

Guia de intervenções - MAT1_03NUM07 - O jogo das cores, trabalhando com diversas sequências.

Possíveis dificuldades na realização da atividade	Intervenções
Marcação dos pontos, registro no quadro das cores.	É importante que a criança mobilize seu pensamento para a construção da estratégia de resolução. Por isso, deixe que as crianças pensem em estratégias para o registro na tabela de pontos. Construída a estratégia, o aluno realizará os cálculos, podendo fazer uma contagem por sequências (2, 4, 6, 8, ...) a fim de alcançar o resultado para cada cor. Ao final deverá fazer a soma da contagem dos pontos de todas as cores. A realização do registro pode ocorrer de diferentes modos, podendo ser algorítmica (utilizando algarismos e sinais) ou pictórica (desenhos). Essa decisão caberá ao aluno, mediante sua reflexão sobre a situação.

Possíveis erros dos alunos	Intervenções
Fazer a relação correta dos desenhos com a quantidade que cada um vale de acordo com a cor.	Após decidir como realizar o registro, caberá ao aluno relacioná-lo com o valor de cada cor, por isso, ele poderá fazer uso da tabela numérica, que irá auxiliá-lo a contar na sequência de 2 em 2, 5 em 5 e de 10 em 10.
Somar as quantidades que são maiores do que 10 na coluna somatória final.	Será uma tarefa que exigirá maior raciocínio e também domínio de cálculo. Porém, o que poderá facilitar tal somatória, será a utilização da tabela numérica. Cada aluno após transferir o registro do quadro de

	<p>cores para a tabela numérica realizando a contagem de forma sequencial, terá que juntar (somar) os resultados de cada sequência para obter o total final de seus pontos. Na verdade, serão somas de dezenas com unidades, o que pode não ser tão complicado. Porém, se o for, o professor poderá auxiliar cada grupo nessa contagem final utilizando o quadro de forma coletiva para a explicação aos alunos. Será uma oportunidade de realizarem cálculos acima do resultado total 10 de forma contextualizada, ou seja, a partir de um jogo.</p>
--	---