

Guia de intervenções - MAT5_03NUM05

Brincando com a divisão: “Jogo do Quociente”.

Ao jogar, os alunos podem demonstrar algumas dificuldades. Veja possíveis intervenções para auxiliá-los.

Possíveis erros dos alunos	Intervenções
<p>Relação entre os termos da divisão. O aluno não compreende a função do dividendo, divisor e quociente na operação.</p>	<p>Não compreender a relação entre os termos da divisão impossibilitará o raciocínio do aluno para estimar o quociente maior durante o jogo.</p> <p>Pergunte: “Qual o papel do dividendo e do divisor na operação?” Recorde com os mesmos, que o dividendo representa a quantidade que temos para dividir e o quociente indica em quantas partes vamos dividir. Portanto, como o jogo solicita o quociente de maior valor, o divisor deve ser o menor possível. Logo, quanto menor o número de partes que um objeto é dividido, maiores serão essas partes, ou seja, o quociente. Discuta com os alunos a divisão por estimativas. Dessa forma, ele deve descobrir quantas vezes o divisor “cabe” no dividendo.</p>
<p>Erros ao realizar a estimativa dos quocientes.</p>	<p>Os alunos podem ter dificuldades em criar estratégias para estimar os quocientes.</p> <p>Questione: “Na divisão da jogada $8510 : 2$ quantas vezes a quantidade 2 cabe no 8? Então, quantas vezes caberá em 85? E quantas vezes caberá em 851? E em 8510? Quantos algarismos e entre que intervalo estará o quociente dessa divisão?” Assim, podem estimar o quociente por meio da decomposição do dividendo. Dialogue também com os alunos</p>

	sobre a utilização da operação inversa, ou seja a multiplicação para estimar o quociente.
Erros ao realizar a multiplicação mentalmente como estratégia de resolução das divisões.	<p>Os alunos podem ter dificuldades em calcular multiplicação mentalmente, o que dificulta a resolução da divisão mentalmente.</p> <p>Pergunte: “Qual estratégia vocês podem realizar para facilitar o cálculo mental de multiplicações, para assim agilizar o processo de cálculo das divisões do jogo?”</p> <p>Estimule-os a trabalharem em grupo, ou seja, os colegas que já avançaram nesse processo, podem auxiliar os que tem dificuldade explicando suas estratégias.</p> <p>Caso haja dificuldades com a maioria dos grupos, estimule a construção da tabuada de multiplicação para consultarem, a fim de que a mesma possa ser compreendida e conseqüentemente memorizada e auxilie no cálculo mental da divisão, evitando que essa dificuldade se torne um obstáculo para a realização do jogo.</p>

Guia para incentivar a prática de cálculo mental na divisão exata e não exata de números naturais:

O jogo como mecanismo pedagógico no ensino de matemática representa um recurso desafiador e que permite uma avaliação para diagnosticar as habilidades que o aluno já desenvolveu e as que demonstram dificuldades, além de ainda auxiliar na fixação de conceitos fundamentais. As aulas com jogos tornam-se mais dinâmicas e prazerosas.

O “Jogo do Quociente” utilizado na aula visa estimular a prática do cálculo mental da divisão de números naturais de forma lúdica, utilizando no processo estimativa de quocientes e raciocínio lógico.

Como se trata de proposta de trabalho em grupo, este possibilita o desenvolvimento de cooperação entre os alunos, o que proporciona um recurso importante para a aprendizagem.

É importante valorizar todas as estratégias utilizadas pelos alunos para se chegar aos resultados. Por isso, durante uma aula como a proposta neste plano, é necessário propor boas perguntas que ajudem o aluno a pensar, a questionar a própria resolução e a ampliar seu repertório de estratégias para solucionar uma situação problema. Ao buscar diferentes formas de resolver um problema, eles têm mais chances de persistir no enfrentamento de situações complexas, e assim, desenvolvimento sua aprendizagem cognitiva.

Uma forma de provocar o aluno a se envolver na tarefa, é acompanhar o trabalho que o mesmo está fazendo e propor perguntas que o levem a olhar além do que já fez, ou analisar a possibilidade de fazer de outro modo.

Sugere-se que o trabalho com a divisão se dê, principalmente, por meio de situações problema e que, o professor procure correlacionar com o cotidiano dos alunos como também estimular para que eles façam cálculos mentalmente com a utilização de jogos, por exemplo.