

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 1º a 3º ano
Ciclo 1 - Didática da Matemática
Santa Bárbara

Março de 2026

Responsáveis



ROTEIRO DA REUNIÃO

Boas-vindas e Momento Cultural

Momento 1 - Devolutiva da Pausa avaliativa

Momento 2 - Trabalho com os jogos (início)

1. Conhecendo o jogo
2. Prática de jogos e discussão sobre questões colocadas
3. Discussão coletiva sobre respostas às questões

Momento 3 – Trabalho com o Jogo Descobrir a Carta – Adição

Contagem e cálculo
Procedimentos de + e de -
Trabalho com Problemas
Diversificações de jogo – baralhos
Pauta de acompanhamento

Momento 4 – Espaço Digital de formação e Atividade Prática do Ciclo 1

Avaliação, foto, encerramento



OBJETIVOS DO ENCONTRO

- Retomar os principais avanços e apropriações realizados a respeito do trabalho com jogos nas aulas de Matemática (pausas avaliativas), bem como identificar os pontos ainda a avançar.
- Apresentar e explorar o Jogos Descobrir a Carta - Adição, aprofundando alguns aspectos de ordem didática e matemática.
- Dar sentido à **pauta de acompanhamento** como instrumento de apoio ao acompanhamento das aprendizagens e planejamento docente.



MOMENTO CULTURAL



Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho: arte, genialidade, e resistência entre a terra e o céu

Por Henrique Bedetti, historiador

Fechem os olhos e usem a imaginação. A fachada é tão grande que chega a impressionar. O jeito, os olhares, as formas dos personagens, também. O espaço é rico em imagens e cores como nos desenhos animados ou nos sonhos. Porém, tudo isso é real, são obras de arte presentes nas paredes e tetos de várias igrejas de Minas Gerais. O mestre e artista por trás dessas obras viveu há mais de 200 anos em Minas Gerais e ficou conhecido como Aleijadinho. Nascido em Ouro Preto, em 1730, seu nome verdadeiro era Antônio Francisco Lisboa. Foi filho de Isabel, mulher negra, afro-brasileira e escravizada, e de Manuel Lisboa, arquiteto e artista português.

Mesmo tendo sido alforriado quando nasceu, Aleijadinho cresceu em um tempo de escravidão e muito racismo. Ele ficou conhecido por esse apelido porque sofria de uma doença que deformou suas mãos e seus pés, mas nada disso impediu que ele criasse esculturas e igrejas que até hoje encantam pessoas do mundo todo.

(...)

A obra de Antônio Francisco Lisboa, devido à sua grandiosidade e beleza única, tornou-se muito importante e valorizada em todo o mundo. Tanto que ela é protegida e reconhecida como patrimônio cultural da humanidade por duas instituições importantes, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), que fazem esse trabalho de proteção em vários lugares do Brasil e do mundo com outras obras importantes para todos nós.

SÃO JOSÉ DE BOTAS: UMA DAS OBRAS MAIS RARAS DE ALEIJADINHO

BASTIDORES DA MEMÓRIA – HISTORY CANAL BRASIL

<https://www.youtube.com/watch?v=rHjJgRX9wHM>



MOMENTO 1
Devolutiva da
pausa avaliativa



TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Pausa Avaliativa
2025 – Docentes
Santa Bárbara - Matemática



APRESENTAÇÃO

Análise da pausa avaliativa de **matemática** das professoras e professores do município de Santa Bárbara:

Questão analisada:

- Um professor ou professora chegou novo na escola e pediu sua ajuda: o que não pode faltar no planejamento de uma rotina semanal para que os estudantes avancem em seus conhecimentos matemáticos? Dê exemplos.
- Total de respostas: 67.





Análise de
respostas

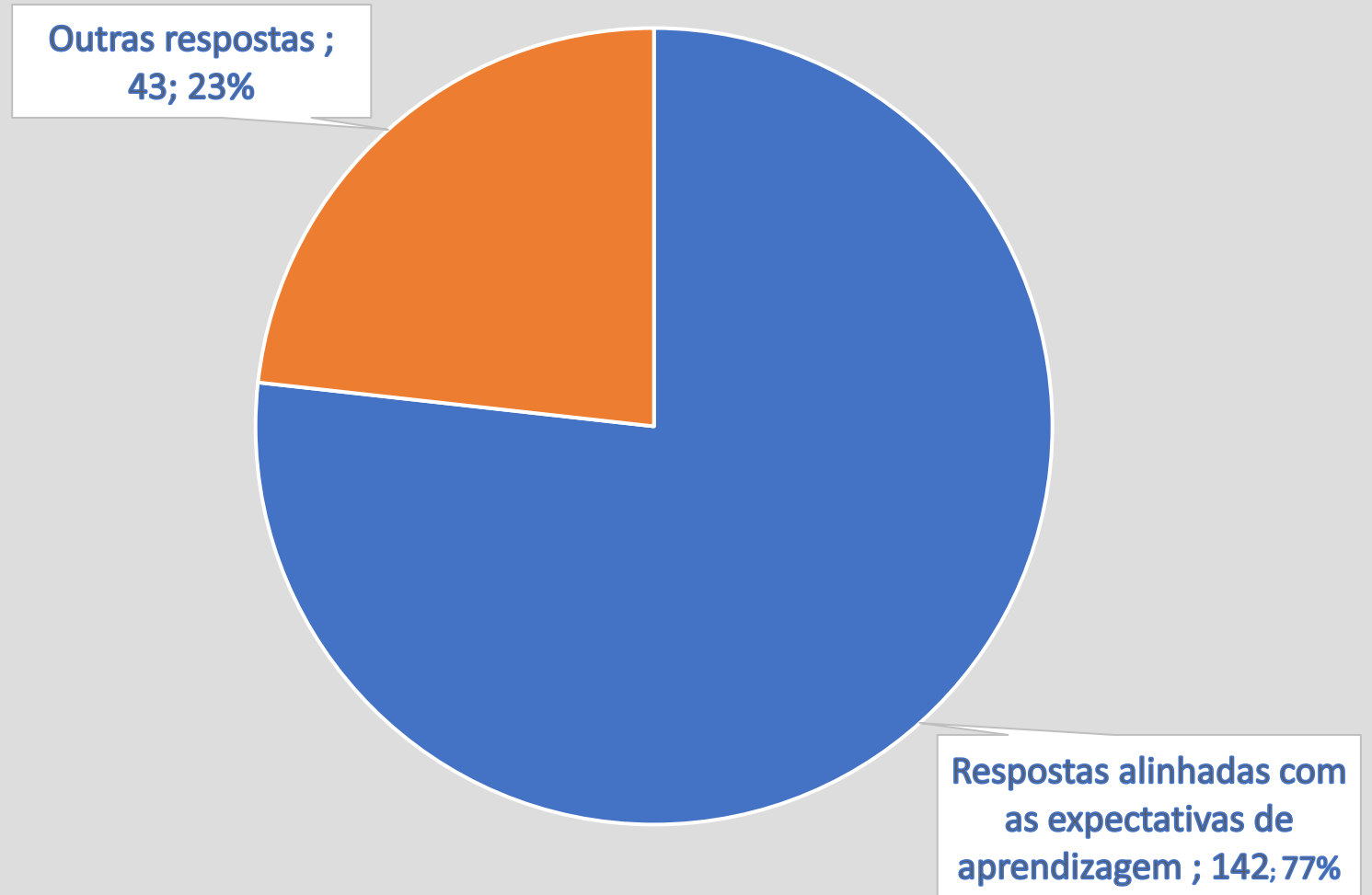


Respostas

Pausa avaliativa professores de Santa Bárbara - N = 67			
Respostas alinhadas com as expectativas de aprendizagem		Outras respostas	
Trabalho com resolução de problemas / Diferentes procedimentos	7	Enumeração de atividades e conteúdos matemáticos (descontextualizado)	14
Trabalho com propostas desafiadoras	5	Atividades com caráter lúdico acima de outras características (inclusive jogos)	12
Trabalho com jogos matemáticos	27	Diversificar atividades e estratégias / Pensar em mais de uma estratégia para ensinar o conteúdo	5
Trabalho com cálculo mental	12	Vincular a Matemática ao dia a dia, cotidiano, vivências diárias	5
Fazer boas perguntas / problematizações/ intervenções	9	Retomar o que foi visto antes / retomar aula anterior	2
Fazer registros da aprendizagem	1	Materiais como blocos lógicos e réguas	1
Discussão, argumentação, conversas sobre maneiras de resolver problemas	3	Lembrar o maior recurso didático é você	1
Socialização de estratégias	1	Acompanhamento da participação	1
Avaliação diagnóstica, ditado de números, sondagem, conhecimentos prévios	18	Amor e dedicação no que faz	1
Disponibilizar recursos (material manipulável, estruturado, suportes numéricos variados, relógios e calendários)	34	Acolhida, leitura deleite, jogos de alfabetização	1
Planejamento com objetivos claros e metas	14		
Usar sequências didáticas	1		
Trabalho em grupos (níveis diferentes) / duplas	5		
Avaliar as aprendizagens para fazer ajustes e replanejar; observar avanços e dificuldades, o conhecimento de cada um.	5		

Alinhamento das respostas com as expectativas de aprendizagem

Alinhamento das respostas



Análise: alinhamento das respostas

- **A categoria “Respostas alinhadas com as expectativas de aprendizagem” inclui princípios, propostas, conteúdos e procedimentos que são alinhados aos conteúdos e princípios da nosso plano formativo.**
- **Na categoria “Outras respostas” encontram-se aquelas que fazem alusão a conteúdos, saberes e práticas que não foram discutidas nos encontros, ou que estão em desacordo e, por vezes, baseadas em concepções conflitantes com as adotadas pela formação.**
- Em diversos casos, não é possível determinar com certeza se as respostas são alinhadas à concepção que sustenta as propostas formativas. É o caso, por exemplo, da menção aos jogos; em alguns casos, o docente menciona ações como “problematizar, socializar os procedimentos, discutir jogadas”, etc., menções que nos permitem inferir uma forma de trabalho que entende o jogo como um recurso didático que não garante as aprendizagens por si só, mas sim, deve estar aliado a um conjunto de encaminhamentos planejados com intencionalidade, que extrapolam a ação de jogar.
- Porém, em algumas respostas pudemos perceber a proposição de jogos na sala de aula sem essa intencionalidade, mas com o propósito de divertir, de tornar o ensino prazeroso, sem outras pistas que indicassem o entendimento do trabalho com jogos convergente com a proposta de formação. Tais respostas foram tabuladas na coluna “outras respostas”.



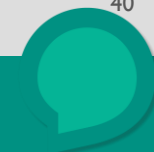
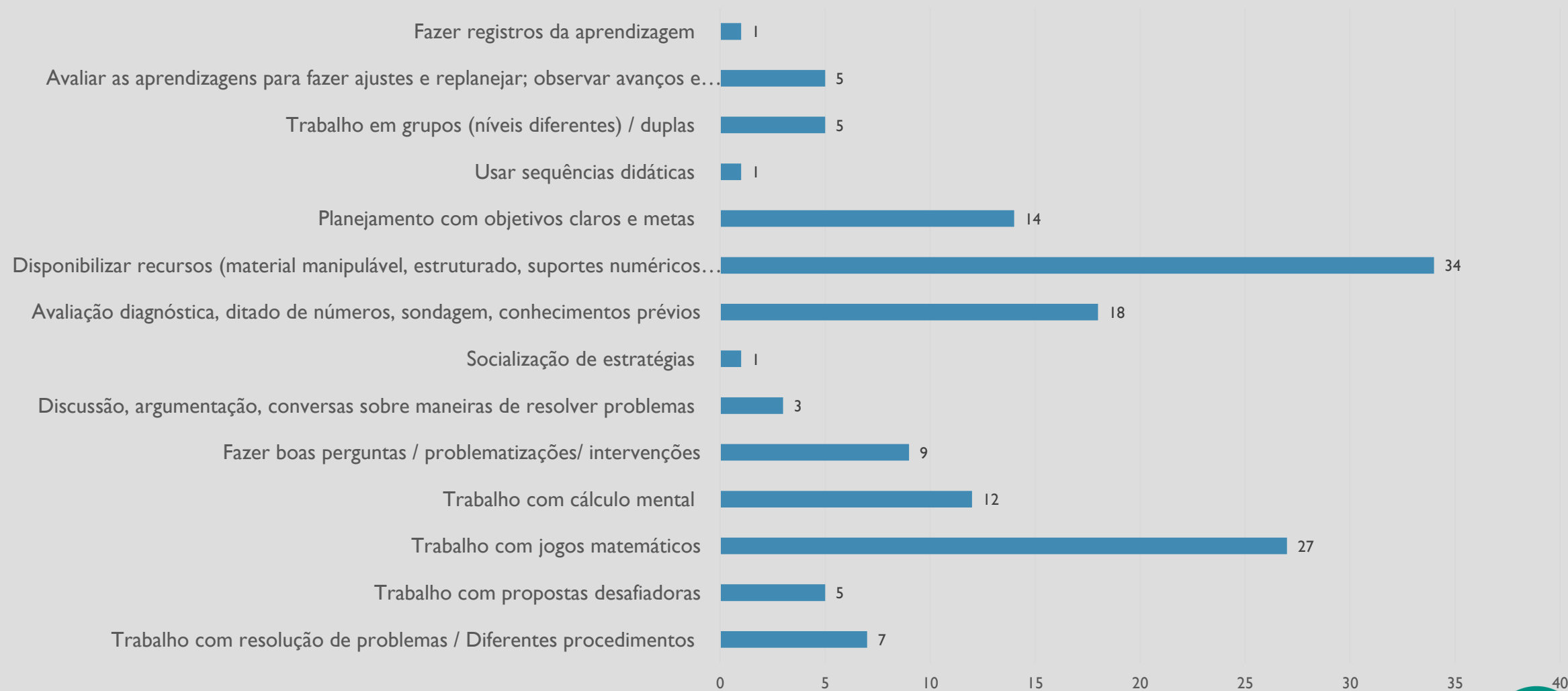
Análise: alinhamento das respostas

Entre as “ Outras respostas”, a categoria mais numerosa (14) engloba respostas que enumeraram atividades, práticas ou conteúdos matemáticos a serem trabalhados de forma descontextualizada, como atividades isoladas, treinos, exercícios, em uma abordagem contrária ao princípio do ensino pela resolução de problemas.

Dentro desta categoria encontramos respostas que se constituem como **pontos de atenção**: é recorrente a menção a diariamente contar quantas meninas e quantos meninos há na sala, dizer quantas crianças há ao todo. Trata-se de uma prática que pode se tornar repetitiva, que perde seu sentido se não coloca nenhum desafio nem promove nenhuma aprendizagem, mas que se repete em muitas salas de aula, mesmo aquelas de anos mais avançados.



Respostas por categoria (alinhadas às expectativas de aprendizagem)



Análise das respostas

- Muito evidente a centralidade do tema “recursos e materiais” (34 dos 67 docentes), tema que foi sistematizado nas devolutivas dos encontros de ciclo 3 . Positiva a frequência de menção a portadores numéricos como tira, reta e quadros numéricas que discriminados de outros materiais, como os de contagem e estruturados.
- **Entretanto, é preciso considerar que há respostas em que somente esse item foi mencionado, como se os recursos fossem suficientes ou prioritários em relação a outros temas, como planejamento, problematizações, acompanhamento das aprendizagens, etc.**
- Ainda que a resolução de problemas tenha sido pouco mencionada, as menções a propostas desafiadoras, ao trabalho com jogos e com procedimentos diversos, discussões, indicam uma convergência, em alguma medida, com o princípio de ensino pela resolução de problemas, ou, ao menos, com alguns procedimentos relacionados em esse princípio.
- O trabalho com jogos foi mencionado por 27 docentes (excluímos nesta contagem as menções que não se mostraram convergentes com nossa abordagem). Há indícios da apropriação da perspectiva didática em que propomos o trabalho com jogos, já que aparecem, nas respostas, as problematizações, o planejamento, as discussões sobre estratégias etc.
- Os planejamentos incluem a ideia de preparar-se para fazer boas intervenções, identificar os conteúdos e habilidades; é possível pensar que o trabalho de formação com a resolução de problemas e com os jogos induziu essas respostas. Em outras palavras, o trabalho com a RP e os jogos qualificou o planejamento.



Considerações finais

O trabalho com jogos é colocado pelos docentes de forma alinhada e apropriada da perspectiva didática que propusemos: não como atividade para aprender brincando, mas uma forma de propor problemas e discuti-los para construir conhecimento matemático.

São mencionados planejamentos claros, antecipações de intervenções, problematizações, discussões de estratégias de cálculo utilizadas e sistematizações.

Trata-se de uma ótima apropriação. Pode-se inferir disso que o trabalho com os jogos foi compreendido como um possível contexto de resolução de problemas.



candida.pierro@roda.org.br

PARCEIR



INICIATIVA



MOMENTO 2
Trabalho com o
Jogo Descobrir a
Carta – Adição



ROTEIRO DA PRÁTICA E REFLEXÃO SOBRE O JOGO

Jogo Descobrir a carta – Adição

- a) Coletivo, com professores já organizados em grupos de 4:
- Olhar os materiais. Identificar baralhos diversos.
 - Ler coletivamente as instruções de jogo e conhecer as versões de jogo existentes.
 - Ler coletivamente as questões para responder após a prática
- b) Em grupos de 4: Prática de jogos; resposta às questões discutidas pelo grupo.
- c) Conversa coletiva sobre as respostas às questões



REFLEXÃO SOBRE O JOGO

1. Quais foram os desafios identificados por vocês ao jogar?

3º ano N

Desafios colocados pelo jogo às crianças	Desafios do ponto de vista da professora ou do professor
Difícil de manter o foco	Excesso de agitação e barulho / gestão da turma
Rapidez de pensamento / trabalhar sob pressão /	Precisa combinar regras
Reconhecer números	Como agrupar?



REFLEXÃO SOBRE O JOGO

1. Quais foram os desafios identificados por vocês ao jogar?

1º e 2º ano M

Desafios colocados pelo jogo às crianças	Desafios do ponto de vista da professora ou do professor
Concentração; pressão; ansiedade. Agilidade no pensamento	Posição da carta -
Barulho	Criar regra sobre empate / erro do juiz (ANTES)
Estratégias de cálculo mental com o Baralho 2	Barulho
Composição e decomposição	Fazer agrupamentos a partir dos saberes das crianças
Juiz calcular a soma Diminuir e descobrir a carta	



REFLEXÃO SOBRE O JOGO

1. Quais foram os desafios identificados por vocês ao jogar?

1º e 2º ano – Noite

Desafios colocados pelo jogo às crianças	Desafios do ponto de vista da professora ou do professor
Rapidez de raciocínio e de cálculo	Acompanhamento da turma
Reconhecer os números	
Encontrar uma das parcelas e não o total	
Agilidade ao virar e posicionar a carta	
Juiz não pode demonstrar a contagem	
Atenção e concentração	



REFLEXÃO SOBRE O JOGO (3º ano N)

2. Quais conhecimentos matemáticos *podem ser construídos* a partir desse jogo?

Cálculo mental de + e de –

Fatos Básicos

Decomposição e composição

Raciocínio lógico

Criar estratégias

Regularidades do Sistema de Numeração



REFLEXÃO SOBRE O JOGO (1º e 2º ano M)

2. Quais conhecimentos matemáticos *podem ser construídos* a partir desse jogo?

Adição

Cálculo mental

Decomposição

Reconhecer números

Subtração



REFLEXÃO SOBRE O JOGO (1º e 2º ano N)

2. Quais conhecimentos matemáticos *podem ser construídos* a partir desse jogo?

Cálculo mental adição

Subtração

Composição e decomposição decimal

Adição e subtração como operações inversas

Sobrecontagem



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Jogo Descobrir a carta – Adição

Esta sequência possibilita o desenvolvimento do **cálculo mental** por meio da ampliação e construção de um repertório de resultados de adição e subtração, apoiando-se nas propriedades das operações e nas regularidades do SND. Além disso, favorece a compreensão da relação entre adição e subtração, bem como o aprimoramento da resolução de problemas e da argumentação matemática.



CONTAGEM E CÁLCULO....

Página 6

“Outro objetivo de aprendizagem do jogo é a substituição de procedimentos de contagem pelos cálculos refletidos. As versões com os baralhos 2 e 3 do jogo, que envolvem números maiores (múltiplos de 10 até 100, ou múltiplos de 100 até 1.000), dificultam o procedimento de ir contando de um em um, instigando a utilização de outros procedimentos de cálculo e de reflexões sobre as propriedades do Sistema de Numeração Decimal (SND).”



CONTAGEM E CÁLCULO....

Contagem e cálculo: qual a diferença?

Para pensar sobre isso, vamos ver algumas crianças realizando procedimentos para obter a soma de pontos de três dados.

Identifique:

- Elas usam procedimentos de cálculo?
- Ou de contagem?
- Alguma delas recorre à sobrecontagem?

Contagem X cálculo: como intervir?

- Se um aluno utiliza todo o tempo a contagem, como provocar que passe a construir procedimentos de cálculo?
- A oferta de materiais de contagem – manipuláveis ou gráficos – cabe sempre? O que isso favorece? O que impede?



PROCEDIMENTOS DE ADIÇÃO E DE SUBTRAÇÃO P. 14

Você antecipa que as crianças da sua turma vão recorrer a procedimentos de....

- Encontrar o complemento por adição? (pense em um exemplo)
- Ou encontrar o complemento por subtração? (pense em um exemplo)

Como ajudar a turma a relacionar esses dois tipos de procedimentos?

E por quê?



Etapa 2 – Discussão das estratégias utilizadas pelas crianças e registro de estratégias construídas

Com base nas observações feitas durante a Etapa 1, escolha duas ou três estratégias para colocar em discussão com a turma toda em um momento coletivo.

Com as turmas de 1º ano, discutir as estratégias – de busca de complemento, de cálculo mental com base no repertório que estão construindo – e os recursos apoiados nas regularidades do SND favorece que as crianças tomem consciência das diferentes possibilidades que existem. Com isso, elas podem se beneficiar das descobertas ao utilizá-las nas partidas futuras. Por exemplo:

- Se o resultado é 18 e vejo 10, já sei que minha carta é 8 porque 10 com 8 é igual a 18 (apoiando-se nas regularidades do SND).
- Se o resultado é 18 e vejo 10, já sei que minha carta é 8 porque eu contei quanto falta até chegar no 18: 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 (apoiando-se na busca do complemento pela contagem).
- Se o resultado é 18 e vejo 10, já sei que minha carta é 8 porque eu tentei o 4 e não deu e sei que $4 + 4 = 8$ (apoiando-se na busca do complemento e em resultados que sabe de memória).

Já com as turmas de 2º e 3º anos, com base nas observações realizadas enquanto jogam, é importante propor diversas discussões como as anteriores (do 1º ano), considerando as especificidades dos baralhos 2 e 3.

O intercâmbio com colegas e a professora ou o professor, neste momento, são cruciais – as explicitações, as confrontações e as justificativas entre as crianças são um fator de progresso para a turma, pois permitem que se construa aos

poucos o caminho que levará as crianças a validar as estratégias de cálculo utilizadas até aqui. Essa atividade reflexiva enriquecerá as futuras partidas das quais todas as crianças participarão.

A sala de aula é sempre um espaço heterogêneo, de modo que as crianças não aprendem no mesmo ritmo – a troca entre elas é um importante recurso para a aprendizagem. Lembre-se de que seu papel docente, nesse momento, é o de mediar a discussão, e não o de apresentar soluções e respostas.

Depois, organize coletivamente um cartaz que indique as estratégias que podem ser utilizadas para calcular.

Em outro cartaz, os resultados dos cálculos observados nos baralhos (sejam as somas ou subtrações até 20, 100 ou 1.000) podem ser organizados procurando contemplar tanto aqueles sobre os quais as crianças já têm mais domínio quanto os mais desafiadores.

Esses registros criam uma memória didática do trabalho realizado e servem para que as crianças os consultem em jogadas futuras.



ESCOLHA DOS BARALHOS

O que você pensa sobre a decisão dos professores X, Y e Z?

- O **professor X** selecionou o jogo com o baralho 1, pois assim todos poderiam jogar em pé de igualdade, uma vez que já estariam apropriados dos conhecimentos em jogo.
- A **professora Y** escolheu o baralho 2 para desafiar as crianças, já que a cada rodada elas teriam de encontrar estratégias pessoais e criativas de cálculo que ainda não haviam construído.
- A **professora Z** preferiu fazer uma rodada com o baralho 1, de forma que se apropriassem do jogo. Em seguida, propôs o baralho 2, mas para um grupo manteve o baralho 1.



ESCOLHA DO BARALHO

P. 9 e 10

Sugerimos utilizar o baralho que mais desafie o grupo a avançar em relação aos conhecimentos envolvidos em cada um dos três jogos. A primeira possibilidade é as turmas de 1º ano iniciarem com o Baralho 1, cujos resultados das operações vão até 20. O Baralho 2 amplia as reflexões sobre as regularidades do sistema de numeração e os cálculos aditivos e subtrativos envolvidos. Ele pode ser utilizado como uma continuidade do trabalho, com o objetivo de ampliar os desafios. Ou pode ser iniciado já no 2º e 3º anos, dependendo da avaliação sobre os conhecimentos que as crianças já têm sobre os cálculos até 20. O Baralho 3 amplia ainda mais as reflexões sobre as regularidades do sistema de numeração e envolve os conhecimentos sobre o valor posicional como apoio para os cálculos.

Mas é possível disponibilizar baralhos distintos para cada trio na mesma turma. Tal decisão precisa estar aliada à avaliação que você faz sobre as necessidades específicas de aprendizagem de cada criança e do coletivo. Importante refletir considerando a concepção pedagógica deste material sobre resolução de problemas: um problema genuíno não é algo familiar ou dominado, mas sim aquilo que ainda desconhecemos e nos desafia. Portanto, os critérios de seleção devem priorizar novos desafios, em vez de simplesmente oferecer 'jogos que as crianças já dominam!'



DIVERSIFICAÇÕES P. 26

- Jogar em duplas (grupos de cinco crianças formando duas duplas e uma juíza ou juiz)
- Tabelas de apoio com cálculos básicos
- Baralho reduzido - Retirar do Baralho 1 todas as cartas acima de 7 (ficam apenas as cartas de 1 a 7).
- Jogo com dicas e devolutivas da juíza ou do juiz.

Professora do 1º ano, como você enxerga esta possibilidade na sua turma?

Que outras diversificações favoráveis à aprendizagem de todas as crianças podemos propor?



COMO CONSTUIR CRITÉRIOS?



Quando mudar o baralho para aumentar o desafio?

Para todas ou só para algumas crianças?

E as diversificações de jogo? A partir de quais indícios devo propor algo mais simples ou mais complexo?



PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS

Jogo Somar 10

Estratégias de contagem e de passagem da contagem ao cálculo

Conta de um em um as figuras de uma carta depois de outra, mas necessita tornar a contar ambas as coleções utilizando os dedos para saber o total	Conta, ao mesmo tempo, o total de figuras das cartas, realizando uma só contagem como se fosse uma só coleção	Identifica a quantidade de uma das cartas e realiza a sobrecontagem sem usar o critério do número maior primeiro	Identifica a quantidade de uma das cartas e realiza a sobrecontagem, utilizando o critério do maior número primeiro	Aplica diretamente a propriedade comutativa, demonstrando dominar alguns cálculos
---	---	--	---	---

O que observar nas condutas das crianças? Em que momentos?



PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS

Jogo Descobrir a carta – Adição

Estratégias de contagem e de passagem da contagem ao cálculo			
Utiliza contagem para descobrir a parcela desconhecida da adição.	Utiliza a subtração, descontando a parcela conhecida do resultado.	Utiliza cálculo mental com base no repertório aditivo que já tem de memória.	Utiliza cálculo mental com base no repertório subtrativo que já tem de memória.

O que observar nas condutas das crianças? Em que momentos?



ESPAÇO DIGITAL DE FORMAÇÃO – DOCENTES DE 1o A 3o

MOMENTO CULTURAL

**Aleijadinho
(vídeo)**

ESTUDO E APROFUNDAMENTO

Estudo do Caderno de Orientações Didáticas do Jogo

ATIVIDADE PRÁTICA

Desenvolvimento do jogo Preenchimento da Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens Reflexão

SAIBA MAIS

Texto: da contagem ao cálculo
(Cecília Parra)



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

A proposta de Atividade Prática se refere ao trabalho em sala de aula com o jogo *Descobrir a carta – Adição*. Para realizá-la, sugerimos o seguinte percurso:

1. **Estudo do caderno** de Orientações Didáticas sobre o jogo (atividade orientada pela sua coordenadora).
2. **Planejamento do trabalho com o jogo** – conforme orientações do caderno (também será uma atividade realizada com orientação da sua coordenadora).
3. **Desenvolvimento de aulas com o jogo** *Descobrir a carta – Adição*. Nesta etapa, haverá momentos de prática do jogo, outros de problematização, outros de trabalho em duplas com problemas do caderno e momentos coletivos de discussão sobre as estratégias.

Conforme desenvolve esse trabalho, em momentos planejados, realize a escuta e observação atenta dos conhecimentos das crianças a respeito das habilidades que estão descritas na Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens. Preencha as colunas que foram indicadas no encontro presencial (a depender do baralho e versão do jogo que estiver sendo proposto às crianças, as colunas a serem preenchidas pode variar).

Realize esse preenchimento em mais de uma ocasião, de maneira a poder acompanhar as aprendizagens de todas as crianças, e se possível, de uma mesma criança, mais de uma vez.



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

2. **Escreva a seguir a sua reflexão**, considerando as questões indicadas:

a) Analisando os resultados indicados na Pauta de acompanhamento das aprendizagens que você preencheu no trabalho com o jogo **Descobrir a carta – Adição**, você encontrou resultados que a(o) surpreenderam? Se sim, em que sentido?

b) Quais habilidades, entre as observadas, você percebeu mais avanço por parte das crianças no decorrer do trabalho com o jogo?

c) O que as anotações feitas indicaram para você, em termos de continuidade de trabalho? Isto é, a pauta está lhe indicando a necessidade de propor novas rodadas do mesmo jogo com a turma? Ou mudar o baralho e alterar a versão do jogo, modificando o desafio matemático? A pauta indica a necessidade de voltar a resolver problemas do Anexo B por escrito e realizar novas discussões coletivas a respeito de algum ponto que parece necessário trabalhar? Indique suas razões.



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

O que você deve enviar:

- Baixe o arquivo e preencha a Pauta de acompanhamento das aprendizagens que ele contém, a partir das suas anotações feitas na pauta impressa que você recebeu. Ou, se preferir, envie fotos da pauta preenchida à mão.
- Analise os resultados obtidos na Pauta e escreva no local indicado uma reflexão sobre os conhecimentos matemáticos das crianças e a continuidade do trabalho.
- Depois disso, salve esse arquivo e o envie até a data combinada. Bom trabalho!



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

Estudo e planejamento

Desenvolvimento de aulas planejadas

Durante as aulas e atividades: preenchimento da Pauta de Acompanhamento

Redigir uma reflexão sobre o observado

Envio da Pauta e da reflexão





AVALIAÇÃO E ENCERRAMENTO



AVALIAÇÃO DO ENCONTRO





PARCEIRO



INICIATIVA



PARCERIA INSTITUCIONAL

