

**Guia de intervenções - MAT7\_03NUM04 - Os opostos se atraem**

<b>Possíveis dificuldades na realização da atividade</b>	<b>Intervenções</b>
<p>O aluno não consegue combinar as cartas da mesa para formar o número oposto a uma carta que ele possui em mãos.</p>	<p>Essa situação pode ocorrer quando o aluno, apesar de compreender o conceito de número oposto, possui dificuldade na (de)composição de números inteiros.</p> <p>Intervenha nessa solução com perguntas do tipo:</p> <p>“Qual é o número oposto do 7?”  “De quantas formas podemos formar o oposto do número 7 (que é o - 7) combinando duas ou mais cartas do mesmo sinal?”</p>
<p>O aluno faz as combinações utilizando mais de uma carta da mão.</p>	<p>O aluno pode ter se confundido a respeito da regra, pois ele pode pegar quantas cartas quiser da mesa, porém da mão dele ele deve escolher apenas uma.</p> <p>Intervenha nessa solução com perguntas do tipo:</p> <p>“Há alguma vantagem em ficar sem nenhuma carta na mão?”;  “De acordo com as regras, quantas cartas você pode utilizar da mesa para fazer a combinação?”</p>

<b>Possíveis erros dos alunos</b>	<b>Intervenções</b>
<p>O aluno usa cartas da mesa com sinais opostos para formar um oposto e combinar com uma carta que possui em mãos.  Ex.:  <b>“Carta da mão” = 8.</b></p>	<p>Esse erro pode ter ocorrido por conta de um erro na interpretação da regra “Um jogador por vez retira da mesa quantas cartas quiser. Todas devem possuir o mesmo sinal;”, na parte que diz respeito ao fato de todas as cartas retiradas da mesa terem que possuir</p>

***“Cartas da mesa utilizadas para combinar”*** = 15; - 3 e - 4.

o mesmo sinal.

Intervenha nessa solução com perguntas do tipo:

**“As cartas retiradas da mesa atendem a todas as regras do jogo?”.**

Caso você verifique que esse erro foi comum entre todos os integrantes do grupo, veja se não há a possibilidade de realizar uma adaptação, criar uma outra versão do jogo.