

**Guia de intervenções - MAT1_02NUM03 - Jogo de trilha:
escrevendo uma sequência numérica.**

| Possíveis dificuldades na realização da atividade | Intervenções |
|--|---|
| <p>- Na questão em que o aluno deve partir da casa 24, nem sempre a criança é capaz de identificar o número 24 no tabuleiro.</p> | <p>Sempre lance a questão para o grupo e veja se alguém tem alguma estratégia para ajudá-la, Talvez uma criança já aponte o 24, é interessante questionar como ela sabe que aquele é o 24? O apoio na sequência numérica produzida no tabuleiro para o jogo é fundamental para a atividade. Mesmo que a criança não reconheça o número 24, provavelmente ela sabe de cor cantar os números até o 24, ainda que não faça a associação. Se ela cantar os números utilizando a sequência numérica, possivelmente vai conseguir encontrar o número 24 e começar a fazer relação entre a fala e a escrita do número.</p> |
| <p>- Alguma criança pode não associar o número à quantidade, portanto, não saberá o quanto andar quando disserem, por exemplo, que ela deve andar 6.</p> | <p>O dado auxilia na construção da relação entre número e quantidade, rapidamente as crianças vão percebendo quais são os maiores números e quais são os menores, logo, não precisam mais contar as "bolinhas" do dado e passam a identificar automaticamente. Utilizar o tabuleiro como apoio também é importante, assim, a criança, mesmo não sabendo exatamente a que quantidade o 6 corresponde, pode contar a quantidade de casa.</p> |
| <p>- Quando é pedido que a criança recue no tabuleiro, como está associado a subtração, nem sempre eles conseguem compreender a ação.</p> | <p>Nesse caso, é interessante que os alunos discutam a questão de voltar no tabuleiro. Caso surja essa dificuldade, é uma boa oportunidade para trabalhar a reversibilidade matemática, ou seja, pensar que é possível avançar e recuar no sistema numérico, o que mais adiante, os</p> |

| | |
|--|--|
| | ajudará na resolução de cálculos de subtração. |
|--|--|

| Possíveis erros dos alunos | Intervenções |
|--|--|
| - Alguma criança pode contar a casa em que está na hora de andar, por exemplo: tirar 4 no dado, saindo da casa 3 e parar na casa 6, ao invés da casa 7. | É interessante pedir que a criança reconte as casas, e dizer à ela que é preciso avançar desde o começo, afinal, ela já está nessa casa. |
| - Erro na contagem de casa: a criança pode contar as casa que deve avançar e depois parar na seguinte, por exemplo, pode estar na casa 4, tirar 2 no dado e parar na casa 7. Contar: 1, 2 e parar na seguinte. | Assim como no erro anterior, é preciso incentivar que o aluno reconte. Vale, também, levar para o grupo alguns questionamentos: “Será que ele parou mesmo nessa casa?”, “Vocês concordam que ele pare nessa casa?” Deixe que as crianças argumentem e busquem explicar a jogada. |
| - Alguma criança pode parar na casa 30 e achar que ganhou, sem perceber que ela precisa passar pela casa 30, ou seja, casa 30 + 1. | É importante ressaltar que a chegada está fora do tabuleiro, após eles percorrerem todo o tabuleiro, a casa 30 também deve ser passada. Você pode questionar, por exemplo, “Se a chegada tivesse um número, qual ele seria?”. |