

Guia de intervenções
MAT3_20GRM03 - Combate de Superfícies

Tipos de erros	Intervenções
<p>A primeira dificuldade gerada pelo exercício, pode ser quanto à determinação das áreas ocupadas.</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 são utilizados para preencher tanto os espaços vazios, quanto os espaços ocupados das cartas. Os espaços vazios estão claramente demarcados com os contornos dos quadradinhos, já os espaços ocupados estão representados em forma de bloco. O aluno precisará tomar como referência o espaço vazio como delimitação para o espaço ocupado. Caso seja difícil a contagem da área ocupada em virtude da não visualização dos quadradinhos o aluno pode usar como recurso a determinação da área total da carta e subtrair do total a área vazia que é mais facilmente contabilizável.</p> <p>Sugestão de intervenção: Vocês conseguem determinar a área ocupada através da contagem de quadradinhos? Se não der para visualizar os quadradinhos que preenchem a área ocupada, será que sabendo o total de quadradinhos da área vazia eu consigo achar a quantidade de quadradinhos da área ocupada? Qual a área total representada nas cartas?</p>
<p>Não conseguir realizar as</p>	<p>O ideal nesse jogo é que o aluno</p>

<p>comparações de áreas de maneira intuitiva, apenas após os confrontos entre as cartas.</p>	<p>consiga olhar para a sua carta e avaliar qual o critério mais favorável, mesmo antes da comparação com o oponente. Por exemplo, uma carta em que temos apenas dois quadradinhos de área ocupada, provavelmente será uma carta com mais chances de ganhar, caso o aluno considere o critério da área vazia. Porém, é possível que aconteça de não haver essa análise e percepção inicialmente. Ao longo do jogo espera-se que eles possam ir percebendo essas características e criando estratégias para escolher as melhores cartas e critérios.</p>
<p>Dificuldades em organizar os registros e estipular e interpretar os critérios.</p>	<p>O jogo depende da compreensão clara do que significa cada critério. É necessário que o aluno tenha clareza do que representam os critérios área ocupada, área vazia e número de peças. É importante que na hora do preenchimento das tabelas coloquem as informações necessárias na devida ordem para conseguir comparar com as do oponente. Uma forma de reduzir as dificuldades é colocar um jogador como juiz do outro, no sentido de verificar se o outro anotou corretamente as informações. Outra possibilidade, caso a turma apresente maiores dificuldades é propor que a cada jogo participem três pessoas. Duas competindo com as cartas e outra auxiliando e conferindo na marcação dos valores e comparação dos resultados atuando como um juiz ou organizador da partida. Cabe ao professor avaliar a dinâmica que melhor funcionará com sua turma.</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. Em jogos de estilos similares a este as cartas para comparação já trazem as informações como legenda para a figura, porém nesta proposta optamos por apresentar apenas os desenhos aos alunos de modo que a determinação das áreas também fizesse parte da atividade e não apenas pudesse ser restrita a uma comparação de valores.