

# TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 1º a 3º ano  
Ciclo 1 - Didática da Matemática  
Catás Altas

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**  
**Catas Altas - Matemática**



## APRESENTAÇÃO

Análise da pausa avaliativa de **matemática** das professoras e professores do município de Catas Altas:

### 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: 17.
- Destes, apenas um docente participa pela primeira vez em 2025.





# Análise de respostas



# Respostas

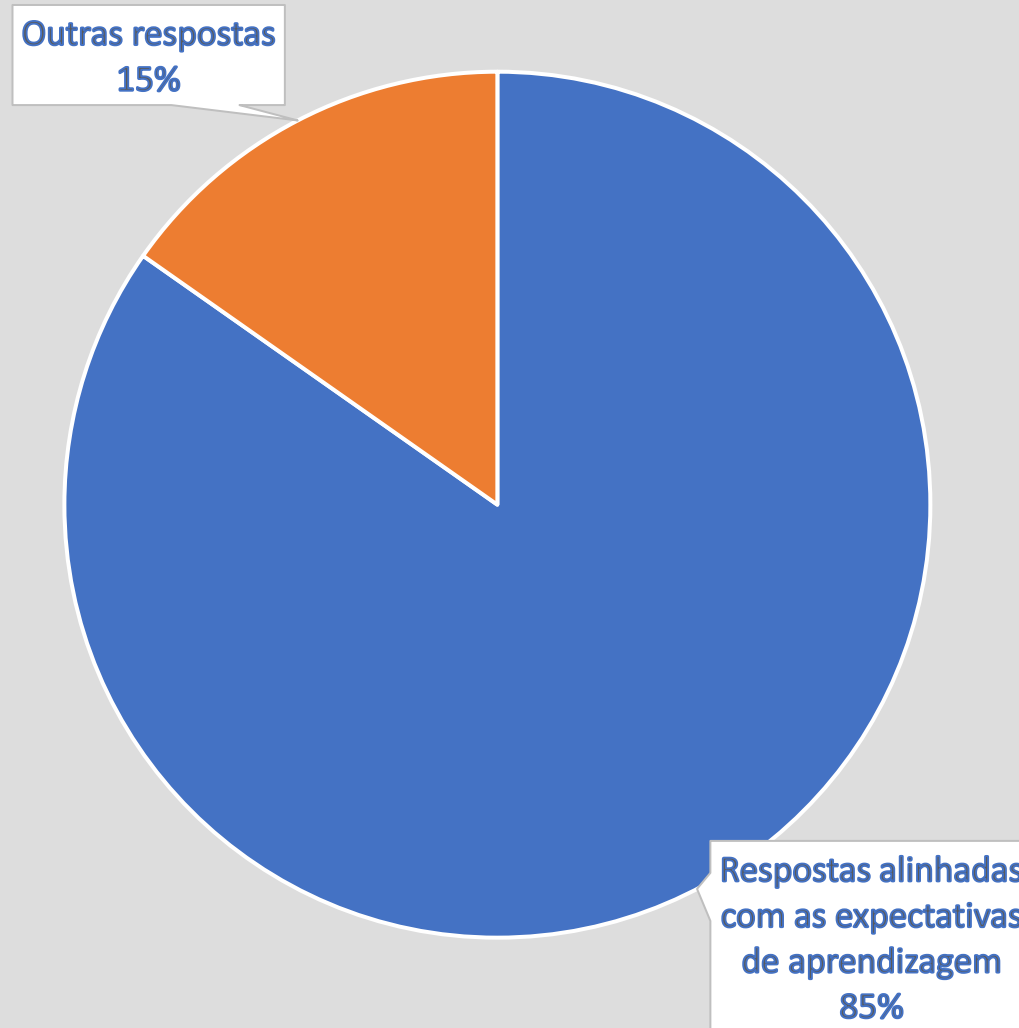
## Pausa avaliativa Matemática – Docentes - Catas Altas -

N = 17 professores. Desses 17, apenas 1 participa pela primeira vez em 2025.

Respostas alinhadas com as expectativas de aprendizagem		Outras Respostas	
<b>Disponibilizar materiais, recursos, portadores numéricos;</b> Criar um ambiente alfabetizador / 'matematizador' / ambiente com elementos para se apoiar	14	<b>Materiais:</b> Uso de materiais digitais e vídeos	2
<b>Planejamento:</b> planejar boas intervenções, boas perguntas; planejar bem o trabalho com jogos; definir o que espera que os alunos aprendam nas aulas; planejar de acordo com a turma e suas dificuldades; conhecer as habilidades a serem desenvolvidas.	6	<b>Planejamento:</b> - Planejar para que todos os eixos (medidas, geometria, números, estatística e jogos) sejam estudados durante a semana; Listar os temas a serem estudados; Recorrer ao planejamento trimestral. O que não foi aprendido trabalhar várias vezes.	4
<b>Resolução de problemas e propostas desafiadoras</b>	3	Propostas com <b>situações do dia a dia</b>	2
<b>Postura do professor:</b> Atento, disponível para ajudar, próximo e observador para fazer intervenções.	3		
<b>Agrupamentos e interações:</b> observar, usar o diagnóstico, agrupar por proximidade de conhecimentos	4		
<b>Diagnóstico inicial / levantamento de habilidades/ Realizar ditado de números:</b> Saber o que o aluno sabe, suas habilidades e conhecimento prévio; levantamento dos diferentes níveis de aprendizagem; diagnosticar as dificuldades.	8		
<b>Realizar trabalho com jogos:</b> com clareza de objetivos intencionalidade; de forma rotineira envolvendo diversos conteúdos; <b>problematizar jogadas;</b> após o jogo, <b>compartilhar estratégias / socializar / registrar / Discussões coletivas sobre estratégias</b>	9	<b>Realizar registros no caderno e quadro (genérico)</b>	1
<b>Propostas diversificadas para crianças com dificuldades</b>	3		

# Alinhamento das respostas

Alinhamento das respostas com as expectativas de aprendizagem

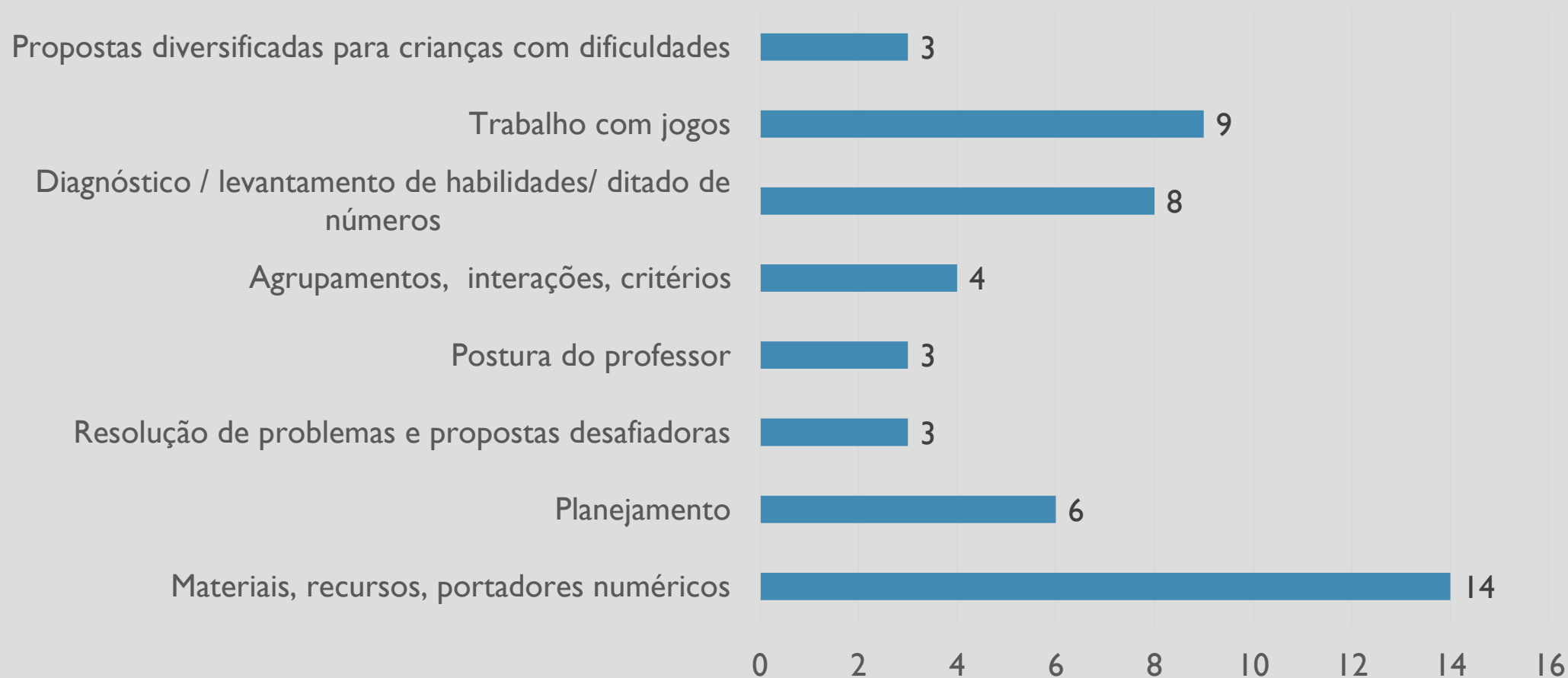


# Análise do gráfico sobre alinhamento

- Na categoria que denominamos “ outras respostas” encontram-se aquelas que fazem alusão a conteúdos, saberes e práticas que não foram discutidas nos encontros, ou, em alguns casos, que estão em desacordo, desalinhadas e até mesmo serem desviantes, baseadas em concepções conflitantes com as adotadas pela formação.
- De modo geral, podemos verificar que a maior parte das respostas que não consideramos alinhadas não são desviantes, mas imprecisas. Por exemplo, a resposta “realizar registros no caderno e no quadro”, a depender do contexto considerado, pode ser uma resposta alinhada, mas não é possível ter certeza, pois está descontextualizada.
- A ideia de que o trabalho matemático deve se dar em torno de situações do dia a dia foi mencionada por dois professores; Ainda que seja bastante discutível, trata-se de uma crença estabelecida, principalmente no ensino dos anos iniciais. Pode ser pensada como um ponto de atenção, mas não necessariamente uma necessidade formativa de todos os grupos.
- Vale mencionar que, exceto em um caso, os jogos foram mencionados na perspectiva que adotamos – como atividade planejada, com objetivos didáticos precisos, que compreende atividades de problematização, discussão e sistematização. Não há nenhuma menção ao jogo como “ atividade divertida, para aprender brincando”, o que indica uma boa apropriação dos princípios da proposta formativa em relação ao trabalho com jogos. A menção ao jogo que não foi contabilizada como “ resposta alinhada” não traz outra concepção, mas não detalha de que tipo de jogo, de que forma ou com que finalidade seria incluído no planejamento.

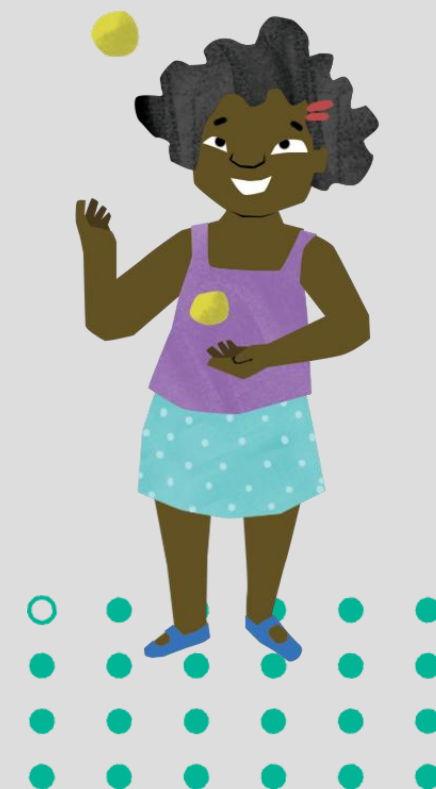


# Respostas por categoria (alinhadas)



# Análise das respostas

- Muito evidente a centralidade do tema “recursos, materiais, portadores” (14 dos 17 docentes), tema que foi sistematizado nas devolutivas dos encontros de ciclo 3 . Positiva a frequência de menção a portadores numéricos como tira, quadro, reta, que foram trabalhados, enfatizados e discriminados de outros materiais, como os de contagem e estruturados.
- Foram feitas poucas menções à resolução de problemas e atividades desafiadoras (3/17). Tema que constitui um ponto de atenção.
- Jogo aparece moderadamente (7/17). É importante considerar que há indícios da apropriação da perspectiva didática em que propomos o trabalho com jogos, já que aparecem, nas repostas, 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.
- Três docentes mencionam a importância de o professor estar atento, disponível, para intervir e ajudar. Essas respostas podem ter relação com o tipo de relação que se estabelece nas atividades de jogo e de resolução de problemas, fundamentadas nas interações entre os estudantes; esta proposta pede o professor na postura de acompanhamento, de observador atento, diferente das dinâmicas de aulas expositivas, de fazer exercícios, etc.



# Considerações finais e destaques

## DESTAQUE

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 discutirlos 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 (ainda que pouco mencionado nas respostas).



# Considerações finais e desafios

## PONTO DE ATENÇÃO

Assim como no grupo das coordenadoras, não foi feita **nenhuma menção ao cálculo mental**. Os docentes mencionam a importância de discutir diferentes estratégias, mas não usam o termo “ cálculo mental”.

Trata-se de um ponto muito importante, pois o cálculo mental foi o conteúdo matemático trabalhado no percurso de formação, tanto em 2024 (explicitamente como tema de encontros formativos), como em 2025 (em que o cálculo mental é o conteúdo presente nos jogos trabalhados).

Sabemos que os conteúdos matemáticos a serem trabalhados pelos professores são definidos pelos documentos curriculares oficiais e que, na prática, os docentes se apoiam nos livros didáticos para organizar seus planejamentos – sem tomar para si a decisão sobre a inserção ou exclusão de conteúdos.



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?

<b>Desafios colocados pelo jogo às crianças</b>	<b>Desafios do ponto de vista da professora ou do professor</b>
Agilidade nas respostas	Atenção às regras por parte das crianças
Utilizar regularidades do SND	Agrupamento
Compreender as regras / se inteirar da dinâmica do jogo	Como atender aos grupos
	Prática sistemática com jogos



# REFLEXÃO SOBRE O JOGO

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

Contagem, sobrecontagem e cálculo

Composição e decomposição decimal de números

Relação entre adição e subtração

Regularidades do SND

Cálculo Mental



# 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
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------



# 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

<b>MOMENTO CULTURAL</b>	<b>ESTUDO E APROFUNDAMENTO</b>  Estudo do Caderno de Orientações Didáticas do Jogo	<b>MATERIAIS DE REFERÊNCIA</b>  Arquivos utilizados no encontro presencial e outros	<b>ATIVIDADE PRÁTICA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolvimento do jogo</li><li>• Preenchimento da Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens</li><li>• Reflexão</li></ul>	<b>SAIBA MAIS</b>  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

