

**Guia de intervenções**  
**MAT5\_03NUM04/Praticando a divisão: jogo “Avançando com o resto”**

Ao jogar, os alunos podem demonstrar algumas dificuldades. Veja possíveis intervenções para auxiliá-los.

Tipos de erros	Intervenções
<p>Erros ao realizar o cálculo mental da tabuada da multiplicação na tentativa de resolução das divisões por operação inversa.</p>	<p>Os alunos podem ter dificuldades com a tabuada da multiplicação, o que dificulta a resolução da divisão mentalmente.</p> <p>Pergunte: <b>“Qual estratégia vocês podem realizar para facilitar o cálculo mental da tabuada e agilizar o processo de cálculo das divisões do jogo?”</b></p> <p>Estimule-os a trabalharem em grupo, ou seja, os colegas que já avançaram nesse processo, podem auxiliar os que tem dificuldade explicando suas estratégias.</p> <p>Caso haja dificuldade com a maioria dos grupos, disponibilize a tabuada para consultarem, a fim de que auxilie na memorização e compreensão da mesma, bem como do cálculo mental da divisão, evitando que essa dificuldade se torne um obstáculo para a realização do jogo.</p>
<p>Divisões com dois algarismos no divisor.</p>	<p>Os alunos podem demonstrar dificuldade com divisões com dois algarismos no divisor, principalmente para realizar o cálculo mental.</p> <p>Pergunte: <b>“Como você realiza o passo a passo de divisões como esta, no papel?”</b></p> <p>Essa pergunta objetiva estimular os alunos a retomarem o algoritmo da divisão e recordarem como efetuar o cálculo, para então mobilizarem estratégias para o cálculo mental para resolver essas operações.</p>

Erros de subtração.	<p>Durante a resolução das divisões, os alunos podem ainda errar a subtração do dividendo e consequentemente o valor do resto.</p> <p>Estimule, questionando-os:</p> <p><b>“Quais estratégias você pode utilizar para facilitar o cálculo da subtração?”</b></p> <p>Faça-os refletirem sobre a importância de buscar inicialmente as formas convencionais de resolução, como a contagem de dedos, para fixar a operação, e posteriormente avançar até o cálculo mental. O erro faz parte do processo de aprendizagem de todos. Por isso, é necessário compreender e dominar as etapas mais simples, para atingirem as mais complexas.</p>
---------------------	---

### **Guia para incentivar a prática de cálculo mental na divisão exata e não exata de números naturais:**

O jogo como mecanismo pedagógico no ensino de matemática representa um recurso desafiador e que permite uma avaliação para diagnosticar as habilidades que o aluno já desenvolveu e as que demonstra dificuldade e ainda auxilia na fixação de conceitos fundamentais. As aulas tornam-se mais dinâmicas e prazerosas.

O jogo “Avançando com o resto” utilizado na aula, visa estimular a prática da divisão dos números naturais e o cálculo mental de forma lúdica, além de auxiliar a fixação do conceito de divisão exata e não exata e mobilizar o desenvolvimento de processos de estimativa e raciocínio lógico.

Como se trata de proposta de trabalho em grupo, este possibilita o desenvolvimento de cooperação entre os alunos, o que proporciona um recurso importante para a aprendizagem.

É importante valorizar todas as estratégias utilizadas pelos alunos para se chegar aos resultados.

Por isso, durante uma aula como a proposta neste plano, é importante propor boas perguntas que ajudem o aluno a pensar além, a questionar a própria resolução e a ampliar seu repertório de estratégias para enfrentar uma situação-problema. Ao buscar diferentes formas de resolver um problema, eles

têm mais chance de persistir no enfrentamento de situações complexas, ter envolvimento cognitivo com a tarefa e se esforçar para vencer desafios.

Uma forma de provocar o aluno a se envolver na tarefa de criar estratégias de resolução é acompanhar o trabalho que ele está fazendo e propor perguntas que o levem a olhar além do que já fez, ou analisar a possibilidade de fazer de outro modo.

Sugere-se que o trabalho com a divisão se dê, principalmente, por meio de situações-problema e que, o professor procure correlacionar com o cotidiano dos alunos como também estimular para que eles façam cálculos mentalmente com a utilização de jogos, por exemplo.