

Guia de intervenção - MAT3-06NUM03- Jogando e calculando

Tipos de erros/ dificuldades	Intervenções
<p>É possível que os alunos cheguem ao final do jogo com as cartas com resultado que não corresponda ao problema matemático.</p>	<p>É necessário que os alunos voltem às cartas descartadas e descubram qual combinação ou quais combinações foram feitas incorretamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A pessoa que descartou esse par de cartas poderia nos dizer por que errou o cálculo?
<p>É possível que as combinações erradas de cartas surja por dificuldades de interpretação dos alunos.</p>	<p>Nesse caso, seria bom retomar a compreensão dos dados dos problemas apresentados no jogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos ler o problema novamente? • Você compreendeu a ideia do problema? • Você pensa em chegar à resposta usando qual operação?
<p>É possível que algum aluno demore mais a chegar ao resultado rápido.</p>	<p>É preciso tranquilizar os alunos dizendo que a agilidade é adquirida aos poucos e que é preciso treino.</p>
<p>É possível que algum aluno associe a pergunta "Quanto a mais" com a operação de adição e resolva dessa forma.</p>	<p>Nesse caso, é preciso levá-lo a pensar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O problema está conduzindo você a fazer uma comparação de quantidades ou a fazer uma adição? • Como podemos fazer para comparar quantidades? • Olha para suas mãos. Na direita você conta 3 dedos, na mão esquerda 5 dedos. Em qual das mãos tem mais? Para saber quantos dedos ela tem a mais, como você pode calcular? Será que se parearmos um a um, descobriremos quanto uma mão tem a mais que outra? Será que teríamos que somar

	<p>os dedos das duas mãos para descobrir quanto a mão direita tem a mais que a esquerda?</p> <ul style="list-style-type: none">• Qual operação poderia ser feita?
--	---

Guia e dicas para o professor:

Prepare seus alunos para o jogo. Incentive-os. Divulgue o jogo antes do dia para que fiquem empolgados. Promova um clima tranquilo para a realização da atividade. Converse com seus alunos antes e prepare-os para que não surjam brincadeiras pejorativas que possam deixar um deles constrangido no momento em que ficar com a carta mico. Jogue uma vez como demonstração e exemplifique como se você tivesse sido o mico do jogo. Faça com que a brincadeira tenha um tom divertido. Seria interessante vez ou outra dizer que quem ficar com a carta mico seja o ganhador em lugar de dizer que é o “perdedor”.

Utilize o jogo como importante estratégia para desenvolver a agilidade no cálculo mental. Promova mais situações em que eles possam jogar. Faça adaptações na matriz do jogo, com outros valores e repita-o outras vezes.