

**Guia de intervenções**  
**MAT2\_23PES03 / Chances de ganhar um jogo, quais são?**

| <b>Possíveis dificuldades na realização da atividade</b>   | <b>Intervenções</b>   |
|--|---|
| Considerar os jogos apresentados no decorrer da aula (futebol, queimada, bolinha de gude) mais importante que as questões propostas. | Retomar com os alunos o objetivo da aula. Propor que analisem a situação proposta com atenção e concentração. Caso as crianças nunca tenham vivenciado algum desses jogos, principalmente a queimada, seria interessante em parceria com a professora de educação física ou em momento oportuno anterior à aula, explorar, na prática, os jogos. Assim, teriam condições concretas para fazerem suas conclusões e focar na atividade e não no jogo propriamente dito. |
| Argumentar sobre a impossibilidade de saber quem ganhará o jogo.   | Questionar os alunos de forma que consigam expressar suas ideias e argumentar sobre elas de forma coerente.<br>É fundamental deixá-los livres para expressarem suas opiniões, porém, devem ser estimulados a socializar suas conclusões com os colegas. Deixar claro que não existe certo ou errado, o que está sendo discutido são as probabilidades de saber quem ganhará o jogo, são hipóteses que estão sendo levantadas.   |

| <b>Possíveis erros dos alunos</b>                                 | <b>Intervenções</b>   |
|---|---|
| Concordar com quem ganha o jogo é a equipe que iniciou a partida. | O aluno ainda não compreendeu que quem ganha o jogo não é necessariamente aquele que iniciou. Leve-os a refletir sobre a situação:<br>- Se você participar de um jogo de trilha, e iniciar o jogo, é sempre certo que vai ganhar? |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>Explique seu pensamento.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- É possível um time que não iniciou uma partida ganhar um jogo?</li></ul> |
|--|--|