

Guia de intervenções

MAT1_16GRM07 /Ampliação - "Agora Zerou"

| Possíveis dificuldades na realização da atividade | Intervenções |
|--|--|
| Funcionamento do Caixa | <p>Na atividade principal existe um jogador que fará papel de caixa, dando valores, recebendo valores e dando trocos. É interessante que os alunos já tenham vivenciado essa situação em outros momentos. Oriente até mesmo que eles brinquem em situações em que utilizem o caixa (mercadinhos, comprinhas, entre outros). Essa função será uma das mais difíceis para a realização do jogo. É interessante que nos trios exista um aluno que tenha um conhecimento amplo de questões relacionada à esse trabalho, de reconhecimentos das cédulas e moedas, composição de valores.</p> |
| Manuseio de material concreto durante o jogo | <p>Os alunos ainda estão em processo de reconhecimento das relações que envolvem o Sistema Monetário Nacional, por isso, o reconhecimento de valores, a formação dos mesmos, principalmente nas atividades onde aparecem o uso de centavos, poderão ainda ser grandes desafios para os pequenos. Neste processo é interessante utilizar o envelope de dinheirinho (cada aluno deverá ter o seu), e o bloco de anotações para rascunho, e também ter acesso ao quadro numérico em sala, para auxiliar na contagem. Com o uso contínuo, e o estímulo a contagem, os alunos poderão superar essas dificuldades, aos poucos, pois cada um possui um ritmo diferente. O manuseio do dinheirinho principalmente para contagem,</p> |

| | |
|-------------------------------------|---|
| | validando suas ideias. |
| Organização das etapas da atividade | Os alunos do primeiro ano estão em desenvolvimento da base de alfabetização e muitas ainda não são leitoras autônomas, sendo portanto necessário que o professor garanta à leitura, ou estabeleça intervenções que garantam a total compreensão de todos os alunos. |

| Possíveis erros dos alunos | Intervenções |
|---|---|
| Contagem equivocada de valores | É importante nesta etapa que mesmo que o aluno queira resolver as situações de juntar valores contando ou imaginando, ou até mesmo pensando mentalmente, que a validação das ideias seja estimulada a partir do manuseio das cédulas e moedas. Isso ajuda o conhecimento dos valores das cédulas e moedas e estimula outras habilidades importantes para o pensamento lógico. Quanto mais os alunos tiverem oportunidades de contagem das cédulas e moedas, mais o pensamento lógico das somas mentais será estimulado. E o reconhecimento de que uma cédula ou moedas representam um conjunto de valores e que reconhece-los e compreender sua natureza de um mais um estimula a organização mental e o cálculo aditivo. |
| Utilização equivocada das ideias do Campo Aditivo | No momento da representação de cédulas e moedas para combinar, partindo da ideia de juntar, acrescentar para a composição dos valores, os alunos poderão demonstrar pouca intimidade com a própria nomenclatura presente nas relações do Campo Aditivo (acrescentar, mais que, maior que, menor, et.), sendo importante que essas ideias sejam exploradas. Uma |

| | |
|--|---|
| | <p>forma será possível por meio dos questionamentos, na intenção de resgatar ou mesmo validar os conceitos.</p> |
|--|---|