

Guia de intervenções - MAT1_02NUM08 - Boliche de números: a escrita de números de 2 algarismo.

Possíveis dificuldades na realização da atividade	Intervenções
<p>- Não derrubar nenhum pino ou apenas um.</p>	<p>Organize os pinos de modo que as crianças consigam derrubar. Caso você perceba que está difícil com um lançamento só, combine que eles podem jogar duas vezes a bola. Se uma criança não acertar nenhum pino sua pontuação será zero. Caso acerte apenas um, sua pontuação será a do algarismo acertado.</p>
<p>- Não conseguir elaborar estratégias, ou estabelecer qual pino deseja derrubar.</p>	<p>Quando as crianças aprendem um jogo novo, em geral, elas jogam primeiramente sem nenhuma estratégia. É preciso jogar algumas vezes para que elas comecem a antecipar as jogadas e a criar estratégias. A partir de então é que começam a entender bem, a gostar e a se envolver com o jogo. Por isso é importante que joguem ao menos duas rodadas e se possível, joguem em outras oportunidades esse jogo. Quanto mais a criança jogar um mesmo jogo, maior a possibilidade de ela aprender e refletir sobre o jogo.</p>
<p>- Não conseguirem decidir quem venceu a rodada.</p>	<p>Pode acontecer de duas crianças com números de pinos diferentes se declararem vencedoras da rodada. Antes de dar simplesmente a resposta, é interessante ver quais são os argumentos utilizados. Ter um quadro-numérico na sala também pode auxiliar nessa resposta.</p>

Possíveis erros dos alunos	Intervenções
<p>- Não saber qual é o maior número possível de se formar.</p>	<p>Algumas crianças, ainda em fase de construção das hipóteses sobre a organização do Sistema Numérico, podem não saber refletir sobre como formar o maior número possível. Pode acontecer delas saberem a relação numeral quantidade (5 -/////), apenas até um número baixo, e por isso saber que o algarismo 9 é o que mais vale, porém não sabem como formar números com dois algarismos. Se você perceber uma situação desse tipo, é interessante pedir que as demais crianças do grupo opinem e que se promova uma discussão. Outra possibilidade é registrar o que aconteceu e levar para a discussão no momento pós-jogo, com o grupo todo. O mais importante é certificar-se de que a criança que apresentou essa dúvida tenha avançando nas suas hipóteses sobre o Sistema Numérico.</p>
<p>- Querer utilizar o zero para formar o maior número possível.</p>	<p>Pensar sobre o valor do zero é bastante difícil e abstrato para as crianças. Em geral, elas conhecem o zero sempre na casa da unidade, principalmente no número 10, com qual eles têm maior familiaridade. Por isso, é comum que as crianças associem grandes números a números com muito zeros, por exemplo. Pode acontecer de uma criança derrubar os pinos 7, 0 e 4, e formar o número 70, ao invés do 74. Os números terminados em 0, ou os números redondos, os chamados “nós”, são marcos facilmente gravados pelas crianças e em geral, relacionados a números grandes. Nesses casos é interessante discutir que existem números além dos “nós”, já que, muitas vezes, quando elas se deparam com os números redondos têm a sensação de que acabou a</p>

	contagem.
- Escolher os dois maiores algarismos, mas não colocá-los na ordem correta.	É possível que alguma criança escolha os dois maiores algarismos, pois já sabe que eles são necessário para formar o maior número possível. Contudo, como ela ainda não sabe ler esses números, faz confusão na hora de organizá-lo. Por exemplo, a criança escolhe os algarismos 9 e 8, mas não sabe quais números podem formar, sabendo apenas que são números altos. Não sabe ler nem 89, nem 98. O fato de não saber ler o número não as impede de refletir sobre eles. Afinal muitas crianças têm a hipótese de que “o da frente manda”, ou seja, teriam que colocar o maior na casa da esquerda. Veja como os outros auxiliam o colega nessa situação e leve depois para o grande grupo no momento de discussão.