

Guia de intervenções
MAT5_06NUM06 -Jogo “Escala Richter”

Possíveis erros dos alunos	Intervenções
<ul style="list-style-type: none"> - Selecionar incorretamente as cartas brancas com informações sobre os terremotos. 	<p>Sentar com o trio e pedir para o aluno ler a carta colorida que sorteou. Solicitar que mostre as cartas brancas dispostas na mesa que selecionou e justificar sua escolha.</p> <p>Medie, pedindo para o aluno justificar as cartas brancas escolhidas, conferindo se estas estão de acordo com o solicitado na carta colorida.</p> <p>Identificado o equívoco, acompanhe mais uma jogada do trio para constatar que fora esclarecido.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar as cartas brancas de maneira errada. 	<p>Peça para o aluno esclarecer como ordenou os números decimais selecionados, verbalizando quais foram suas estratégias.</p> <p>Identificado o erro, retome com o trio qual deve ser a ordem de observação para determinar que um número decimal é maior que o outro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O número decimal é composto pela parte inteira e pelos decimais (décimos, centésimos e milésimos); - Para ordenação, inicialmente verifica-se a parte inteira, determinando assim qual o maior; - Caso a parte inteira seja igual, compara-se a casa dos décimos. <p>Neste jogo haverá apenas situações com décimos, não há medidas dos terremotos números com a ordem dos centésimos.</p> <p>Verificando que ficou claro a todos, acompanhe mais uma jogada do trio.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Não conseguir localizar os números decimais na escala. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir para o aluno apontar para os números inteiros que aparecem na escala.

-Perguntar o que representa cada tracinho na escala após o número inteiro. Espera-se que consiga dizer que se refere a parte decimal, pois é menor que os números inteiros.

-Caso não saiba explicar, esclareça que entre os números inteiros 5 e 6, por exemplo, nesta escala, há a divisão de dez partes menores (os décimos), e que cada tracinho após cada número inteiro, representa um décimo.

-Terminada esta explicação, aponte para um número na escala e peça que informe que número está representado.

- Estando certo, solicitar que mostre em uma das cartas, qual algarismo representa a parte inteira.

- Feito isso, peça que aponte para a escala o mesmo algarismo.

- Posteriormente, peça que localize a parte decimal que precisa.

Verificando que ficou claro a todos, acompanhe mais uma jogada do trio.