

**Guia de intervenções**

**MAT1\_12RDP03/ Construção de problemas a partir de placar de jogo**

<b>Possíveis dificuldades na realização da atividade</b>	<b>Intervenções</b>
<p>- Faltar alguma informação importante, que são os dados do problema.</p>	<p>Você deverá explicar que o problema é uma “história matemática” e deve estar completa para que todos entendam e consigam encontrar meios de solucioná-lo. Quando perceber que faltam alguns dados, faça perguntas para direcionar o pensamento e registro do aluno. Como por exemplo: “O que acontece? Quem participa? Há ganhadores? O que você quer que as pessoas descubram?”</p>
<p>- Organizar os dados com coerência e clareza.</p>	<p>Apesar de saber que os dados são importantes, eles poderão ter dificuldades em organizar as ideias de forma clara para que o problema não fique confuso. Você deve intervir, por exemplo, pedindo para o aluno pensar numa pergunta para o problema e anotá-lo. Em seguida, anote os dados e peça para o aluno pensar numa situação onde ele mesmo poderá participar e formular frases completas, observando em que ordem poderão ser escritas.</p>
<p>- Não saber por onde iniciar a escrita do problema.</p>	<p>Você pode pedir ao aluno que pense nos dados do problema, como por exemplo: um lugar, pessoas ou outras personagens que poderiam estar ali, o que eles estarão fazendo, os objetos, quantidades, para, depois começar a criar frases com estes dados e organizá-los de forma clara.</p>