

Guia de intervenções
MAT02_04NUM07 - Quantos a mais?

Possíveis dificuldades na realização da atividade	Intervenções
<p>- Os alunos podem ter dificuldades para perceber que, se chegarem, primeiramente, à dezena, o cálculo ficará mais fácil. .</p>	<p>Incentive-os a formar, primeiramente, a dezena, usando o material dourado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disponibilize as unidades do material dourado e uma dezena. - Faça perguntas do tipo: <ul style="list-style-type: none"> ● Quantas unidades você tem? Pegue-as no material. ● Quantas unidades você precisa para chegar na dezena? (incentive-os a comparar a quantidade com a barrinha da dezena, colocando-as enfileiradas). ● Em qual número você precisa chegar? A partir do 10, você consegue pensar em quantas unidades estão faltando? Pegue-as no material.
Possíveis erros dos alunos	Intervenções
<p>- Realizar os cálculos de maneira incorreta.</p>	<p>Sugira que retomem os cálculos, recorrendo a desenho dos pontos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peça que desenhem os pontos que já tem; - Sugira que completem uma dezena; - Peça que desenhem os pontos que estão faltando para que cheguem ao valor dado; - Peça que comparem o resultado obtido com o que haviam chegado anteriormente.

<ul style="list-style-type: none">- Os alunos podem desconsiderar a quantidade inicial dada.	<p>Sugira a retomada do que foi proposto, fazendo perguntas do tipo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Quantas unidades você já tinha? <p>Peça que já peguem essas unidades, utilizando um material concreto (tampinhas, por exemplo).</p> <p>Prossiga com as perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">- Quantas tampinhas (p.ex.) você precisa ter?- Quantas tampinhas a mais você precisa pegar? <p>Nesse momento, incentive seu aluno a partir da quantidade já dada, para chegar à que está sendo pedida:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se você já tem 9 (p. ex.), quantas precisa pegar para ficar com 15 (p.ex.)?- Vamos contar? Nove, dez....- quantas tampinhas a mais você pegou?