

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 4 e 5º ano
Ciclo 1 - Didática da Matemática
RIO PIRACICABA

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 – Multiplicação

A tabela de Pitágoras
O uso da calculadora
Problemas do Anexo B
Diversificações de jogo
A escolha do baralho; quando passar de um para o outro?
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 - Multiplicação, 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



JORGE DOS ANJOS

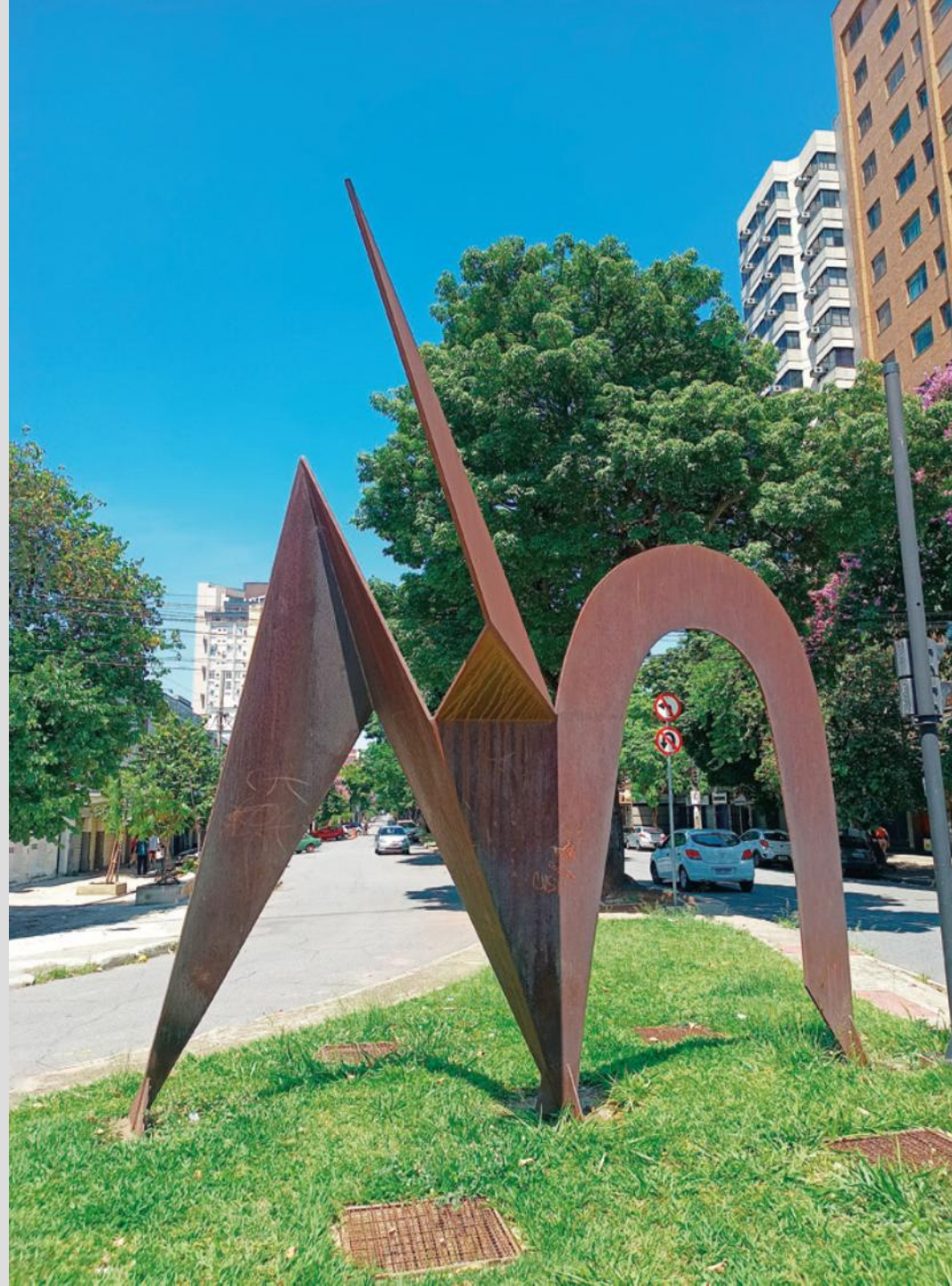
Artista mineiro,
nascido em 1957



Fonte: <https://revistacanjere.com.br/a-arte-e-a-diaspora-de-jorge-dos-anjos/>



Nascido em 1957 em Saramenha, bairro da periferia de Ouro Preto, Jorge dos Anjos mostrou sua tendência às artes plásticas desde pequeno. Começou a ter aulas particulares de desenho e pintura aos 7 anos e, aos 13, entrou na Escola de Arte Rodrigo Melo Franco de Andrade, na sua cidade natal, onde ficou até os 18 anos. Mudou-se para Belo Horizonte em 1988, onde deu prosseguimento à sua carreira artística.







Suas peças em aço, ferro, madeira ou pedra-sabão – às vezes, uma combinação entre elas – variam no volume, mas todas têm algo em comum: incorporam a memória e a ancestralidade africana.







Uma de suas obras mais conhecidas é o Portal da Memória, que está no espaço público da Lagoa da Pampulha. É um dos cartões –postais da capital mineira, instalado para emoldurar e proteger a estátua de Iemanjá.

Fontes:

Revista Canjerê (revistacanjere.com.br/a-artee-a-diaspora-de-jorge-dos-anjos/),

site da AM Galeria de Arte (amgaleria.com.br/artista/jorge-dos-anjos/)

Wikipedia (pt.wikipedia.org/wiki/Jorge_dos_Anjos).

MOMENTO 1
Devolutiva da
pausa avaliativa



TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Pausa Avaliativa
2025 – Professoras
Rio Piracicaba - Matemática



Dados gerais

	PARTICIPANTES	RESPONDENTES
Professoras de 1º ao 3º anos	24	20
Professoras de 4º e 5º anos	16	14
Total	40	34

PERGUNTA

Um professor chegou novo na rede 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.



PAUSA AVALIATIVA PROFESSORAS RIO PIRACICABA

1º ao 3º anos 20 | 4º e 5º anos 14

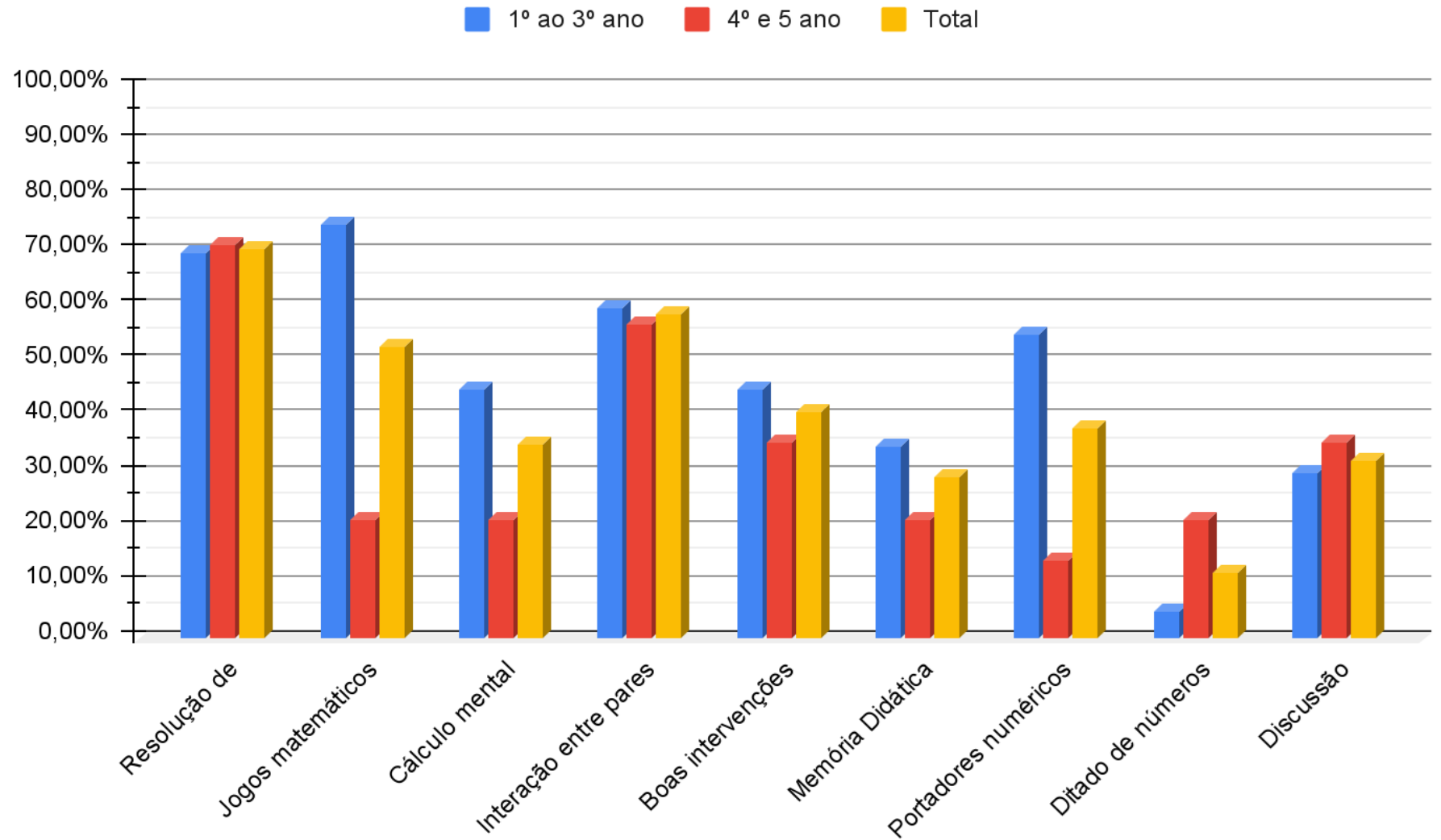
Total de respostas: 34

Respostas que corroboram com as expectativas de aprendizagem		Respostas que fogem às expectativas de aprendizagem	
resolução de problemas	14 10 24	raciocínio lógico	5 0
jogos matemáticos	15 3 18	portador numérico como material concreto	1 0
cálculo mental	9 3 12	cálculo mental como treino	2 0
interação entre pares	12 8 20	material concreto	1 0
Boas intervenções	9 5 14	lista de conteúdos	4 1 5
registros das aprendizagens (memória didática)	7 3 10	Nenhuma relação com os conteúdos formativos do Trilhos para a Didática da Matemática propostos ao longo do projeto.	1 1 2
portadores numéricos	11 2 13		
ditado de números	1 3 4		
discussão	6 5 11		

Análise geral



Análise geral



DESTAQUES

Análise geral



Resolução de problemas

70,5% do total de professoras indicaram a resolução de problemas como algo prioritário para o planejamento das aulas de Matemática.



Interação entre pares

58,8% do total de professoras indicaram a interação entre pares como algo prioritário para o planejamento das aulas de Matemática.



Jogos Matemáticos

53% do total de professoras indicaram jogos matemáticos como algo prioritário para o planejamento das aulas de Matemática.



DESTAQUES

Análise geral

Não antecipamos que poderia surgir nas respostas das professoras algo relacionado ao registro das aprendizagens dos estudantes (memória didática). No entanto, 29,4% do total de professoras indicaram esse aspecto como algo prioritário no planejamento semanal das aulas de Matemática.



Análise de respostas

DESTAQUE

A resposta da professora Marli (1º ano) apresenta praticamente todos os conteúdos formativos desenvolvidos ao longo do ano formativo.

FUNDAÇÃO VALE | roda educativa

Programa de Educação e Saúde – Trilhos da Alfabetização MG
Pausa avaliativa – Professoras
Ciclo 3 – 2025

Nome: Marli Aparecida dos Passos Torres		
Ano/série que atua: 1º ano E.F.		
É a primeira vez que está participando da formação?	<input type="checkbox"/> Sim	<input checked="" type="checkbox"/> Não

Questão aberta:

1) 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.

Inicialmente deverá ser feita uma sondagem para saber o que o aluno já sabe e o que precisa ser trabalhado. A partir daí será possível saber sobre os conhecimentos matemáticos adquiridos pelos alunos. Deverá planejar suas aulas pensando em como irá alcançar os alunos, pensar nos agrupamentos, nos momentos que fará sem dar a resposta, promover momentos de socialização das atividades, por exemplo, de um desafio onde poderá escolher uma estratégia usada para lidar em discussões que deve ser feita pela professora. Antecipar as possíveis estratégias a serem usadas pelos alunos para poder fazer as perguntas pertinentes. Estimular a trabalhar em dupla ou em grupo salientando que um poderá ajudar o outro na sua forma de pensar e de resolver situações matemáticas. Tornar as dificuldades da matéria parte das discussões. Registrar diversas estratégias no lousa para os perdedores numéricos que não foram úteis para os alunos naquele momento. Propor atividades de cálculo mental para estimular o raciocínio rápido. Professor questionar se podem fazer de outra forma mais rápida, dando exemplo de como outra criança fez ou deixar a criança argumentar sua forma de pensar. Os jogos matemáticos também devem

ser usados e planejados com intencionalidade para promover a troca de saberes entre pares através da intencionalidade do professor em determinadas situações através da socialização; a socialização das estratégias pelos alunos que favorece a aprendizagem mútua. A avaliação para retomada e planejamento de ações com os objetivos necessários e propósito com a intencionalidade de alcançar os alunos que precisam avançar. Toda atividade de trabalhada em sala de aula deverá ser planejada para seja de fato uma ferramenta que conduz a aprendizagem.



PONTOS DE ATENÇÃO

Análise geral

	RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	INTERAÇÃO ENTRE PARES	JOGOS MATEMÁTICOS	BOAS INTERVENÇÕES	CÁLCULO MENTAL
PROFESSORAS 1º ao 3º ANOS (20)	70%	60%	75%	45%	45%
PROFESSORAS 4º e 5º ANOS (14)	71%	57,1%	21,4%	37,7%	21,4%

A pausa avaliativa confirmou nossa preocupação em relação à compreensão e implementação dos conteúdos formativos propostos às professoras dos **4º e 5º anos**. Exceto para a *resolução de problemas*, os conteúdos prioritários desenvolvidos ao longo do ano formativo foram menos citados por elas em comparação às professoras do 1º ao 3º anos.



Considerações finais e desafios



Considerações finais e desafios

O grupo de **professoras** tem avançado em relação às suas aprendizagens de maneira constante. Cada um no seu tempo, mas sempre avançando.

Destacamos o **entendimento das estratégias didáticas que envolvem o uso do jogo e a relação estabelecida com o princípio da resolução de problemas**. A maioria das professoras propõe o jogo mais de uma vez com suas turmas, propondo algumas problematizações, fazendo intervenções planejadas, o que nos faz constatar que o jogo não está sendo usado como algo exclusivamente lúdico.

Assim, percebemos que há grupos em que está garantido que o propósito do jogo é promover o avanço das aprendizagens dos estudantes. As formações têm possibilitado que revisitem e reflitam sobre a própria prática, e em muitos casos, as aprimorem cada vez mais.

Porém, também temos grupos em que essa construção ainda se apresenta como um desafio formativo: o uso dos jogos matemáticos como situações de resolução de problemas e o trabalho com o cálculo mental, de forma aliada e integrada ao ensino dos algoritmos, **não são ainda compreendidos e apropriados em sua integralidade**.





PARCEIR



INICIATIVA



MOMENTO 2

Trabalho com o Jogo
Descobrir a Carta –
Multiplicação



ROTEIRO DA PRÁTICA E REFLEXÃO SOBRE O JOGO

Jogo Descobrir a carta – Multiplicação

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?

Desafios colocados pelo jogo às crianças	Desafios do ponto de vista da professora ou do professor
Compreensão das operações do jogo	Compreensão das operações do jogo
Saber lidar com a pressão do jogo	Diagnosticar o que eles sabem para os agrupamentos = propor um problema com o mesmo desafio e verificar como resolvem = diagnóstico
Ter folha de apoio? Sim.	Adaptar o jogo para os diferentes conhecimentos
Ter tabela de Pitágoras? Só para aprender a jogar.	
Rapidez para pensar e agilidade ao falar.	
Crianças que não constroem os resultados multiplicativos	
Calculadora? Regra que limite quando usar	



REFLEXÃO SOBRE O JOGO

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

Construir e Memorizar a tabuada (construção de um repertório)

Multiplicações por 10, 100, 1000

Estratégias de cálculo mental

Uso da Tabela de Pitágoras



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (P. 9)

O jogo propõe que se identifique um dos fatores de uma multiplicação sabendo o valor do outro fator e o produto de ambos. Dessa forma, se relaciona a ideia de multiplicar (encontrar um produto) com a ideia de dividir (descobrir um fator).

Assim, em termos de aprendizagem, o objetivo é estabelecer a relação entre os fatores e o produto de uma multiplicação, bem como construir e ampliar o repertório de cálculos multiplicativos utilizando, preferencialmente, o cálculo mental (refletido). O desenvolvimento de estratégias de cálculo mental também favorece o estabelecimento de relações entre as regularidades do Sistema de Numeração Decimal (SND) e as propriedades das operações.



TABELA DE PITÁGORAS (P.12)

Diferentemente das listas de tabuada, a Tabela de Pitágoras é um excelente recurso para o ensino, uma vez que, se houver um trabalho intencional com ela, as crianças poderão estabelecer relações entre os resultados, identificar propriedades da multiplicação e construir os resultados ainda não memorizados.

Isso ocorre devido à sua organização em linhas e colunas. A Tabela de Pitágoras não apenas ajuda as crianças a dominar a operação de multiplicação, mas também a desenvolver uma compreensão mais profunda dos princípios matemáticos que sustentam essa operação .

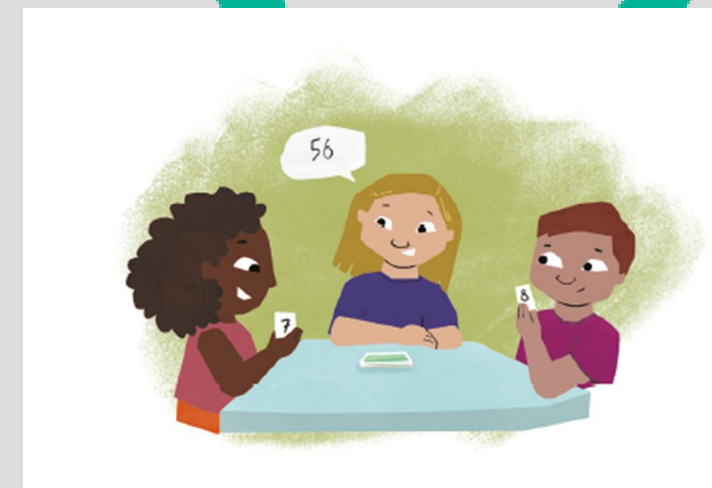


TABELA DE PITÁGORAS (P.16 E 17)

Algumas perguntas podem guiar a discussão:

- Quais fileiras e colunas vocês preencheram primeiro? Foram os produtos mais fáceis de lembrar? Quais foram mais fáceis? Por que são fáceis?
- É possível preencher a casa que corresponde ao 4×6 somente olhando o valor da casa 4×5 ? Como?
- Sabendo o resultado de 7×8 , como posso fazer para encontrar o valor do 8×8 ?
- É possível usar os resultados da coluna do 4 para completar a coluna do 8? Como?
- Se somarmos os resultados da coluna do 4 e do 5, de qual coluna serão os números obtidos?
- Vamos criar outra proposta de exploração da tabela?



USO DA CALCULADORA PELO JUIZ E PELOS JOGADORES

Em qual ou quais circunstâncias do jogo o juiz precisaria de uma calculadora, além da Tabela de Pitágoras?

O que poderia substituir o uso da calculadora pelo juiz? Que outro tipo de apoio seria favorável?

Vocês consideram que os jogadores poderiam utilizar a calculadora? Por quê? Em que casos?



A seguir, apresentamos sugestões de atividades para o contato inicial dos alunos com as calculadoras.

Iniciando: para conhecer as teclas e o funcionamento básico da calculadora

1. Observar a calculadora e responder: o que está escrito nas teclas da calculadora? Que números? Os símbolos são todos conhecidos? O que eles significam? (é importante notar que algumas teclas não precisam ser utilizadas no contexto dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, como as teclas: $+/-$ e $\sqrt{\quad}$).
2. Como ligar a calculadora? Como desligar?
3. Ligar a calculadora e teclar um número. Ver o que surge no visor. Como apagá-lo sem desligar a calculadora?
4. O que você precisa teclar para que apareça o número 56 no visor? E 124? E 1057?
5. Apertar as teclas: $4 + 2 =$ e ver o que surge no visor.
6. Repetir com: $9 - 3 =$.
7. Repetir, teclando $2 \times 5 =$.
8. Repetir, teclando $10 \div 2 =$.
9. Agora, dê seu palpite: o que vai surgir se você teclar $3 + 7 - 5 =$? Verifique com a calculadora se acertou seu palpite.



Prosseguindo: obtendo sequências na calculadora

1. O que acontece se teclarmos: $9 + = = = =$? O que aparece na tela cada vez que você tecla $=$? O que a calculadora fez?
2. Faça o mesmo com: $2 + = = = =$. E agora, o que a calculadora faz? Experimente com $3 + = = = =$.
3. Descubra o número que vai aparecer se você teclar $5 + = = =$ (procure descobrir antes de teclar; depois, confira com a calculadora se o seu palpite está certo).
4. Experimente teclar $12 + 2 = = = =$. O que acontece cada vez que você tecla $=$?
5. Que número vai aparecer no visor se você teclar: $7 + 3 = = =$? Antes de teclar, dê seu palpite, e depois verifique com a calculadora se acertou.
6. Teclre: $10 - 1 = = = =$. Que números apareceram a cada vez que você teclou $=$?
7. Teclre $12 - 2 = = = =$. Que número aparece no final? Antes de teclar, dê seu palpite, e depois verifique com a calculadora se acertou.

Observação: é importante indicar para os alunos que os números não devem conter "pontinho" separando as classes, pois nas calculadoras o ponto equivale à vírgula.

PROPOSTAS PARA CONHECER A CALCULADORA

Fonte:

Caderno 5 - A Calculadora como Recurso Didático, material de formação de professores em Matemática, desenvolvido no contexto do Programa Ação Educação, desenvolvido pela Fundação Vale em parceria com a Comunidade Educativa CEDAC (atual Roda Educativa).

Este arquivo está no EDF! Aproveite para conhecer e estudar!

ANEXO B - ATIVIDADES DE COMPREENSÃO, PROBLEMATIZAÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO (P. 29 a 39)

A seguir vamos analisar algumas propostas do Caderno de Orientações Didáticas – Anexo B.

Quais são as intencionalidades das propostas?

Em que aspectos elas podem ajudar a avançar?



ANEXO B - ATIVIDADES DE COMPREENSÃO, PROBLEMATIZAÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO (P. 29 a 39)

Atividades de compreensão do jogo

1) Descubra 3 multiplicações que resultam em:

18	24	45	36	54

2) Qual é o número que está na segunda carta?

PRIMEIRA CARTA	SEGUNDA CARTA	RESULTADO
5	?	30

PRIMEIRA CARTA	SEGUNDA CARTA	RESULTADO
4	?	16

PRIMEIRA CARTA	SEGUNDA CARTA	RESULTADO
6	?	18

ANEXO B - ATIVIDADES DE COMPREENSÃO, PROBLEMATIZAÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO (P. 29 a 39)

3) Sem fazer o cálculo, marque, em cada caso, o par de fatores cuja multiplicação resulta no maior produto. Em cada caso, anote o que você já sabia para ajudar a tomar sua decisão.

8×5	8×7

10×6	5×10

3×2	4×3

4) Sem fazer o cálculo, escreva as seguintes multiplicações em ordem crescente, da menor para a maior.

6×6

3×5

4×5

6×7



ANEXO B - ATIVIDADES DE COMPREENSÃO, PROBLEMATIZAÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO (P. 29 a 39)

Atividades para problematizar situações de jogo com o Baralho 2

Para pensar sobre as multiplicações por 100, é preciso lembrar o que já foi discutido até aqui.

Para discutir coletivamente e registrar

1) Saber multiplicar por 10 ajuda a multiplicar por 100? Por quê?

Para fazer em duplas

2) Quais números podem ser resultado de uma multiplicação por 100?

450	400	2.350	2.300	2.003	2.030	1.200.000
-----	-----	-------	-------	-------	-------	-----------

3) Calcule mentalmente:

- a) _____ x 200 = 800
- b) _____ x 50 = 4.000
- c) 8 x _____ = 320
- d) _____ x 50 = 1.000
- e) _____ x 80 = 16.000



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.7)

Escolha do baralho

Reconhecendo o repertório de cálculos multiplicativos já apropriado pelas crianças, é possível escolher o tipo de baralho mais adequado para que avancem com base no que já sabem e ampliem os conhecimentos.

Ao observar a atuação do grupo em situação de jogo, você pode identificar os cálculos que precisam de um trabalho didático específico para que as crianças possam resolvê-los com maior eficiência ou autonomia.

Observar o desempenho das crianças ao longo das situações de jogo também permite modificar o baralho no decorrer do trabalho conforme os avanços constatados, ou determinar baralhos diferentes para agrupamentos distintos dentro da mesma turma.

É possível, ainda, oferecer às crianças o apoio da Tabela de Pitágoras ao realizar a mudança do Baralho 1 para o Baralho 2, especialmente nas primeiras rodadas. À



DIVERSIFICAÇÕES (P. 22 a 24)

Jogar com número reduzido de cartas

Outra alternativa de adaptação é reduzir o número de cartas disponíveis para a partida – é possível jogar apenas com as cartas de 1 a 5 e inserir, aos poucos, as de 6 a 9. Essa adaptação favorece aquelas crianças que ainda não têm um repertório de cálculos multiplicativos consolidado, até que sintam mais segurança na dinâmica do jogo e ampliem o repertório de cálculos memorizados.

Jogar com o baralho 2 inserindo pouco a pouco novas cartas

Para dosar os desafios, é possível jogar com o Baralho 2 introduzindo aos poucos cada grupo de cartas, em vez de iniciar com o baralho completo. Algumas possibilidades são:

- Usar as cartas com números de um algarismo e um conjunto apenas de cartas com múltiplos de 10 (até 90).
- Usar as cartas com números de um algarismo e um conjunto apenas de cartas com múltiplos de 10, dessa vez incluindo os números 100 e 1.000 , e ampliando a reflexão anterior.

Há outras sugestões no Caderno!! Explore!!



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 Descobrir a carta – Multiplicação

Ampliação de repertório de cálculos multiplicativos que possibilita encontrar o fator desconhecido da multiplicação (carta desconhecida) ou o produto (quando a criança está na condição de juíza ou juiz)

Sabe alguns resultados multiplicativos de memória e os utiliza para encontrar o fator desconhecido da multiplicação.

Utiliza resultados que já sabe para reconstruir outros que ainda não tem de memória.
Por ex., para encontrar o fator de $n \times 8 = 40$ com base no dobro, apoia-se em $n \times 4 = 20$.

Utiliza resultados conhecidos de produtos de números de um algarismo para calcular multiplicação de números de dois algarismos.
Por ex., apoia-se na multiplicação $6 \times 3 = 18$ para encontrar $6 \times 30 = 180$.



ESPAÇO DIGITAL DE FORMAÇÃO – DOCENTES DE 4o e 5o

MOMENTO CULTURAL	ESTUDO E APROFUNDAMENTO	MATERIAIS DE REFERÊNCIA	ATIVIDADE PRÁTICA	SAIBA MAIS
	Estudo do Caderno de Orientações Didáticas do Jogo	Arquivos utilizados no encontro presencial e outros (por ex., orientações para o uso da calculadora)	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento do jogo• Preenchimento da Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens• Reflexão	Vídeo: o uso da Tabela de Pitágoras (Claudia Broitman)



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 – Multiplicação*. 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 – Multiplicação*. 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 – Multiplicação**, 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

