

**Guia de intervenções**

**MAT5\_03NUM01 - Tabuódromo: construindo um autódromo com multiplicação.**

Tipos de erros	Intervenções
<p>Não perceber que para preencher o Tabuódromo terá que usar a propriedade comutativa. Por exemplo, para se referir ao resultado "6", incluir a operação <math>2 \times 3</math> e esquecer da <math>3 \times 2</math> e assim sucessivamente.</p>	<p>Para construir o circuito com os cálculos, os alunos precisam indicar as duas operações, ou seja precisam compreender que a ordem dos fatores não altera o produto. Então, se isso acontecer faça perguntas que levem os alunos a explorarem outras possibilidades de cálculo de multiplicação da tabuada que resultem no mesmo valor sugerido.</p> <p>Pergunte:  <b>"Como vocês chegaram nesse cálculo? Só existe essa multiplicação para se chegar neste resultado?"</b></p> <p>O objetivo dessa pergunta é estimular os alunos a refletirem sobre outras multiplicações para se chegar ao mesmo resultado.</p> <p><b>"Vocês completaram todo o circuito com as multiplicações possíveis para os produtos propostos?"</b></p> <p>Essa pergunta visa estimular os alunos para que observem que se o circuito não está completo, provavelmente não aplicaram a propriedade de comutatividade.</p>
<p>Indicar cálculos que não indicam corretamente o resultado proposto.</p>	<p>Os alunos podem ainda indicar uma multiplicação que não corresponde a nenhum dos resultados sugeridos. Estimule-os perguntando:</p>

	<p><b>“Caso outra turma jogue o circuito construído pelo grupo de vocês, eles conseguirão encontrar os cálculos para todas as fichas com os resultados indicados?”</b></p>
<p>Usar operações diferentes da multiplicação, como a adição.</p>	<p>Caso os alunos utilizem outros cálculos como por exemplo a adição para se chegar aos resultados, valorize a estratégia, porém peça para que atentem-se ao objetivo do jogo, ou seja, praticar a tabuada da multiplicação.</p> <p>Pergunte:</p> <p><b>“A prática de qual operação o jogo se refere?”</b></p>