **135 + 62 = 197** **Maria não conseguiu ganhar o prêmio.**

CONTINUA...

2024_AI_V1

PRATICANDO

CORREÇÃO

C. No jogo das argolas o participante que conseguir argolar uma caixinha de fósforo do tabuleiro ganha um cachorro de pelúcia com uma coleira. A barraca oferece 16 cores de cachorros e 8 modelos de coleiras. De quantas maneiras podemos montar o cachorro?

16 = 10 + 6
10 x 8 = 80
6 x 8 = 48
80 + 48 = 128
Logo, 16 x 8 = 128

2 x 8 = 16
4 x 8 = 32
8 x 8 = 64
16 x 8 = 128

Podemos montar o cachorro de 128 maneiras diferentes.

D. No jogo boca do palhaço, o ganhador pode escolher as roupas para vestir o boneco, que é o prêmio para quem consegue acertar 3 bolas na boca do palhaço. Temos 48 maneiras de vestir o boneco, com 8 opções de bermudas. Quantas são as opções de camisetas?

8 + 8 = 16
16 + 8 = 24
24 + 8 = 32
32 + 8 = 40
40 + 8 = 48

2 x 8 = 16
4 x 8 = 24
16 + 32 = 48
6 x 8 = 48

Logo, somar 6 vezes o número 8 chega ao 48.

2024_AL_V1

SISTEMATIZANDO

Um prédio tem 4 andares e em cada andar existem 20 janelas. Quantas janelas existem no prédio?



2024_AL_V1

SISTEMATIZANDO

Correção

Um prédio tem 4 andares e em cada andar existem 20 janelas. Quantas janelas existem no prédio?



20 + 20 + 20 + 20 = 80

10 x 4 = 40
10 x 4 = 40
40 + 40 = 80

Logo, 20 x 4 = 80

20 X 4 = 80

Existem no prédio todo 80 janelas.

2024_AL_V1

O QUE APRENDEMOS HOJE?



- Resolvemos situações-problema com cálculos de adição, subtração e multiplicação;
- Compartilhamos diferentes estratégias de cálculos e registros para resolver os problemas da aula.

2024_AL_V1

APROFUNDANDO

Em uma festa de aniversário, todas as crianças ganharam o mesmo número de balões. Veja abaixo uma dessas crianças. Nessa festa havia exatamente 36 crianças. Quantos balões foram distribuídos?



2024_AL_V1

REFERÊNCIAS

SÃO PAULO (Estado). **Currículo em Ação**: Caderno do Estudante – 3º ano. Vol. 2. São Paulo, 2022. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/06/EF_3ANO_EMAI-TEC_miolo.pdf. Acesso em: 23 ago. 2023.

2024_AL_V1

REFERÊNCIAS

Lista de imagens e vídeos

Slide 3 – https://www.gettyimages.com.br/detail/ilustra%C3%A7%C3%A3o/amusement-or-entertainment-park-with-ilustra%C3%A7%C3%A3o-royalty-free/1467655282?phrase=PARQUE+DE+DIVERS%C3%95ES&adppopup=true

Slides 11 e 12 – https://www.gettyimages.com.br/detail/ilustra%C3%A7%C3%A3o/business-building-illustration-ilustra%C3%A7%C3%A3o-royalty-free/908578348?phrase=pr%C3%A9dio&adppopup=true

Slide 14 – https://www.gettyimages.com.br/detail/ilustra%C3%A7%C3%A3o/vector-illustration-of-three-cartoon-girl-ilustra%C3%A7%C3%A3o-royalty-free/1356341369?phrase=CRIAN%C3%87AS+COM+TR%C3%8AS+BAL%C3%95ES+DE+FESTA&adppopup=true

Secretaria da Educação

SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

2024_AL_V1