



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**

**Laboratório de Tecnologias e Inclusão**

Rod. Anhanguera, Km 174, Araras-SP, CEP 13600-970

[labintec@ufscar.br](mailto:labintec@ufscar.br)

labintec

# **JOGO DA TABUADA**

## Produto Educacional

**Tatiane Bianquini de Godoy**

Universidade Federal de São Carlos, Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática,  
Laboratório de Tecnologias e Inclusão

[tati.s.bianquini@gmail.com](mailto:tati.s.bianquini@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2847-3910>

**Estéfano Vizconde Veraszto**

Universidade Federal de São Carlos (UFSCar Araras), Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências  
e Matemática, Laboratório de Tecnologias e Inclusão

[estefanovv@ufscar.br](mailto:estefanovv@ufscar.br)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4029-4803>

Laboratório de Tecnologias e Inclusão,  
Departamento de Ciências da Natureza,  
Matemática e Educação da Universidade  
Federal de São Carlos, Campus Araras.

Março de 2022

## JOGO DA TABUADA

**TATIANE BIANQUINI DE GODOY**

Universidade Federal de São Carlos, Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática, Laboratório de Tecnologias e Inclusão

[tati.s.bianquini@gmail.com](mailto:tati.s.bianquini@gmail.com)ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2847-3910>**ESTÉFANO VIZCONDE VERASZTO**

Universidade Federal de São Carlos (UFSCar Araras), Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática, Laboratório de Tecnologias e Inclusão

[estefanovv@ufscar.br](mailto:estefanovv@ufscar.br)ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4029-4803>

### Descrição do produto

A matemática está presente na vida do homem desde os tempos mais remotos. É sabido que, ao longo da história, não sendo diferente atualmente, a matemática esteve, e está presente, desde atividades simples até as mais elaboradas (MELO, 2021). Conhecer matemática é importante para fazer comprar ou para criar um aplicativo de celular. Não obstante, na escola, muitas vezes é vista como um grande obstáculo, como alguma coisa extremamente complexa, destinada a ser conhecida somente pelos mais capazes e inteligentes.

Nessa perspectiva, muitos professores se preocupam em criar atividades divertidas, para tornar a disciplina mais atraente. Mas precisamos considerar, antes de tudo, que um dos aspectos que merece mais atenção é que a formação de conceitos matemáticos pode se dar a partir de experiências vivenciadas, que permitem a elaboração de hipóteses por parte dos alunos, para que consigam organizar ideias, na busca por respostas (MELO, 2021).

A matemática é uma ciência que está sempre em evolução e o lúdico, na forma de jogo, é uma ferramenta que auxilia seu aprendizado que antes parecia tão intrincado. Assim, o ensino lúdico da matemática pode auxiliar na compreensão e na aprendizagem de conteúdos e conceitos matemáticos. Para tanto, o jogo pode ser uma estratégia muito importante.

Os jogos na fase de ensino aprendizagem se tornam acessórios no desenvolvimento de conhecimentos. Até mesmo aqueles que têm dificuldade ou já criaram uma certa reserva com a matéria, se sentem familiarizados pelo simples fato de ver através dos jogos o concreto daquela



determinada operação, deixando de fundamentar o ensino numa fórmula ou regra que deveria ser decorada e passando através da ludicidade a vivenciar a Matemática.

O produto foi criado pensando em alunos do ensino fundamental I, porém por ser de um conteúdo muito utilizado em todos os anos e até mesmo no cotidiano, pode ser utilizado por qualquer idade. O conteúdo abordado é a tabuada. Para o desenvolvimento desse produto foi feita uma adaptação do jogo da memória. Trata-se de um jogo da memória que pode ser confeccionado com diferentes materiais como papel sulfite A4 ou A3, cartolina, papel cartão ou ainda em lona. Assim, torna-se algo possível de ser construído por se tratar de um material de custo baixo e acessível.

Este produto educacional pode auxiliar estudantes com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), por promover a socialização, organização e a memorização. Durante o jogo os jogadores se comunicam e interagem, além disso durante seu desenvolvimento foi pensado em formas de promover o raciocínio lógico e auxiliar na organização. A utilização do lúdico através de jogos no ensino de Matemática pode tornar o ensino mais significativo tanto para alunos sem deficiências, mas especialmente para alunos com deficiência, pois auxilia não somente na motivação pela busca do conhecimento por parte dos(as) alunos(as), mas também pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, gerando o desenvolvimento, criatividade e expressividade dos(as) estudantes.

## Pressupostos Teóricos

Todo movimento que objetiva produzir prazer quando é executado, divertindo o praticante, é considerada uma atividade lúdica. Tendo regras, a atividade lúdica passa a ser chamada de jogo. E quando o jogo cria situações que estimulam a aprendizagem, é então considerado como sendo um jogo educativo (FERREIRA, GODOI, SILVA e *et al*, 2012). Nesse contexto, o docente pode utilizar jogos educativos em qualquer momento, em qualquer lugar, desde que tenha um planejamento prévio destinado a orientações de ensino, que visam a aprendizagem de seus alunos e que não devem sofrer desvios dos objetivos previamente traçados (FEITOSA; SOUTO JR, 2015).

A utilização do ludismo, incluindo jogos, brinquedos e brincadeiras, pode não caracterizar situações que venham a proporcionar um aprendizado. Não obstante, são situações que tem potencial de proporcionar ao aluno(a) oportunidades de adquirir informações, conhecimentos, com base nas várias fantasias e simulações executadas ao longo do processo (FEITOSA; SOUTO JR, 2015; SOARES, 2004).

A pesquisa de Feitosa e Souto Jr (2015), aponta que as funções dos jogos educativos têm sido debatidas há um tempo, além das discussões que abordam seus significados. Nesse sentido, é possível apontar que a função lúdica, existe quando o jogo proporciona diversão, prazer, ou até mesmo desprazer, e é escolhido de modo voluntário. Além disso, existe a função educativa, que



está presente quando o jogo ensina qualquer coisa que proporcione ao indivíduo a completude de seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo (FEITOSA; SOUTO JR, 2015).

Também podemos apontar que o jogo educativo pode ser considerado um material, ou uma situação, que permite a exploração livre em ambientes organizados pelo professor, visando desenvolvimento de habilidades e conhecimentos previstos e previamente planejados. E, quando as ações são orientadas para aquisição de conhecimentos ou treino de conteúdo específicos e/ou habilidades intelectuais, a atividade recebe o nome de jogo didático (FEITOSA; SOUTO JR, 2015; SOARES, 2004).

Ainda é possível considerar que os jogos educativos, segundo Cunha (2012), devem conciliar a liberdade característica dos jogos com a orientação própria das atividades e processos educativos. Nesse sentido, muitas vezes o jogo educativo é criticado por aqueles que entendem que o processo educacional deve ser “sério” e controlado, contrapondo-se com o jogo, que lembra diversão e brincadeira. Todavia, tal consideração é fora de propósito, visto que os jogos educativos são atividades controladas pelo professor, sendo também atividades comprometidas, sérias, e com finalidades e objetivos educativos legítimos. E isso não faz com que o jogo perca seu caráter lúdico e sua liberdade própria.

Mesmo ficando claro para alguns professores essa distinção dos tipos de jogos, todo jogo, em si, é educativo em sua essência. Em quaisquer tipos de jogos há, com certeza, vários tipos de aprendizado e de fatos a aprender (SOARES, 2004).

Sendo o jogo didático uma atividade diferenciada, porém constituída por regras e orientada pelo professor, constituída por um equilíbrio entre as funções lúdica e educativa, o mesmo por ser aplicado de várias formas, dependendo de sua característica e do planejamento do professor. O professor pode usar o jogo didático para apresentar um conteúdo ou ilustrar aspectos relevantes do mesmo, avaliar ou revisar conteúdos já apresentados, integrar assuntos e temas de forma interdisciplinar ou, ainda, contextualizar conhecimentos (FEITOSA; SOUTO JR, 2015, p. 13).

Para uma melhor escolha entre as possibilidades apresentadas, o professor deve ter momento ideal para a utilização do jogo didático, que, por sua vez, precisa ter planejamento e objetivos educacionais solidamente construídos (CUNHA, 2012). Sendo assim, o jogo didático deve ser aplicado em sala de aula de forma que proporciona algum benefício para o processo de ensino-aprendizagem, sem ter como características básica o processo simples de apenas divertir o aluno. Muito pelo contrário, o jogo didático deve fazer com que o aluno compreenda um conceito através da diversão e da motivação que situação proporciona ao praticante.

- a. Segundo Feitosa e Souto Jr. (2015), o jogo didático pode provocar alguns efeitos e mudanças no comportamento dos discentes. Dentre eles, temos:
- b. aprendizagem de conceitos, de maneira geral, ocorre de forma mais rápida, devido à forte motivação;



- c. os discentes requerem habilidades e competências que não são desenvolvidas em atividades cotidianas presentes no ensino tradicional;
- d. o jogo motiva o estudante para o trabalho e para a aprendizagem, pois apresenta características que lhe proporcionam diversão;
- e. os jogos auxiliam na socialização, pois em geral, são realizados em conjunto (grupos) composto por colegas de classe;
- f. os estudantes que apresentam dificuldade de aprendizagem ou de relacionamento, encontram no jogo didático um auxílio para melhorar a aprendizagem e a afetividade;
- g. os jogos didáticos podem proporcionar desenvolvimento físico, intelectual e ético dos estudantes;
- h. a utilização de jogos didáticos permite que os discentes trabalhem e adquiram conhecimentos sem que estes percebam, pois a primeira sensação é a alegria pelo ato de jogar.

### **Jogos matemáticos e o Transtorno do Espectro Autista**

Os jogos matemáticos auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico nos estudantes, o jogo da memória acaba sendo uma ferramenta bastante versátil para adaptação e utilização na matemática, já que o mesmo trabalha a memória visual, a atenção e a concentração, onde os jogadores encontram e associam seus pares para maior desenvolvimento cognitivo, e ainda possibilitando a aprendizagem de maneira lúdica. Quando se utiliza o jogo da memória para o ensino da matemática, essa ferramenta promove o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático com maior facilidade do que utilizar métodos tradicionais, pois estimula o pensamento independente, a criatividade, e a capacidade de resolver problemas. Outro motivo para a introdução de jogos é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados pelos(as) alunos(as) que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la, isso tudo faz com que muitas barreiras sejam quebradas (ALVES, 2007; RIZZI, HAYDT, 1997).

Quando utilizado corretamente, o jogo torna-se importante ferramenta metodológico para o ensino da matemática, podendo auxiliar no desenvolvimento de habilidades que contribuem para reflexão e discussão de ideias. A questão não deve ser compreendida em âmbito reducionista, considerando que o ato de jogar é apenas uma forma de distrair e divertir o aluno. Muito mais do que isso, o jogo pode ser empregado de forma específica e eficiente em diferentes processos de ensino e aprendizagem de inúmeros conteúdos curriculares (HERMANN; COQUEIRO; PACHECO, 2020).

O ato de jogar permite que o discente questione os motivos que o levaram a ganhar ou perder um jogo. E, esse questionamento é um momento importante para a compreensão de conceitos matemáticos envolvidos no jogo. Com auxílio de professores e colegas, esse aluno pode



superar dificuldades, ganhando novos conhecimentos e aprendendo matemática de forma lúdica (HERMANN; COQUEIRO; PACHECO, 2020).

Além disso, também é possível apontar que o jogo no contexto das aulas de matemática, podem auxiliar em diferentes processos importantes para o desenvolvimento cognitivo do aluno, como habilidades de observação, análise, formulação de hipóteses, busca por soluções, processos reflexivos etc. São habilidades diretamente relacionadas com o raciocínio lógico e a aquisição das mesmas por parte do alunado é algo sempre almejado em aulas de matemática.

A formulação e a resolução de problemas são elementos próprios da atividade matemática. Sem formular ou resolver problemas, não se faz nem se aprende matemática (MELO, 2021). Por outro lado, a criação de ambientes que possam estimular essa atividade de forma atraente e eficiente, é tarefa que pode ser minimizada com o emprego de atividades lúdicas, ou jogos educativos.

Sendo assim, ensinar matemática lançando mão de jogos, pode trazer resultados concretos para o processo de ensino-aprendizagem. Todavia, é fundamental que o docente tenha que ter a consciência de que o jogo não é um fim em si mesmo. O jogo somente deverá ser utilizado a partir de um objetivo consistente, de uma finalidade clara de ensinar determinado conteúdo na realização de um trabalho pedagógico (HERMANN; COQUEIRO; PACHECO, 2020).

Além disso, ainda vamos considerar que o TEA é uma condição de saúde caracterizada por déficit na comunicação verbal e não verbal, socialização e comportamento, muitas vezes provocando interesse restrito ou hiperfoco e movimentos repetitivos. Não há só um, mas muitos subtipos do transtorno, ou seja, varia de indivíduo para indivíduo. Combinando fatores genéticos e ambientais, surge já nos primeiros anos de vida e tende a comprometer o desenvolvimento do indivíduo ao longo de sua vida (CAMINHA, HUGUENIN, ASSIS *et al*, 2016).

A realidade educacional para os estudantes com TEA traz reflexões quanto ao processo de inclusão escolar e à elaboração de recursos pedagógicos com o foco nas especificidades e nas características universais de alunos com autismo.

Pensando nisso, os jogos educacionais quando utilizados com alunos(as) autistas, segundo Lazone (2015) o autista quando colocado em uma situação desafiadora nunca não são capazes de resolver, podendo demonstrar prazer em aprender e tem oportunidade de lidar com suas pulsões em busca da satisfação de seus desejos. Ao vencer as frustrações aprende a agir estrategicamente diante das forças que operam no ambiente e reafirma sua capacidade de enfrentar os desafios com segurança e confiança. A curiosidade que a move para participar da brincadeira o auxilia na comunicação e a impulsiona a se socializar. Assim, seria desejável conseguir conciliar a alegria da brincadeira com a aprendizagem escolar.

Vygotsky (1989) estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem. A interação da criança com a pessoa durante o jogo, está associada à sua teoria do desenvolvimento cognitivo. O principal conceito da teoria é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que ele define como a



diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, ou seja, com ferramentas, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós.

No desenvolvimento ocorre a imitação que no ensino desempenham um papel importante, que põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação (Vygotsky, 1989).

Caminha *et al* (2016) relata que o jogo auxilia no desenvolvimento social, comunicativo, expressividade e na linguagem dos alunos(as) autistas, pois eles as utilizam de forma natural. Durante o jogo eles expandem seu repertório comunicativo, já que, os mesmos precisam se comunicar por se sentirem desafiados pelo jogo e seus colegas, sendo assim, proporcionando um contexto para a coordenação de ações conjuntas e para a referência social. Com essa socialização o autista tem a oportunidade de aprender as necessidades perspectivas dos outros, proporcionando momentos de imitação recíproca. Assim, jogos diversos ou atividades pedagógicas mais específicas e tradicionais para o ensino de cores, formas, letras e números, formação de palavras, expressão de sentimentos e outros, podem melhorar a interação social, estimulando a atenção conjunta e variadas formas de comunicação.

A partir dessa explanação, fica clara a importância de se trabalhar em sala de aula com atividades lúdicas que estimulem o processo de ensino/aprendizagem dos estudantes dos estudantes com TEA. A aprendizagem através de jogos permite que os(as) alunos(as) com TEA façam da aprendizagem um processo interessante e divertido e assim possam obter linguagem, comunicação e socialização. O professor precisa ser o mediador dessas atividades e analisar sempre como elas estão auxiliando em novos conhecimentos que serão apreendidos, o uso de jogos e atividades lúdicas no ensino da Matemática tem como objetivo fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da sala de aula e despertando o seu interesse.

## Desenvolvimento do produto

Considerando essa base teórica, partimos para a construção de um material que oportunizasse a interação, a partir da socialização promovendo a comunicação, levando em conta que o jogo educacional deveria requerer situações difíceis de organização, para incentivar o(a) aluno(a).

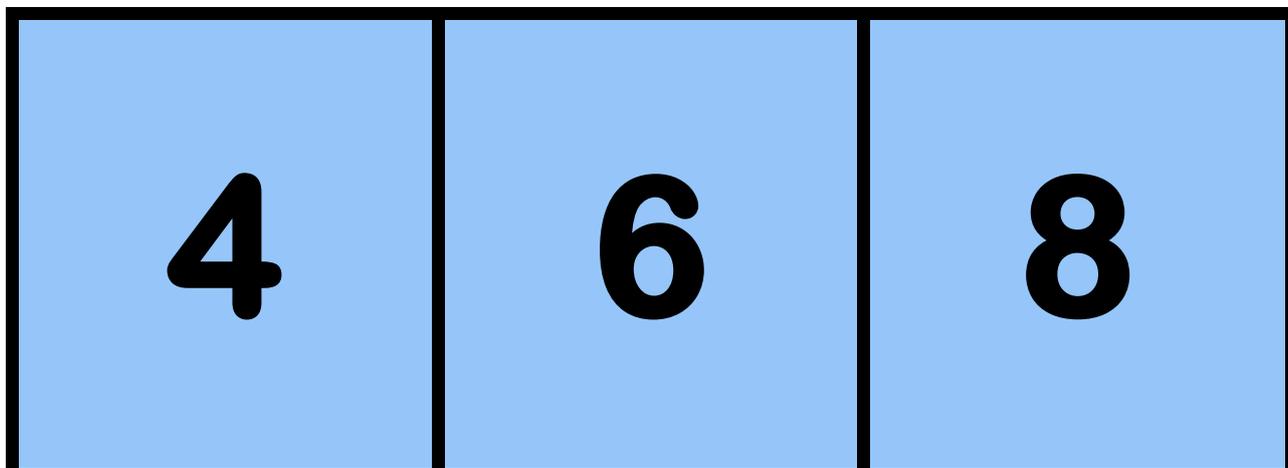
O jogo elaborado é composto por peças como mostra a Figura 1 e também está disponível no Anexo 1, contendo 174 (cento e setenta e quatro) peças confeccionadas.



Figura 1 – Jogo da Tabuada

$2 \times 2 =$	$2 \times 3 =$	$2 \times 4 =$
$2 \times 5 =$	$2 \times 6 =$	$2 \times 7 =$
$2 \times 8 =$	$2 \times 9 =$	$2 \times 10 =$





**Fonte:** elaborado pelos(as) autores(as).

O jogo da memória é um clássico, formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados, pode ser jogado por um único jogador ou vários jogadores. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada jogador deverá virar duas cartas e colocá-las para cima, para que todos os jogadores possam ver, se o jogador virar duas cartas que correspondem, ou seja, as cartas que são iguais, ele pega o par pra ele, se forem diferentes ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local e o próximo jogador brinca. Ganha quem tiver mais cartas no final.

O jogo desenvolvido visou abranger as multiplicações da tabuada tirando a do 1, por ser muito fácil, indo então da multiplicação do 2 até o 10. Para se jogar basta escolher a tabuada que será usada, podendo também misturar mais de uma, conforme o nível do aluno começar a aumentar.

Esse jogo auxilia na memorização da tabuada, pois o aluno terá que encontrar a multiplicação e sua resposta, por exemplo uma peça terá a multiplicação  $5 \times 6 =$  e a outra terá a resposta 30, portanto nesse jogo não tem figuras iguais, o desafio está em lembrar a resposta da multiplicação e assim encontrar a peça com a resposta. Assim o aluno estará aprendendo a identificar o número, a quantidade a ele correspondente, multiplicação, memorização, raciocínio lógico e pareamento quando as duas peças forem iguais.

A aplicação da memória visou contribuir com o processo de ensino-aprendizagem e estimular o desenvolvimento de diversas habilidades dos alunos. Dentre estas habilidades pode-se citar: a capacidade de propor soluções para problemas através da formulação de estratégias, pois é necessário analisar, refletir e calcular a multiplicação; a independência, por estimular a competitividade e capacidade de solucionar problemas; e a comunicatividade e cooperação com seu grupo, pois por se tratar de um jogo que deve ser jogado em grupo ou contra a sua turma, a socialização e a interação entre os alunos são favorecidas.



## Referências

ALVES, E. M. S. **A ludicidade e o ensino de matemática**. 4ª. ed. Campinas: Papirus Editora, 2007.

CAMINHA, V. L., HUGUENIN, J. Y., ASSIS, L. M., ALVES, P. P. DO USO DE JOGOS DIGITAIS COM CRIANÇA AUTISTA: ESTUDO DE CASO. **Autismo: Vivências e caminhos**, p. 77, 2016.

CUNHA, M. B. Jogos no ensino de Química: Considerações Teóricas sobre sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**. v. 33, n. 01, fevereiro 2012

FEITOSA, B. R.; SOUTO JR. M. P. **Potencialidades e limitações do jogo “Formando Ligações”**: aplicação de jogos no Ensino de Química adaptada ao processo ensino-aprendizagem de surdos. Trabalho de Conclusão de Curso. Licenciatura em Química. Universidade Federal de São Carlos. Araras. 2015.

FERREIRA, E. A., GODOI, T. A., SILVA, L. D., SILVA, T. D., & ALBUQUERQUE, A. D. Aplicação de Jogos Lúdicos para o Ensino de Química: Auxílio nas Aulas sobre Tabela Periódica. In: Encontro Nacional de Educação, Ciência e Tecnologia/UEPB, 1., 2012, Paraíba. **Anais eletrônicos**. Paraíba: UEPB, 2012.

HERMANN, W.; COQUEIRO, V. S.; PACHECO, P. S. 2020. Um panorama das publicações de quatro periódicos da área de educação de matemática a respeito de jogos como recursos didáticos para o ensino de matemática. **Research, Society and Development**, v. 9, n.10, e6639109002, 2020. Disponível em: < <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/9002> >.

LAZONE, M. D. F. **Autismo e a inclusão na educação infantil**. PÓS-GRADUAÇÃO “LATO SENSU” AVM FACULDADE INTEGRADA. 2015

MELO, J. R. Desafios e possibilidades da utilização de jogos para o ensino de Matemática na Educação Básica. **Conjecturas**, ISSN: 1657-5830, Vol. 21, Nº 3. 2021. Disponível em: < <http://www.conjecturas.org/index.php/edicoes/article/view/105/78> >.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6ª. edição, Série Educação. 1997.

SOARES, M. H. F. B. **O Lúdico em Química: Jogos e Atividades Aplicados ao Ensino de Química**. 2004. 203f. Tese (Doutorado em Ciências) – Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2004.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.





UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Laboratório de Tecnologias e Inclusão

Rod. Anhanguera, Km 174, Araras-SP, CEP 13600-970

[labintec@ufscar.br](mailto:labintec@ufscar.br)

labintec

---

## Anexo 1



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Trabalho financiado pela FAPESP



Apoio CAPES



$2 \times 2 =$

$2 \times 3 =$

$2 \times 4 =$

$2 \times 5 =$

$2 \times 6 =$

$2 \times 7 =$

$2 \times 8 =$

$2 \times 9 =$

$2 \times 10 =$

4

6

8

$3 \times 2 =$

$3 \times 3 =$

$3 \times 4 =$

$3 \times 5 =$

$3 \times 6 =$

$3 \times 7 =$

$3 \times 8 =$

$3 \times 9 =$

$3 \times 10 =$

12

14

16

$4 \times 2 =$

$4 \times 3 =$

$4 \times 4 =$

$4 \times 5 =$

$4 \times 6 =$

$4 \times 7 =$

$4 \times 8 =$

$4 \times 9 =$

$4 \times 10 =$

**10**

**18**

**20**

$5 \times 2 =$

$5 \times 3 =$

$5 \times 4 =$

$5 \times 5 =$

$5 \times 6 =$

$5 \times 7 =$

$5 \times 8 =$

$5 \times 9 =$

$5 \times 10 =$

6

9

12

$6 \times 2 =$

$6 \times 3 =$

$6 \times 4 =$

$6 \times 5 =$

$6 \times 6 =$

$6 \times 7 =$

$6 \times 8 =$

$6 \times 9 =$

$6 \times 10 =$

15

18

21

$7 \times 2 =$

$7 \times 3 =$

$7 \times 4 =$

$7 \times 5 =$

$7 \times 6 =$

$7 \times 7 =$

$7 \times 8 =$

$7 \times 9 =$

$7 \times 10 =$

**24**

**27**

**30**

$8 \times 2 =$

$8 \times 3 =$

$8 \times 4 =$

$8 \times 5 =$

$8 \times 6 =$

$8 \times 7 =$

$8 \times 8 =$

$8 \times 9 =$

$8 \times 10 =$

**8**

**12**

**16**

$9 \times 2 =$

$9 \times 3 =$

$9 \times 4 =$

$9 \times 5 =$

$9 \times 6 =$

$9 \times 7 =$

$9 \times 8 =$

$9 \times 9 =$

$9 \times 10 =$

**20**

**24**

**28**

**32**

**36**

**40**

**10**

**15**

**20**

**25**

**30**

**35**

**40**

**45**

**50**

**12**

**18**

**24**

**30**

**36**

**42**

**48**

**54**

**60**

**14**

**21**

**28**

**35**

**42**

**49**

**56**

**63**

**70**

**16**

**24**

**32**

**40**

**48**

**56**

**64**

**72**

**80**

**18**

**27**

**36**

**45**

**54**

**63**

**72**

**81**

**90**

$10 \times 2 =$	$10 \times 3 =$	$10 \times 4 =$
$10 \times 5 =$	$10 \times 6 =$	$10 \times 7 =$
$10 \times 8 =$	$10 \times 9 =$	$10 \times 10 =$
<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>

**50**

**60**

**70**

**80**

**90**

**100**

