

Guia de intervenção - MAT4_06NUM01 / Fatos fundamentais da multiplicação e divisão com o jogo "Famílias de Monstros"

Possíveis dificuldades na realização do jogo	Intervenções
<p>- Dificuldades em relação a compreensão das regras e a organização para jogar</p>	<p>- Realizar a primeira rodada coletivamente na lousa, com alguns alunos voluntários. Pedir que eles expliquem como estão realizando os cálculos, pois isso ajudará na sistematização das estratégias.</p> <p>- Entregue cópias das regras para os alunos, ou peça que copiem da lousa, e consultem sempre que aparecerem dúvidas.</p> <p>- Enquanto as regras são lidas e o jogo coletivo acontece, identifique alguns alunos que claramente entenderam bem as regras e o funcionamento do jogo e coloque ao menos um desses alunos em cada grupo, para ajudar aqueles que ainda apresentem dificuldade. Você pode ler mais sobre agrupamentos produtivos aqui.</p>
<p>- Dúvidas em relação à tabuada</p>	<p>- Se os alunos tiverem muitas dúvidas em relação à tabuada, e você souber disso antes dessa aula, converse com eles algum tempo antes, dizendo que farão um jogo e que saber bem a tabuada vai ajudar muito. Faça brincadeiras simples e rápidas envolvendo a tabuada todos os dias da semana que antecedem a aula, para incentivá-los a aprendê-la.</p> <p>- Outra opção é que eles organizem uma tabela para consulta com as tabuadas mais difíceis, e que possam consultar essa tabela em um primeiro momento. Deixe claro, entretanto, que para se adquirir agilidade nos cálculos, é preciso praticar e saber a tabuada.</p> <p>- Outros jogos para se desenvolver fluência com os fatos fundamentais</p>

	são propostos nos outros planos de aula dessa mesma unidade.
- Dúvidas em relação à divisão	- Lembrar que a divisão é a operação inversa da multiplicação. Assim, quando estiverem calculando, por exemplo, $27:3$, recordá-los que é o mesmo que se perguntar: <ul style="list-style-type: none">• Que número devo multiplicar por 3 para dar 27?
- Para os alunos que não se sentirem desafiados pelo jogo	- Caso os alunos não se sintam desafiados pelo jogo, ou se alguns já forem fluentes com os fatos fundamentais, pode-se pedir que construam cartas com números maiores (12, 15, 20, e assim por diante). Ajude os alunos a escolherem números que sejam desafiantes, mas com os quais eles consigam calcular, pois a intenção é que eles desenvolvam fluência nos cálculos. - Pergunte a esses alunos se eles reconhecem algum padrão nos seus resultados. - Os alunos também podem criar mais elementos para os monstros, como braços, dedos, bocas, etc.