

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 1º a 3º ano Ciclo 2- Didática da Matemática Catás Altas

Maio de 2026

Responsáveis



ROTEIRO DA REUNIÃO

BOAS-VINDAS E MOMENTO CULTURAL

Momento 1 - APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO TRILHOS 2025

Momento 2 - DEVOLUTIVA DA ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1

Momento 3 – ANÁLISE DO ACERVO DE JOGOS: RELAÇÃO COM O CURRÍCULO

Momento 4 - TEMATIZAÇÃO DE UMA PAUTA DE ACOMPANHAMENTO

Momento 5 – PLANEJAMENTO DA CONTINUIDADE DO TRABALHO COM JOGOS NO 2º CICLO

Momento 6 – ATIVIDADE PRÁTICA DE DOCENTES

ENCERRAMENTO, AVALIAÇÃO



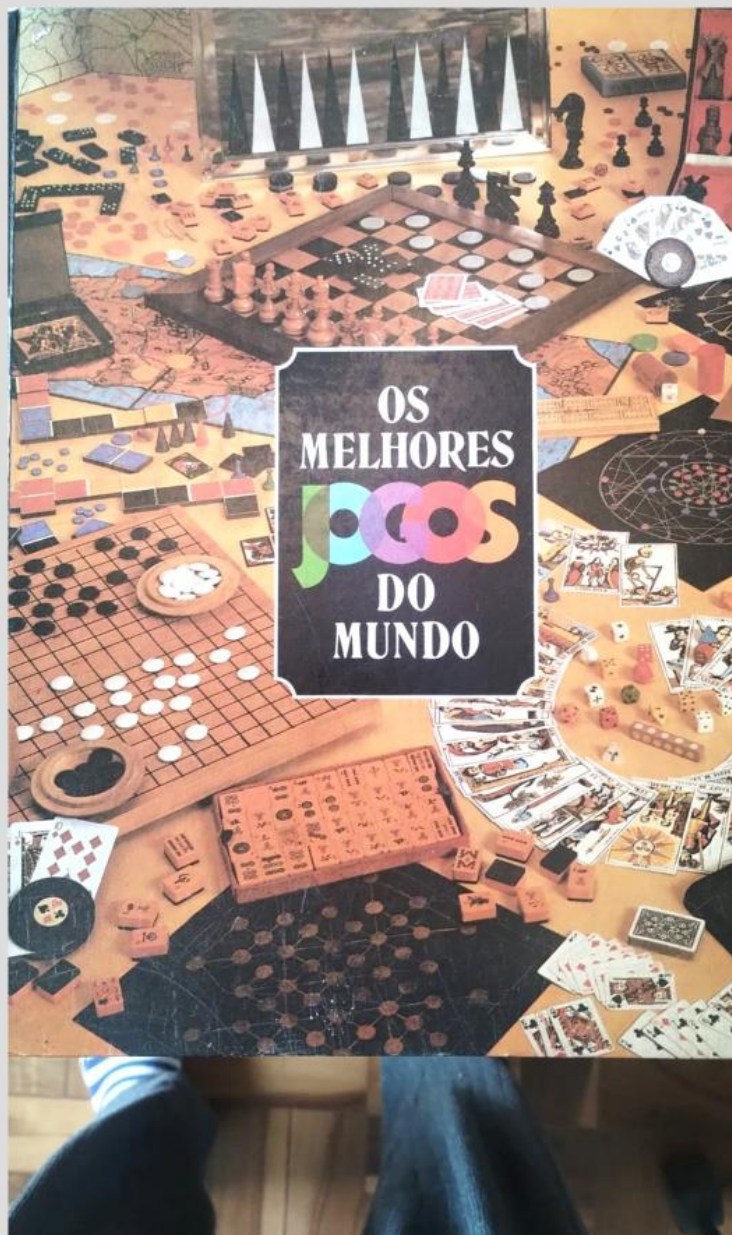
OBJETIVOS DO ENCONTRO

- Tomar conhecimento dos resultados da Avaliação de estudantes realizada em 2025;
- Conhecer, por meio da Devolutiva de Atividade Prática, as apropriações e avanços realizados pelo grupo no trabalho com os jogos;
- Analisar os jogos apresentados em 2024 e 2025, estabelecendo relação com a proposta curricular município;
- Dar sentido à **pauta de acompanhamento** como instrumento de apoio ao acompanhamento das aprendizagens e planejamento docente;
- Planejar a continuidade do trabalho com Jogos em cada turma.



MOMENTO CULTURAL





Os Melhores Jogos do Mundo

Editora: Abril Cultural

Ano: 1978



Introdução

“Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois eles trazem conforto e dissipam as preocupações.”

Há quase setecentos anos o rei Afonso X, de Leão e Castela, escreveu essas palavras no prefácio de seu famoso Livro de Jogos. E ainda hoje elas são muito apropriadas para apresentar esta obra, na qual você vai conhecer a história dos melhores jogos criados pelo homem. Afonso X, que reinou de 1252 a 1284, preocupou-se muito com todas as atividades relacionadas à cultura, tornando-se por isso conhecido como "o Sábio". Entre outras coisas, supervisionou pessoalmente o trabalho de um grupo de cronistas, que foram por ele encarregados de uma nobre missão: escrever uma série de livros sobre artes, história, religião, leis, astronomia e... jogos!





Na moldura de um espelho francês, entalhada em marfim, o registro da grande importância do Xadrez nos últimos séculos da Idade Média europeia. Sob uma tenda, um jovem casal aristocrata disputa uma partida de Xadrez.

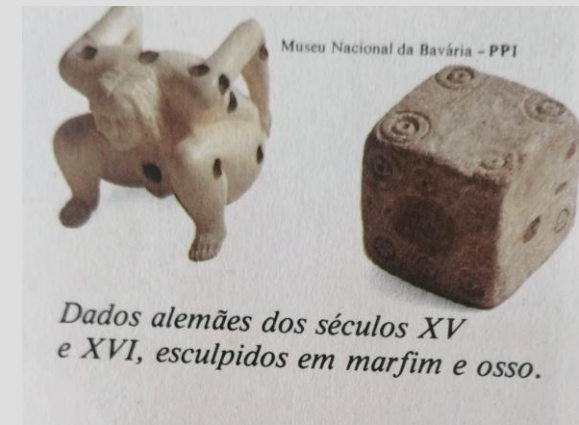
Os principais jogos compilados no livro de Afonso X já haviam percorrido uma grande parte do mundo antes de chegarem à região do Mediterrâneo, e muitos deles já tinham milhares de anos de existência. O Xadrez, pelo qual o soberano era apaixonado, desenvolvera-se na Índia muitos séculos antes, e, ao longo de sua caminhada para o Ocidente, suas peças que representavam elefantes, marajás e carros de guerra foram sendo transformadas em bispos, reis e torres de castelos.

Outro jogo antiquíssimo, a Trilha, nascera no Egito dos faraós, onde tinha chegado a ser um dos jogos mais populares. E o Gamão, que era um dos passatempos preferidos na corte de Afonso X, surgira a partir da Tábula, um dos jogos prediletos entre os antigos romanos.



Ao reunir esses jogos da época em um livro magnificamente ilustrado, o rei castelhano legou à posteridade um importante testemunho: o de que os jogos são um patrimônio cultural de toda a humanidade, uma manifestação universal do gênio criador do homem, independentemente de fronteiras políticas ou culturais. (...)

Assim como quase todas as religiões primitivas apresentam profundas semelhanças entre seus ritos e cultos, o que lhes dá um caráter universal, também os jogos têm muitos pontos comuns entre si, razão pela qual podem ser considerados como uma criação coletiva de todos os homens em diferentes épocas. Na realidade, em sua origem, os jogos estiveram intimamente ligados às práticas religiosas, e ainda hoje vários deles conservam esse caráter sobrenatural.



Dados alemães dos séculos XV e XVI, esculpido em marfim e osso.



Tipos curiosos de dados, feitos com diversos materiais e usados por vários povos em diferentes épocas.

MOMENTO 1

Apresentação de
resultados da Avaliação
3º ano – 2025



TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

AVALIAÇÃO ESTUDANTES

2025



Trilhos da Alfabetização

Formação

Formação síncrona no município

- formação com equipe técnica da Secretaria, formadores locais, diretores, coordenadores pedagógicos e professores
- Realização de trabalho de campo

Formação assíncrona – ambiente virtual

- Disponibilização de conteúdos formativos
- Desenvolvimento de propostas práticas

Ampliação de conhecimento (materiais)

Material para educadores - “Formação na Escola”

- Orientações didáticas para o desenvolvimento de **projetos, sequências didáticas e atividades habituais**

Materiais para os estudantes

- Cadernos com atividades para os **estudantes dos 1º, 2º e 3º anos** e caderno de orientação para professores

Jogos Matemáticos

- Entrega de **jogos de matemática** para serem utilizados em sala de aula (produção e compra)

Ampliação dos acervos das escolas

- Entrega de livros de referência e fundamentação para atuação dos profissionais envolvidos e livros literários

Avaliação

Avaliação dos estudantes em Língua Portuguesa e matemática

- Avaliação dos estudantes do 3º ano

Teoria da Mudança: monitoramento, acompanhamento e avaliação de todas as frentes do projeto e de forma integrada com o Ciclo de Saúde e Proteção Social e Territórios em Rede

Avaliação dos estudantes



OBJETIVOS

AVALIAR
os resultados
do programa

ACOMPANHAR
a aprendizagem
dos estudantes

PRODUZIR DADOS
que sejam
dispositivos de
formação

QUALIFICAR
as avaliações
realizadas no
interior das Redes

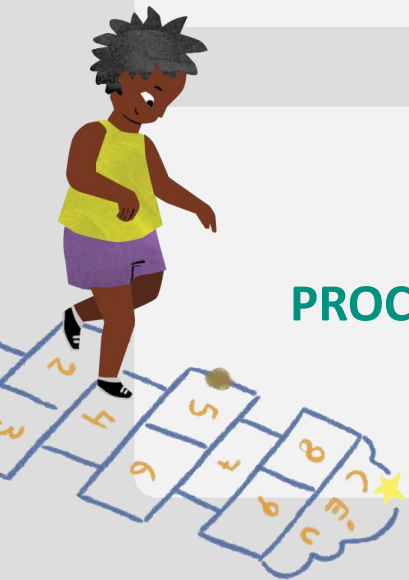
PROCESSO

FREQUÊNCIA
anual

**AMPLITUDE
AMOSTRAL**
100% das turmas de 3º
ano de todas escolas

ÁREAS
Língua Portuguesa
Matemática

PARCERIA
Grupos de Trabalho
com a rede



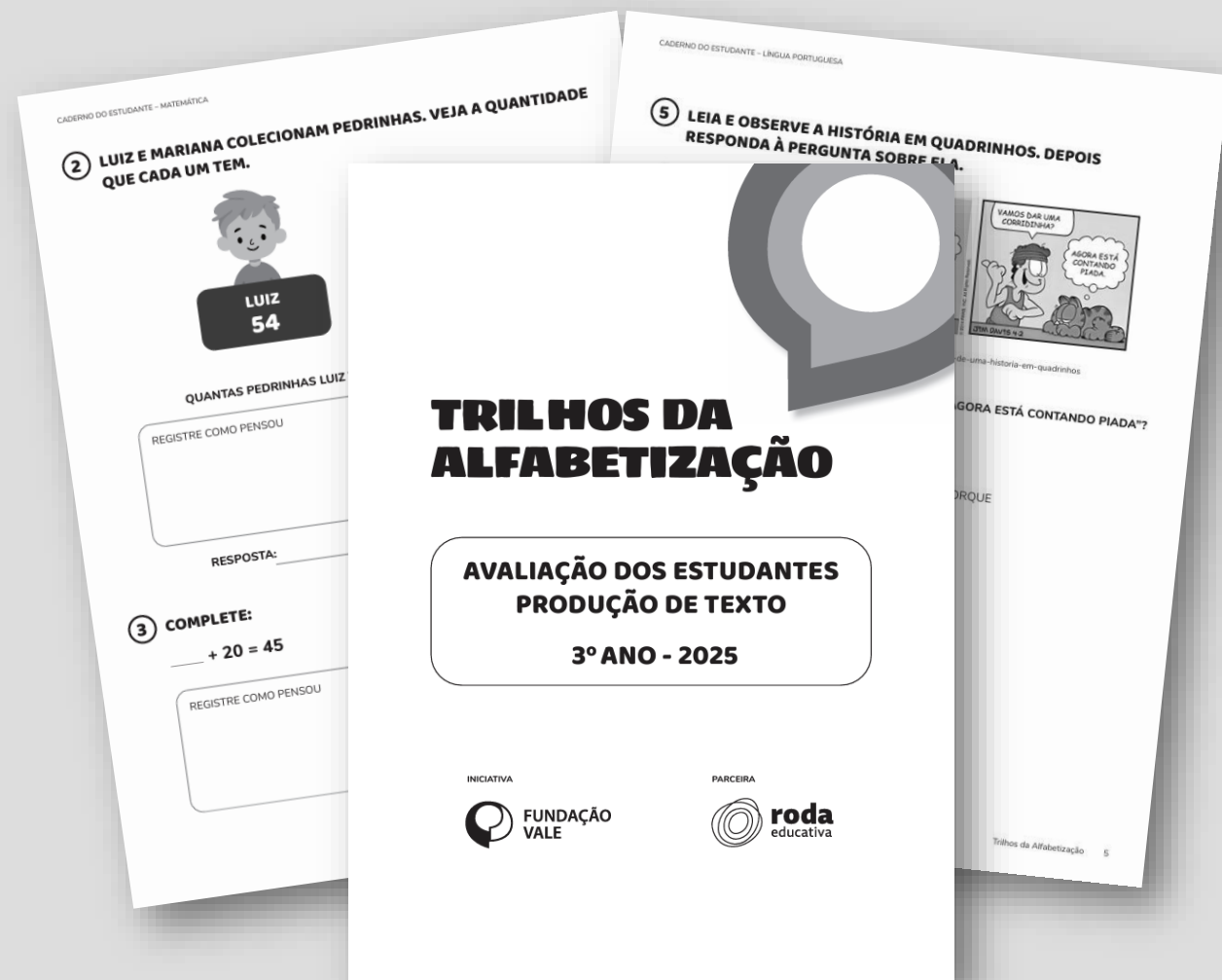
Conteúdos da Avaliação

Língua Portuguesa:

- ✓ Escrita/Análise linguística com foco na compreensão do sistema de escrita
- ✓ Produção de Textos
- ✓ Leitura

Matemática:

- ✓ Números – leitura, escrita comparação e ordenação
- ✓ Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo
- ✓ Geometria



Aplicação da avaliação em Catas Altas





Resultados da Avaliação

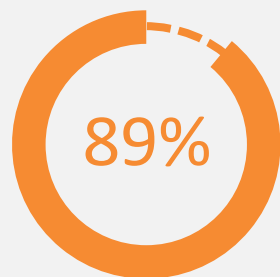


Número de respondentes das avaliações

Catas Altas

2024

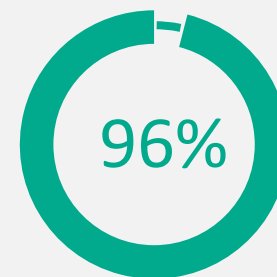
48 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Catás Altas

2025

65 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Catás Altas



Número de respondentes das avaliações

Catas Altas

2024

2 escolas



100% das escolas
com 3º ano aplicou a
prova

3 turmas



100% do total de
turmas do 3º ano
aplicou

2025

2 escolas



100% das escolas
com 3º ano aplicou a
prova

4 turmas



100% do total de
turmas do 3º ano
aplicou



Número de respondentes das avaliações

Catas Altas

Número de respondentes das avaliações



Catas Altas – Língua Portuguesa e Matemática

Percentual
de estudantes

Número de
estudantes

ADEQUADO

ADEQUADO



88%

57

NÃO ADEQUADO

ELEMENTAR



9%

6

CRÍTICO



3%

2

MUITO CRÍTICO



0%

0

* Os resultados de Língua Portuguesa (LP) não incluem a parte de Produção de Texto (PT)



Critérios de avaliação

Não Adequado			
ADEQUADO	ELEMENTAR	CRÍTICO	MUITO CRÍTICO
ACERTOU ACIMA ≥ 75% DA PROVA	ACERTOU ENTRE ≥ 50% < 75% DA PROVA	ACERTOU ENTRE ≥ 25% < 50% DA PROVA	ACERTOU ATÉ < 25% DA PROVA



Resultados Língua Portuguesa e Matemática

Catas Altas – 2024 x 2025

Catas Altas					
		2024		2025	
		Número	Proporção	Número	Proporção
Adequado		34	71%	57	88%
Não adequado	Elementar	10	21%	6	9%
	Crítico	4	8%	2	3%
	Muito crítico	0	0%	0	0%
Total		48	100%	65	100%

* Os resultados de Língua Portuguesa (LP) não incluem a parte de Produção de Texto (PT)





Análise Pedagógica

Matemática



Resultados Matemática

Catas Altas – 2024 x 2025

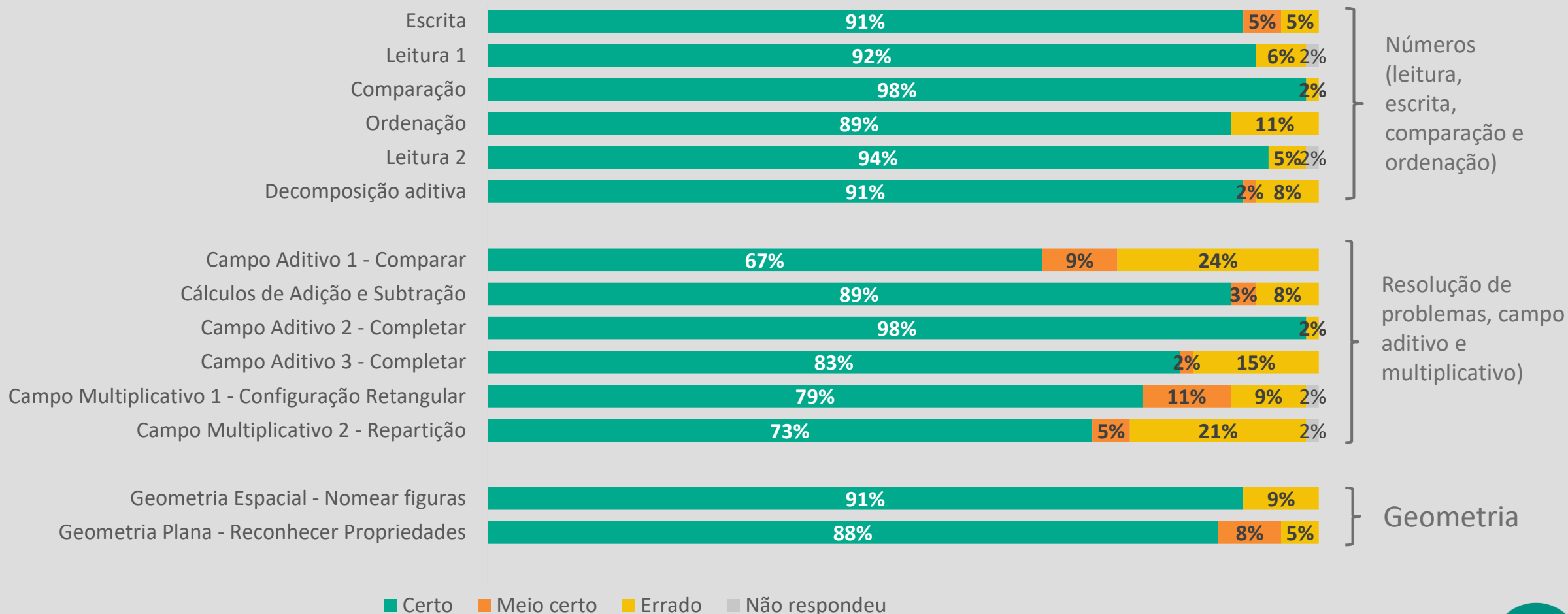
Não adequado

Catatas Altas						
	2024		2025		Diferença	
	Número	Proporção	Número	Proporção		
Adequado	37	77%	56	85%	+ 8%	
Não adequado	Elementar	6	13%	7	11%	- 2%
	Crítico	5	10%	2	3%	- 7%
	Muito crítico	0	0%	1	2%	+ 2%
Total	48	100%	66	100%	-	



PRINCIPAIS RESULTADOS – CATAS ALTAS (2025)

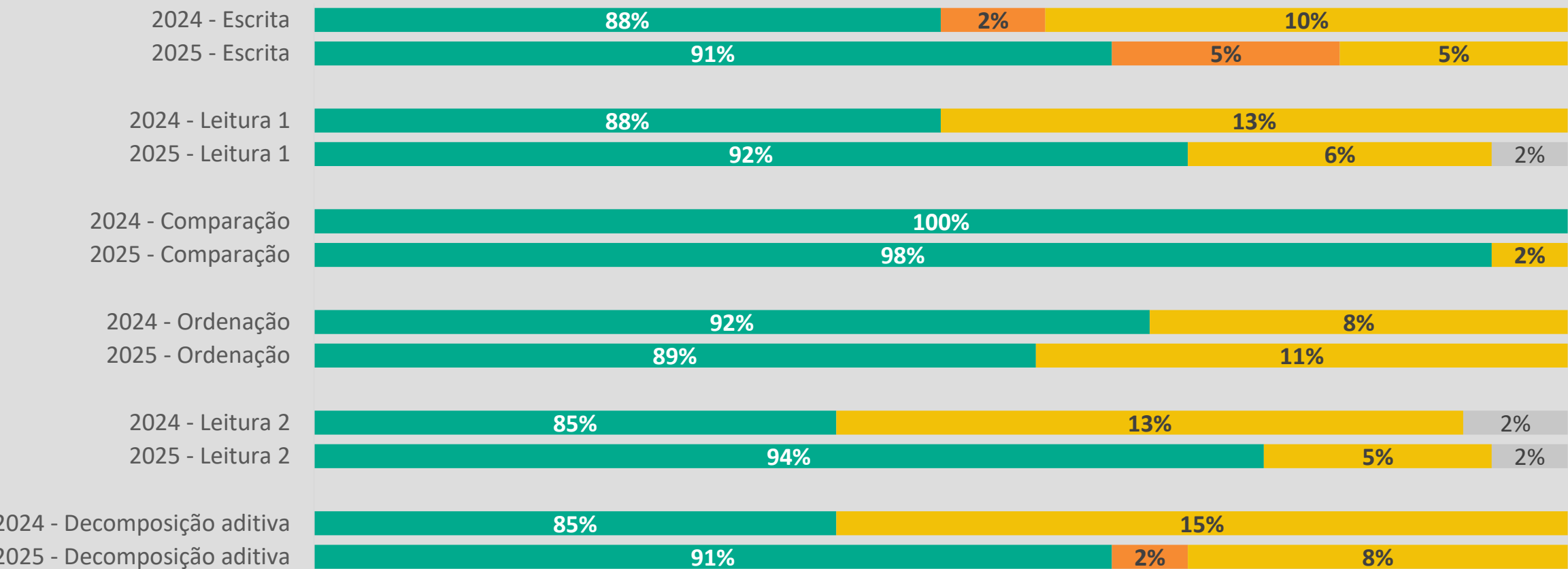
Proporção de acertos totais, parciais e não acerto/não resposta por questão



Comparação de questões

Catas Altas – 2024 x 2025

Números (leitura, escrita, comparação e ordenação)



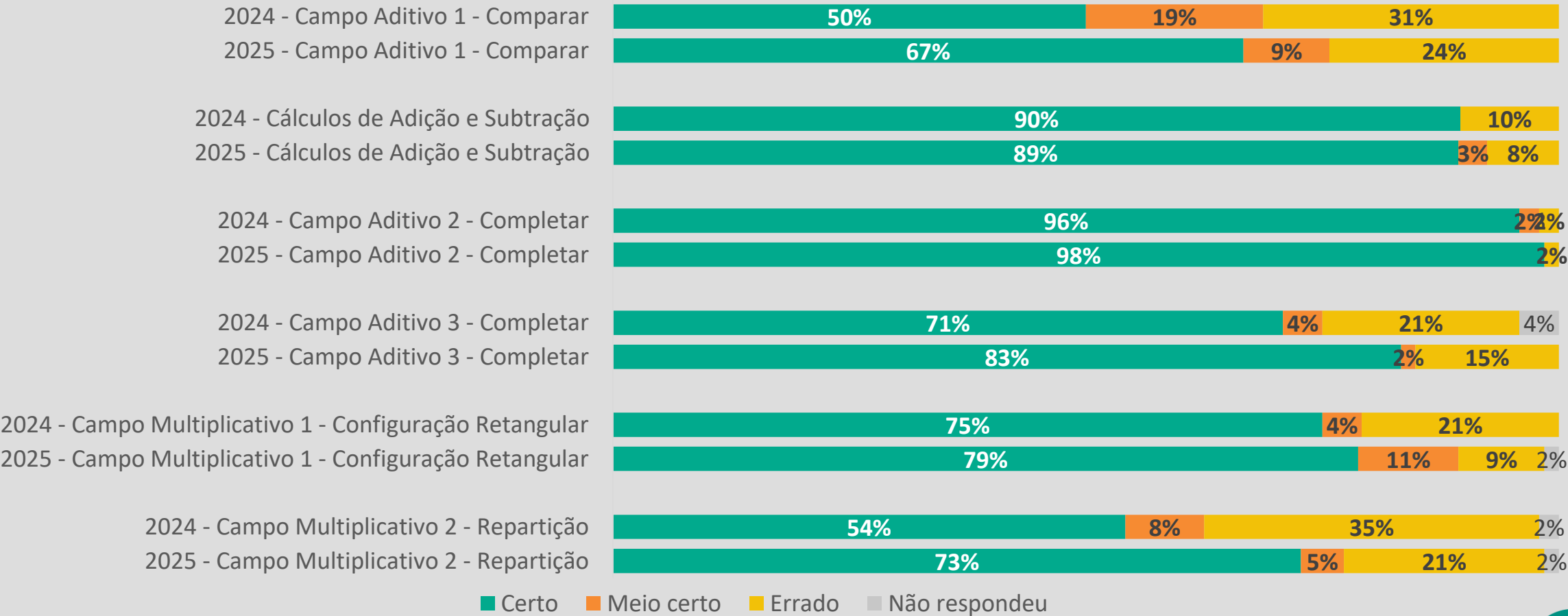
Certo Meio certo Errado Não respondeu



Comparação de questões

Catas Altas – 2024 x 2025

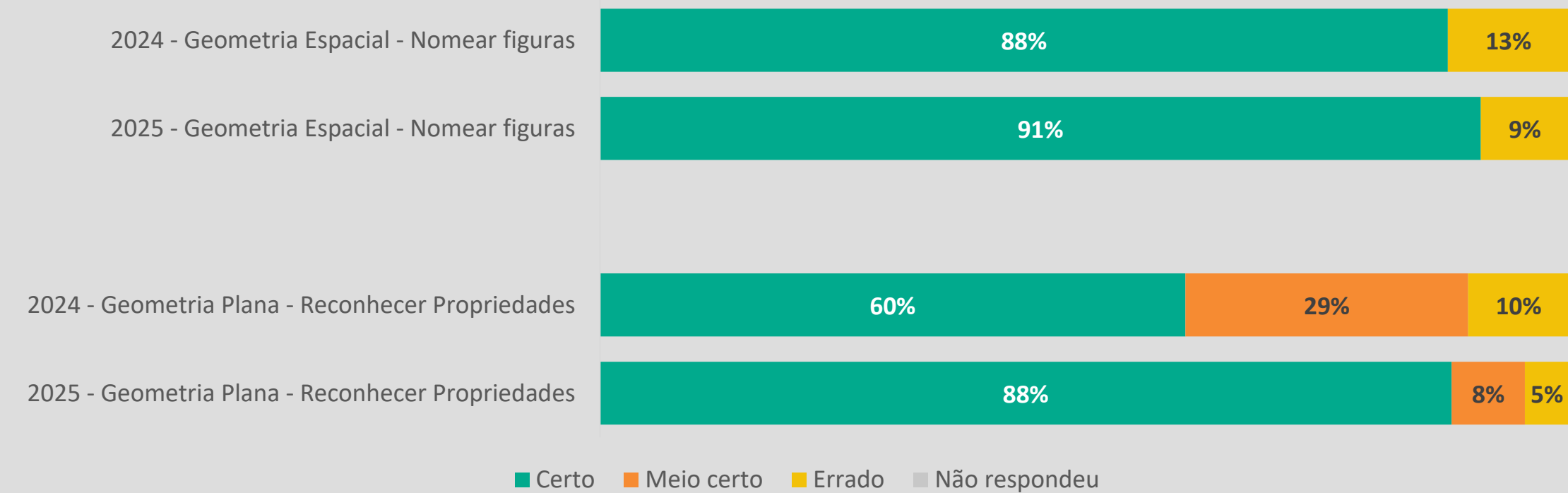
Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo



Comparação de questões

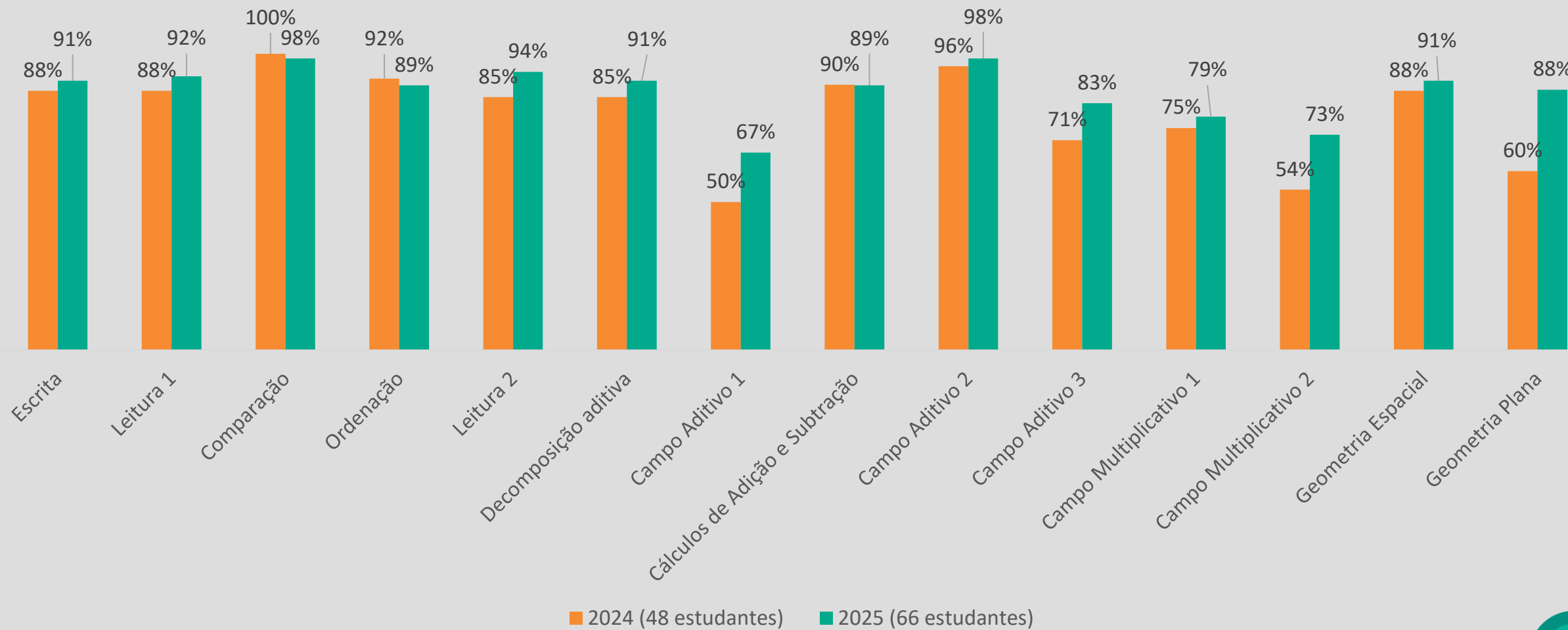
Catas Altas – 2024 x 2025

Geometria



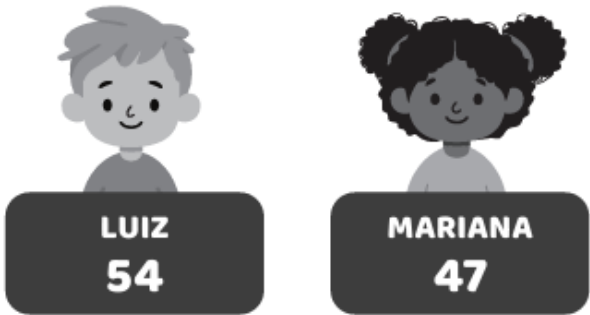
Comparação de questões

Catas Altas – Porcentagem de acertos totais por questão - 2024 x 2025



Como olhar para esses dados?

2 LUIZ E MARIANA COLECIONAM PEDRINHAS. VEJA A QUANTIDADE QUE CADA UM TEM.



QUANTAS PEDRINHAS LUIZ TEM A MAIS QUE MARIANA?

REGISTRE COMO PENSOU

RESPOSTA: _____

A	Acertou a resposta: 7 pedrinhas. Mesmo que não tenha registro sobre como pensou (espaço em branco) ou que o registro não se relacione diretamente com o resultado).
	Não acertou o resultado, mas demonstra que entendeu a ideia do problema a partir do registro de estratégias Contagem fazendo marcas no papel ()
C	Não acerta o resultado e nem a ideia do problema. Soma os dados do problema ($54 + 47 = 101$) ou indica apenas um dos números como resultado (54 ou 47).
D	Não realiza a tarefa.



MOMENTO 2

Devolutiva da Atividade Prática do Ciclo 1



TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Devolutiva da Atividade
Prática do Ciclo 1

1º a 3º ano

Catas Altas



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

Estudo e planejamento

Desenvolvimento de aulas planejadas

**Durante as aulas e atividades:
preenchimento da Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens**

Redigir uma reflexão sobre o observado

Envio da Pauta e da reflexão



O trabalho com os jogos Somar 10 no 1º ano e Descobrir a Carta Adição no 2º e 3º ano

Grande parte das professoras e professores relataram ganhos no desenvolvimento dos jogos nas suas salas, em termos de aprendizagens matemáticas, de postura colaborativa e de desenvolvimento das explicações matemáticas.

Percebe-se que a prática de jogar o mesmo jogo mais de uma vez ocorreu em muitas turmas.

A Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens mostrou-se muito útil e sua análise está norteando a continuidade do trabalho.

Percebe-se uma maior tranquilidade com a gestão de aula com jogos, em geral.

Vamos a alguns exemplos!



A observação do jogo e preenchimento das Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Diversos docentes indicaram que **observar as crianças jogando** e **preencher as pautas de acompanhamento** foram atividades importantes, que permitiram ampliar o conhecimento sobre o quanto e o quê as crianças sabem sobre as operações e os números.

Às vezes, até se surpreenderam....



Observar o jogo e preencher as Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Renata (1º ano):

“ A pauta de acompanhamento contribuiu significativamente para a observação não apenas das habilidades de cálculo, mas também da capacidade de comunicação e expressão do pensamento matemático dos estudantes, oferecendo subsídios importantes para futuras intervenções pedagógicas com a continuidade de jogos em sala de aula.

Possibilitou identificar avanços e desafios da turma em relação ao conhecimento matemático, especialmente no que se refere à contagem, composição e decomposição dos números e cálculo mental simples, contribuindo para o planejamento de novas ações pedagógicas com a utilização dos jogos e atividades de registros para reflexões voltadas ao desenvolvimento dessas habilidades.”



Observar o jogo e preencher as Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Gleise (3º ano):

“Por meio do jogo pude observar as reais condições e saberes da turma , fiquei surpresa pois esperava que os estudantes utilizassem estratégias óbvias, como por exemplo, o colega tinha 100 e o resultado era 170 então faltava 70.

(...) Os registros possibilitaram informações reais da turma, o que me permitir planejar ações para que os estudantes avancem.”



Observar o jogo e preencher as Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Glácia (1º ano):

“O jogo mostrou-se um recurso significativo para diagnosticar as aprendizagens matemáticas da turma, favorecendo a observação das estratégias utilizadas por cada aluno e possibilitando o planejamento de intervenções pedagógicas mais adequadas às necessidades apresentadas.”

Brenda (1º ano):

“Ao analisar os resultados e o desenvolvimento da atividade no dia a dia em sala de aula, muitos aspectos me surpreenderam positivamente. A realização do jogo possibilitou ampliar meu conhecimento sobre os alunos, além de permitir ensinar e aprender diferentes estratégias para a adição.”



Observar o jogo e preencher as Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Valéria (3º ano):

“Ao analisar os resultados registrados na pauta de acompanhamento das aprendizagens durante a realização do jogo Descobrir a carta – Adição, observei situações que me surpreenderam positivamente.

Algumas crianças demonstraram estratégias de cálculo mais elaboradas do que o esperado, como a utilização da subtração a partir de uma parcela conhecida para descobrir o resultado.



Observar o jogo e preencher as Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Patrícia (2º ano)

“A partir da realização do jogo em sala de aula, foi possível observar os alunos para descobrir a carta escondida.

A maioria das crianças utilizou a contagem a partir da carta do colega, somando até chegar ao resultado informado, sendo que muitos recorriam aos dedos como apoio para realizar essa contagem.

Alguns alunos, porém, já demonstravam possuir determinados fatos básicos da adição memorizados, respondendo rapidamente qual era a sua carta, sem necessidade de realizar contagem.”

Os saberes indicados nesses relatos são importantes?

O que a professora ou professor pode encaminhar a partir do que sabe sobre as crianças e seus procedimentos para encontrar adições com soma 10 ou uma das parcelas de uma adição?



O desafio de observar e registrar na Pauta



Não é fácil fazer uma boa observação e compreender quais são os procedimentos usados pelas crianças pra achar um resultado!

Às vezes, precisamos perguntar..., mas nem sempre as crianças sabem dizer!

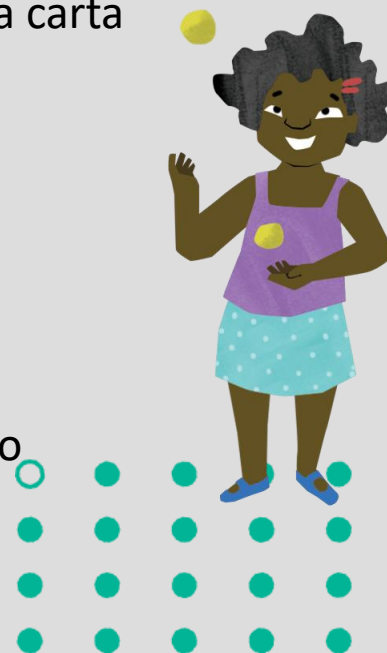
Então, vamos seguindo pistas, atentos e atentas às falas e gestos.



Como saber qual procedimento a criança usou?

Há indícios, gestos, falas, que precisamos observar, analisar, interpretar:

- ✓ Conta os losangos das duas cartas do Somar 10? Ou conserva o valor de uma delas e realiza a sobrecontagem contando os losangos somente da segunda carta?
- ✓ No Descobrir a Carta: está contando nos dedos? Desde que número, desde o 1? Ou conserva o valor da carta visível e parte do número seguinte?
- ✓ O juiz no (Descobrir a Carta), ao somar duas quantidades utilizando sobrecontagem, está escolhendo a parcela maior primeiro ou não considera isso?
- ✓ Percebi que ela não está contando de um em um, será que sabe de memória?
- ✓ Pegou lápis e papel e fez tracinhos para representar o valor da carta que estava visualizando na testa do colega. O que isso indica?
- ✓ Se eu pergunto, a criança consegue me dizer como fez?



Observando
esses vídeos,
que pistas nos
dão sobre os
procedimentos
utilizados pelas
juízas?



Turma da Clarete, de SB



Observar, registrar, conhecer cada criança...

Aprendendo a observar a criança

O profissional que trabalha com educação enfrenta diariamente o desafio de conhecer bem seus alunos, devendo refinar cada vez mais o olhar sobre eles. Segundo Estrela (1984, p.128):

Só a observação permite caracterizar a situação educativa à qual o professor terá de fazer face em cada momento. A identificação das principais variáveis em jogo e a análise das suas interações permitirão a escolha das estratégias adequadas à prossecução dos objetivos visados. Só a observação dos processos desencadeados e dos produtos que eles originam poderá confirmar ou infirmar o bem fundado da estratégia escolhida.

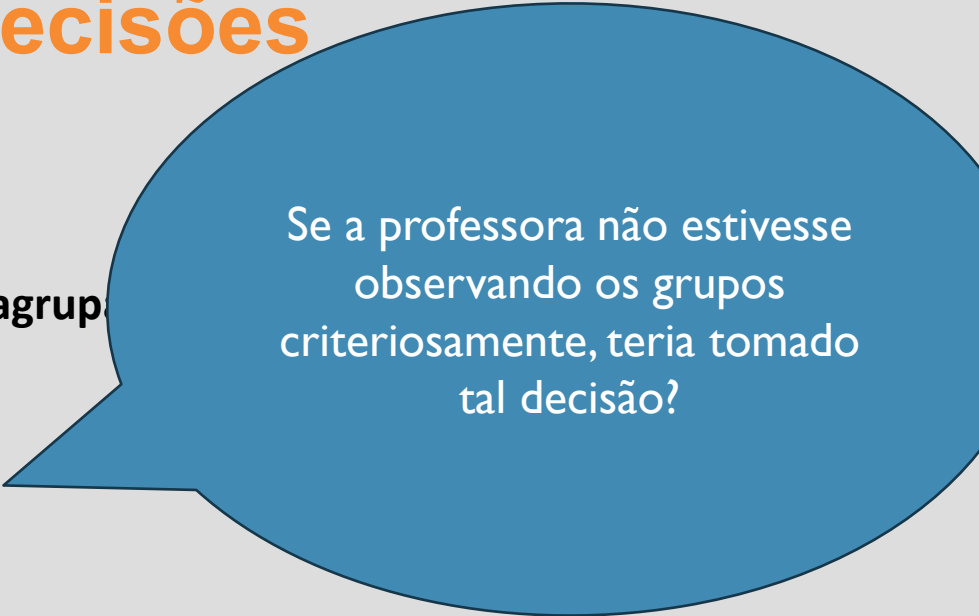
Assim sendo, aprender a observar é um aspecto fundamental, embora muitas vezes seja tratado de forma superficial. Observar é muito mais do que somente "dar uma olhada rápida". Significa deter-se, buscar relações, perceber semelhanças e diferenças, querer conhecer melhor. A observação é um processo constante e dela depende o diagnóstico e a continuação do trabalho. Quando a observação tem qualidade, ela pode colaborar para uma atuação mais eficaz. (p. 97)

Macedo, Lino de. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000



A observação favorece tomadas de decisões importantes

A partir do que observam, vocês tomaram decisões e adaptaram o jogo, os agrupamentos e a aprendizagem para o maior número de crianças possível.



Se a professora não estivesse observando os grupos criteriosamente, teria tomado tal decisão?

Rosely (1º ano):

“Observei também dificuldades das crianças em relacionar as cartas que estavam em suas mãos com as cartas disponíveis na mesa. Como muitas ainda se encontravam na etapa da contagem do todo, comparavam apenas uma carta da mão com uma carta da mesa, sem considerar todas as possibilidades necessárias para formar o total 10. (...)”

Diante dessas observações, propus uma adaptação nas regras do jogo: cada criança passou a permanecer com apenas uma carta na mão para compará-la com as quatro cartas disponíveis na mesa. Com essa mudança, a atividade tornou-se mais dinâmica, facilitando a compreensão das crianças e favorecendo maior participação e envolvimento durante as jogadas.”



As discussões e as explicações matemáticas

Vários docentes indicaram o desenvolvimento das comunicações orais e explicações matemáticas durante o jogo e nas discussões organizadas para discutir estratégias:

Otaviano (2º ano)

“ (...) as discussões promoveram boas reflexões e muito contribuiu no raciocínio das crianças. Essa socialização é fundamental porque transforma o simples "fazer" em aprendizagem significativa. Esse momento permite que as crianças saiam do papel passivo e se tornem agentes ativos no processo de construção do conhecimento, tornando protagonistas e expondo suas ideias. Transforma a experiência em aprendizado duradouro.”

Renata (1º ano) :

“Após o jogo fizemos as discussões coletivas que foram super positivas, pois permitiram que as crianças compartilhassem como chegaram aos resultados. Ao ouvir as estratégias dos colegas, muitos alunos que estavam com dificuldade puderam experimentar novas formas de chegar ao 10.”



Desafios da gestão da turma nos jogos

Aos poucos, as e os docentes passam a relatar estar criando boas condições para o trabalho com os jogos, tornando-se mais seguros. Entretanto, os desafios existem e é preciso enfrentá-los!

Jescimar (2º ano)

“O sucesso da atividade esteve diretamente ligado à organização da sala, mas também revelou desafios de mediação. Na maioria dos casos, a formação dos grupos favoreceu a fluidez do jogo. (...) Um ponto crítico observado foi a dificuldade de algumas/poucas crianças em assumir a posição de juiz. Embora houvesse o desejo de ocupar esse posto de autoridade, a tarefa de somar rapidamente as duas cartas exigiu um nível de abstração e controle inibitório que ainda está em processo de maturação para alguns.

Mesmo desempenhando bem o papel de jogador, a incapacidade de gerir a função de juiz (mesmo com auxílio) gerou um desgaste emocional que precisa ser acolhido em atividades futuras, talvez simplificando o papel do juiz ou oferecendo suportes visuais (tabelas de consulta) para essa função.



Uma palavra para terminar...

Pareceu-me que o trabalho com jogos matemáticos em sala de aula está “tomando corpo”.

Muito bonitas as reflexões feitas!! Vocês falaram sobre observar, sobre ganhos em termos de aprendizagens, sobre encaminhamentos para fazer frente ao desafio da gestão do trabalho com jogos...

Obrigada pela dedicação.

Cada uma dessas reflexões ajuda a todas e todos os colegas a avançar com suas práticas.



MOMENTO 3

ANÁLISE DO ACERVO DE JOGOS: RELAÇÃO COM O CURRÍCULO



ANÁLISE DOS JOGOS X CURRÍCULO

Nesse momento, no contexto desta formação, temos um acervo de jogos de 1º a 5º ano!

São 6 caixas, com propostas que se desdobram em 12 jogos (materiais diferentes e variações).

Nós já os conhecemos bem?

Sabemos como adaptá-los às necessidades de cada trimestre?

O que eles têm a ver com o currículo?

A proposta deste momento é realizar a análise dos jogos, em face do currículo, de forma que cada professora ou professor possa lançar mão destes recursos da forma mais vantajosa para as aprendizagens!



COMO VAMOS PROCEDER

Para começar:

1. Arquivo: ANÁLISE JOGOS - 1 por participante
2. Organizar-se em grupos de até 4 professoras ou professores, que atuem no mesmo ano.
3. Arquivo: CURRÍCULO DO MUNICÍPIO – MATEMÁTICA – do seu ano (1 por grupo)



PROPOSTA DE ESTUDO

1. Cada grupo deve olhar os jogos que desconhece ou conhece pouco; quem já realizou prática com o jogo apresenta aos colegas do grupo. Todos devem se familiarizar com os jogos.

Docentes de 1o ano e de 2o ano precisam conhecer: **Somar 10, 100, 1000 , Descobrir a Carta Adição, , Trilha de Pontos Históricos e Culturais de MG.**

Docentes de 3o ano, além desses, precisam conhecer **Casou 1.000! e Descobrir a Carta Multiplicação.**

Docente de 4o ano e 5º ano precisam, além desses, conhecer **Descobrir a Carta Multiplicação e Avançando com o Resto.**

1. Para cada jogo, olhando as colunas já preenchidas, analisem quais conteúdos, habilidades que o jogo trabalha; e perceba a correspondência com o currículo. **Indicar na última coluna.**



MOMENTO 4

TEMATIZAÇÃO DE UMA PAUTA DE ACOMPANHAMENTO



TEMATIZAÇÃO DE UMA PAUTA DE ACOMPANHAMENTO

Fazer um exercício em grupo:

- O que vocês consideram que a professora ou professor deveria fazer em continuidade? Por quê?
- Como vocês veem as escolhas feitas pela professora, ou professor faria o mesmo ou pensaria em outras opções?
- Olhando para o mapa de jogos, vocês consideram outras opções?

Registrem na própria folha ou caderno, para conversar no final.





MOMENTO 5 PLANEJAMENTO



PLANEJAMENTO

Arquivo: Planejamento (1 por pessoa)

1. Leitura

2. Este momento já organiza a Atividade Prática do Ciclo 2. A proposta é organizar um planejamento de trabalho com **pelo menos um jogo** no segundo trimestre.

3. Para selecionar o jogo, cada grupo / docente deve considerar:

- O que a pauta de acompanhamento de cada turma indicou? O que precisa retomar, aprofundar, ampliar?
- O que o currículo indica trabalhar no trimestre?





MOMENTO 6

ATIVIDADE PRÁTICA DO CICLO 2



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

Desta vez, quem vai selecionar o jogo é você, junto com a equipe escolar, em função das necessidades e possibilidades de sua turma e também do currículo do trimestre.

1. Selecione o jogo ou os jogos que vai propor;
2. Realize o planejamento, verificando quais atividades práticas, quais atividades escritas, quais etapas vai desenvolver; quais versões do(s) jogo(s) vai propor para toda a turma ou parte dela (pensando nos diferentes agrupamentos);
3. Baixe a pauta de acompanhamento do jogo em questão e decida o que irá observar e preencher;
4. Desenvolva as atividades, sempre registrando suas observações na Pauta;
5. Finalizado o preenchimento, mesmo que o trabalho ainda esteja em andamento, escreva a reflexão orientada por questões (no ambiente digital) e envie!



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

**Planejamento
(com a equipe
escolar)**

**Desenvolvimen
to 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

Na pergunta: *Em qual atividade formativa você participou?*, por favor, indiquem:

MAT – Profs – 1º a 3º ano

bit.ly/av-trilhos-2025



Formulário de cadastro

<https://bit.ly/trilhoscadastro26>





PARCEIRO



INICIATIVA



PARCERIA INSTITUCIONAL

