

**Guia de intervenções
MAT5_01NUM04/Que número eu sou?**

Por ser um jogo, há várias possibilidades do aluno ter um cartão diferente em sua testa e fazer questionamentos diferentes dos que estão aqui dispostos, bem como há outras tantas de cometer algum erro.

Tipos de erros	Intervenções
<p>Não saber qual é o melhor tipo de pergunta para começar o jogo.</p>	<p>Neste caso, o professor deve atentar-se aos alunos que apresentam maior dificuldade de compreensão, tanto em ler o que lhes é solicitado, quanto em compreender comandas dadas oralmente. Explique que o objetivo do jogo é descobrir o número colado em sua testa e, para isso, deverá criar perguntas que lhe ajudem a descobrir. O mais adequado seria descobrir quantas ordens o número possui, pois desta forma já estará reduzindo várias possibilidades.</p>
<p>Fazer questionamentos desnecessários quando se é possível inferir a resposta.</p>	<p>Esse tipo de erro ocorre quando o aluno não está atento ao andamento do jogo. E assim, não pensa em perguntas estratégicas. Exemplo, se o número na testa da criança tiver seis ordens, ele começar perguntando se tem 4, na próxima 5, não é preciso perguntar se tem seis, pois será a única opção que irá faltar. A partir daí ele precisa se atentar tanto nas marcações no seu quadro de possibilidades, quanto nas perguntas a fazer.</p> <p>Se o professor estiver observando esta jogada, deverá intervir questionando:</p> <p>“Se o número não tinha 4 nem 5 ordens, era necessário perguntar se tinha 6 ordens?”</p> <p>“Você não acha que poderia ter feito uma outra pergunta que lhe desse mais algum tipo de pista?”</p> <p>Neste caso, é importante o professor</p>

Kommentar [1]: Tá um pouco confuso.

Kommentar [2]: melhorou?

Kommentar [3]: Ficou mais clara agora.

	<p>mostrar ao aluno outras opções de perguntas: “E se você tivesse perguntado se o número era par, quais números você descartaria? Isso não ajudaria mais?”</p>
<p>Não compreender que as perguntas só podem ser respondidas com “sim” ou “não”.</p>	<p>Neste caso pode ser que outro aluno do trio reclame que o colega não está seguindo as regras. Cabe ao juiz do jogo alertá-lo sobre essa falta, porém, ao professor, cabe ressaltar com o aluno, ou até com o grupo essa regra.</p>