

Guia de intervenções
MAT3_20GRM05 - Dominando a Área

Tipos de erros	Intervenções
<p>A primeira dificuldade gerada pelo exercício, pode ser quanto à determinação das áreas representadas em cada peça.</p>	<p>O principal objetivo deste plano é retomar as noções relativas a noções de área já estudadas pelos alunos. Com isso se espera que eles saibam determinar e comparar áreas a partir da contagem de figuras. No caso do jogo a unidade de medida de referência é o quadradinho, portanto eles deverão contar quantos quadradinhos constituem as figuras representadas em cada uma das extremidades das peças do dominó. Em alguns casos está representada diretamente a medida da área em questão, por exemplo, 4 unidades de área.</p> <p>Sugestão de intervenção: Vocês recordam como fazer para determinar a área de uma figura? Nossa unidade de área é o quadradinho e em cada figura eles já estão representados para ajudar vocês na determinação das áreas.</p>
<p>Não conseguir realizar as comparações de áreas de maneira intuitiva, apenas aproximando as peças que aparentam ter mesma área.</p>	<p>É possível que os alunos tenham a necessidade de aproximar as peças de seus jogo daquelas às quais estão sendo comparadas na mesa, para proceder à confirmação se coincidem quanto às áreas. Ao aproximar a peça do jogo posto sobre a mesa o jogador acaba por expor a peça para o adversário, mas o professor deve salientar que tal movimentação é permitida inclusive porque os colegas podem se auxiliar na validação ou não da peça para o jogo. O que se pretende com o jogo é que sejam capazes de comparar tais áreas, mesmo que para isso tenham que aproximar as figuras e proceder com</p>

	<p>a contagem e determinação das áreas através do pareamento destas com as da mesa, tirando-as do total de peças em mãos. O ideal seria que o aluno conseguisse olhar para todas as suas peças e escolhesse exatamente aquela que se encaixe no jogo, mantendo assim algum mistério quanto às cartas que possui, mas o auxílio entre eles pode ser igualmente construtivo inclusive mobilizando estratégias para 'não entregar' o jogo ao outro em uma próxima jogada. Por exemplo, jogador 1 aproxima da mesa uma peça que não serve ao jogo e ao fazer isso expõe a carta ao jogador 2, o jogador 2 toma conhecimento da carta e pode evitar colocar em jogo cartas que sirvam para aquela condição.</p>
<p>Dificuldade com a associação de diferentes representações para um mesmo valor de área.</p>	<p>Os alunos podem ter alguma relutância para combinar peças com extremidades visualmente diferentes. Tal postura pode levar a que procurem peças que mostrem exatamente a mesma representação contida nas extremidades das peças do jogo que está na mesa. Um exemplo da situação referida seria o aluno não perceber que três quadradinhos alinhados representam as mesmas três unidades de área de três quadradinhos dispostos em L ou, até mesmo, da descrição 3 unidades de área. O professor deve frisar ao apresentar o jogo que estamos conectando representações da mesma área e não necessariamente figuras iguais (embora isso possa ocorrer também).</p>
<p>Dificuldades em registrar as pontuações do jogo e verificar a coerência e possibilidade no encaixe das peças do dominó.</p>	<p>É possível que surjam dificuldades na hora de registrar as pontuações finais de cada partida. As peças que restarem na mão de um jogador deverão ter seus totais de áreas contabilizados e anotados como</p>

	<p>pontuação do jogador vencedor. O mesmo acontece em caso de não haver vencedores, ou seja, todos acabarem com alguma carta em mãos, as pontuações de um serão contabilizadas com base nas peças em mãos do outro. Caso o professor perceba que haverá maiores dificuldades nesse sentido e que o próprio jogo em si mostra-se um pouco complicado para as crianças, poderá propor dinâmicas de organização dos grupos de maneira diferente. É possível que ao invés de um jogador competir contra o outro, haja uma modificação no sentido de propor que joguem em duplas, assim dentro da dupla poderão auxiliarem-se tanto na escolha das peças, quanto na verificação dos jogos da dupla adversária e respectivas pontuações. Há ainda a possibilidade de montar trios e a cada partida um dos componentes desempenhar uma função: se na primeira partida o aluno foi o jogador 1, na segunda será o juiz que organizará e regulará a partida e na terceira será o jogador 2. Neste caso, cada jogador teria a chance de vencer em uma das duas partidas que jogasse e não mais seria calculada a pontuação final, esta poderia ser calculada a título de curiosidade dos participantes.</p>
--	---

Guia para incentivar a busca por outras formas de resolver:

Como já colocado anteriormente uma das possibilidades para esta proposta de jogo é incluir um terceiro participante no jogo. Ao considerar um terceiro elemento na condição de organizador e juiz do jogo ambos jogadores acabam tentando não cometer erros na determinação e comparação das áreas, pois sabem que estes serão verificados. E ao conferir e coordenar a partida o aluno também estará acompanhando os processos de determinação e comparação de áreas. As dinâmicas de organização dos grupos devem ser avaliadas de acordo

com a quantidade de alunos da turma e também diante da perspectiva de uma maior dinamicidade entre os participantes.