

Guia de intervenções - MAT5_06NUM09

Arredondando Números Decimais: Jogo Olho Vivo no Arredondamento

Possíveis erros dos alunos	Intervenções
<ul style="list-style-type: none"> - O aluno não compreendeu as regras do jogo; 	<p>Inicialmente, constate até que ponto ele compreendeu as informações e regras do jogo.</p> <p>Verifique se o entendimento sobre a estrutura das cartas do jogo está clara e se compreenderam que devem em cada rodada arredondar os números decimais.</p> <p>Pode ocorrer que a falta de entendimento do aluno esteja envolvida com a compreensão acerca de números decimais e não necessariamente sobre as regras do jogo.</p> <p>Sendo sobre as regras, esclareça e acompanhe a próxima rodada verificando se o trio compreendeu o preciso para jogarem.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Aluno não consegue arredondar o número decimal corretamente. 	<p>Peça para o aluno lhe informar qual o número que deseja arredondar.</p> <p>Em seguida, questione os outros dois jogadores se eles sabem informar qual é o número do arredondamento e se sabem explicar suas estratégias para tal.</p> <p>Caso um dos jogadores consiga explicar corretamente sobre como arredondar e deixar clara suas estratégias, constate com o aluno que não havia compreendido se ficou claro.</p> <p>Caso os outros jogadores não saibam explicar, pegue a carta da rodada e vá verificando com eles como o número decimal é formado: parte inteira, décimo, centésimo e milésimo.</p> <p>Aponte para cada um dos algarismos e vá constatando se conseguem os identificar.</p>

	<p>Peça que observem o tabuleiro e digam o que todos os números contidos nele tem em comum (todos os números constam apenas da parte inteira e décimo). Verificado isso, questione: “Como devemos arredondar o número?”. Espera-se que consigam informar que o número será arredondado para o próximo décimo.</p> <p>Retome a carta sorteada e pergunte: “Onde está localizado o décimo neste número? E o centésimo?”. Após eles informarem qual algarismo que representam essas ordens, questione: “O que devemos observar para arredondar esse número para o décimo mais próximo?”</p> <p>Deve ficar claro a eles que para arredondar deve ser observado o número localizado nos centésimos: estando abaixo de 5, será arredondado para o décimo anterior; igual ou maior que 5, arredondado para o próximo décimo.</p> <p>Constatado que ficou claro para o trio, acompanhe a próxima rodada e verifique que compreenderam.</p>
<p>- Aluno não conseguir identificar corretamente o que representam os algarismos em um número decimal.</p>	<p>Juntamente com a carta sorteada da rodada, questione qual é a parte inteira do número e em seguida as demais ordens e solicite que apontem para cada uma quando solicitado.</p> <p>Caso o trio não saiba responder, retome com eles como é composto o sistema monetário brasileiro: a parte dos reais (inteiro) e a parte dos centavos (décimos e centésimos).</p> <p>Com isso, volte ao número sorteado e peça novamente: “Qual algarismo representa a parte inteira?” “Qual representa o décimo?” “Qual representa o centésimo?”</p> <p>Constatando que o trio conseguiu identificar</p>

	<p>corretamente os algarismos. Verifique se conseguem arredondar conforme o solicitado no jogo.</p> <p>Caso não saibam, utilize a intervenção citada anteriormente.</p>
--	---