

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 4º e 5º 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



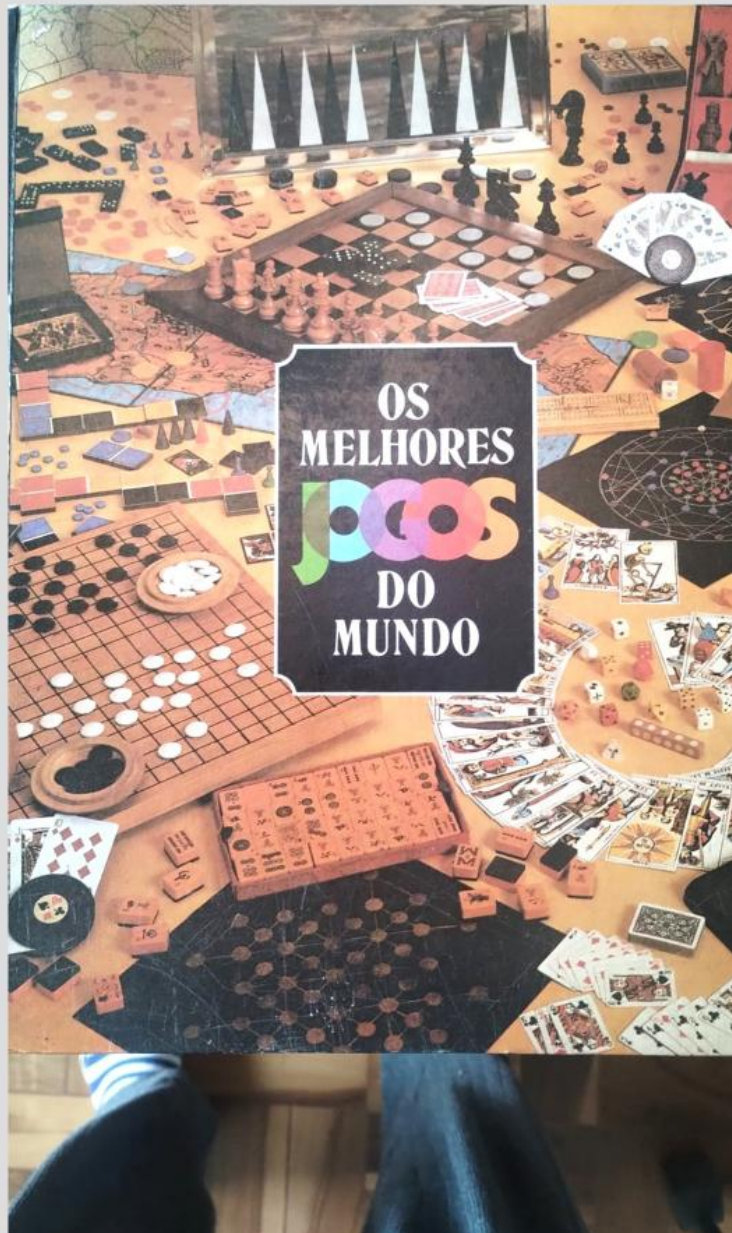
OBJETIVOS DO ENCONTRO

- 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;
- Iniciar a 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.

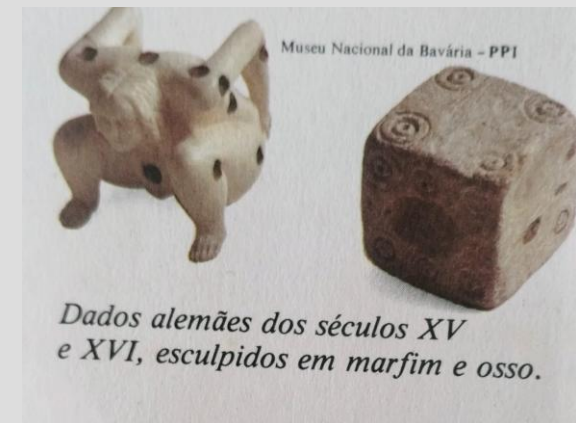
Os principais jogos compilados no livro de Afonso X já haviam percorrido uma grande parte do mundo antes de chegarem à região do Mediterrâneo, e muitos deles já tinham milhares de anos de existência. O Xadrez, pelo qual o soberano era apaixonado, desenvolvera-se na Índia muitos séculos antes, e, ao longo 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.



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

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

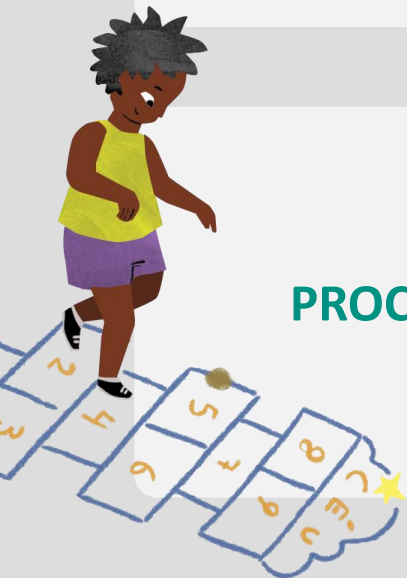
PROCESSO

FREQUÊNCIA
anual

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

ÁREAS
Língua Portuguesa
Matemática

PARCERIA
Grupos de Trabalho
com a rede



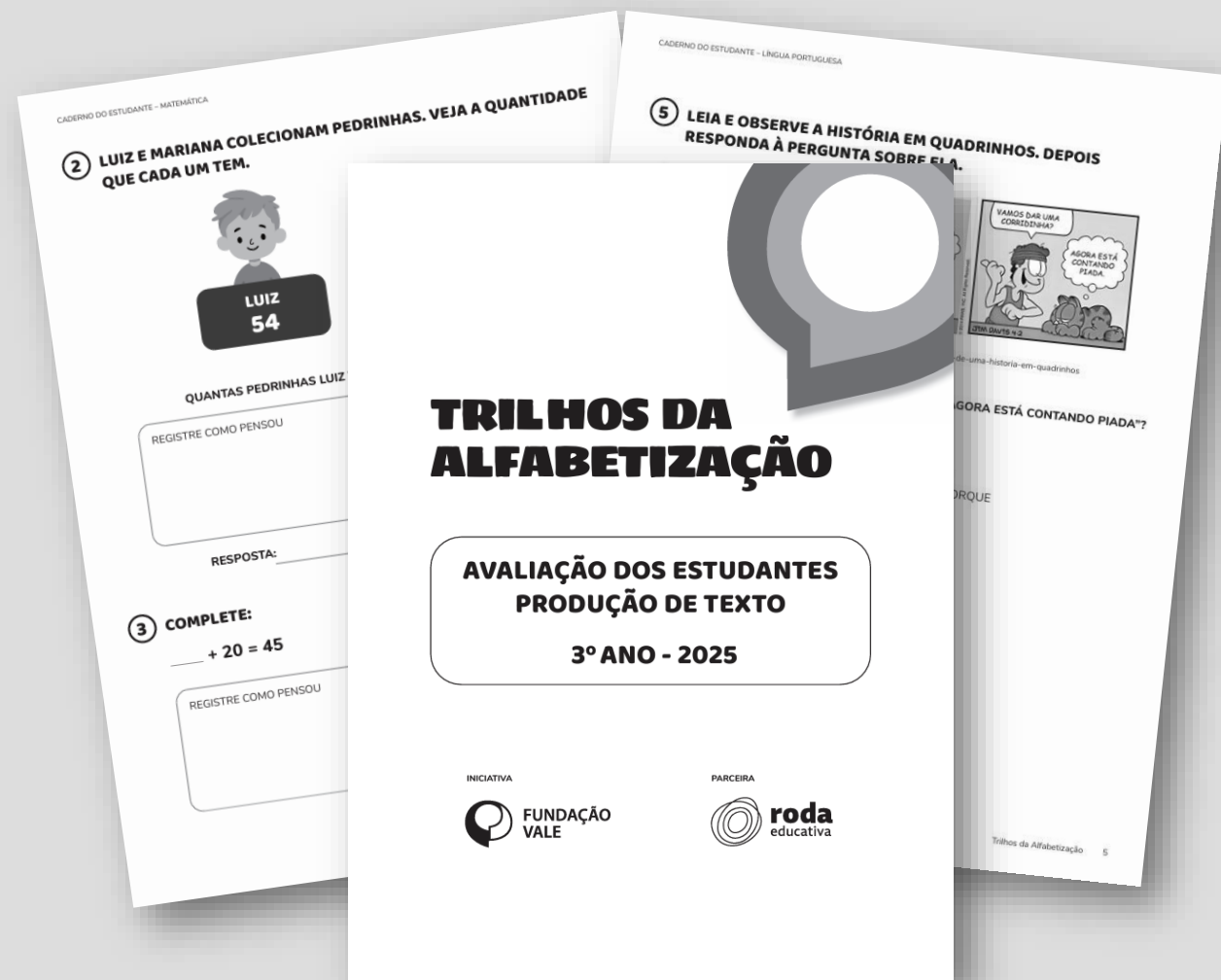
Conteúdos da Avaliação

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

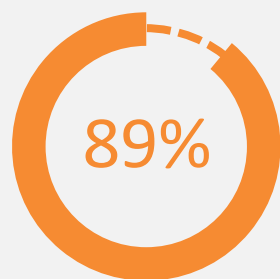


Número de respondentes das avaliações

Catas Altas

2024

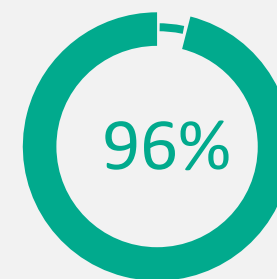
48 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Catas Altas

2025

65 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Catas 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

ACERTOU
ACIMA
 $\geq 75\%$
DA PROVA

ELEMENTAR

ACERTOU
ENTRE
 $\geq 50\%$
 $< 75\%$
DA PROVA

CRÍTICO

ACERTOU
ENTRE
 $\geq 25\%$
 $< 50\%$
DA PROVA

MUITO CRÍTICO

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

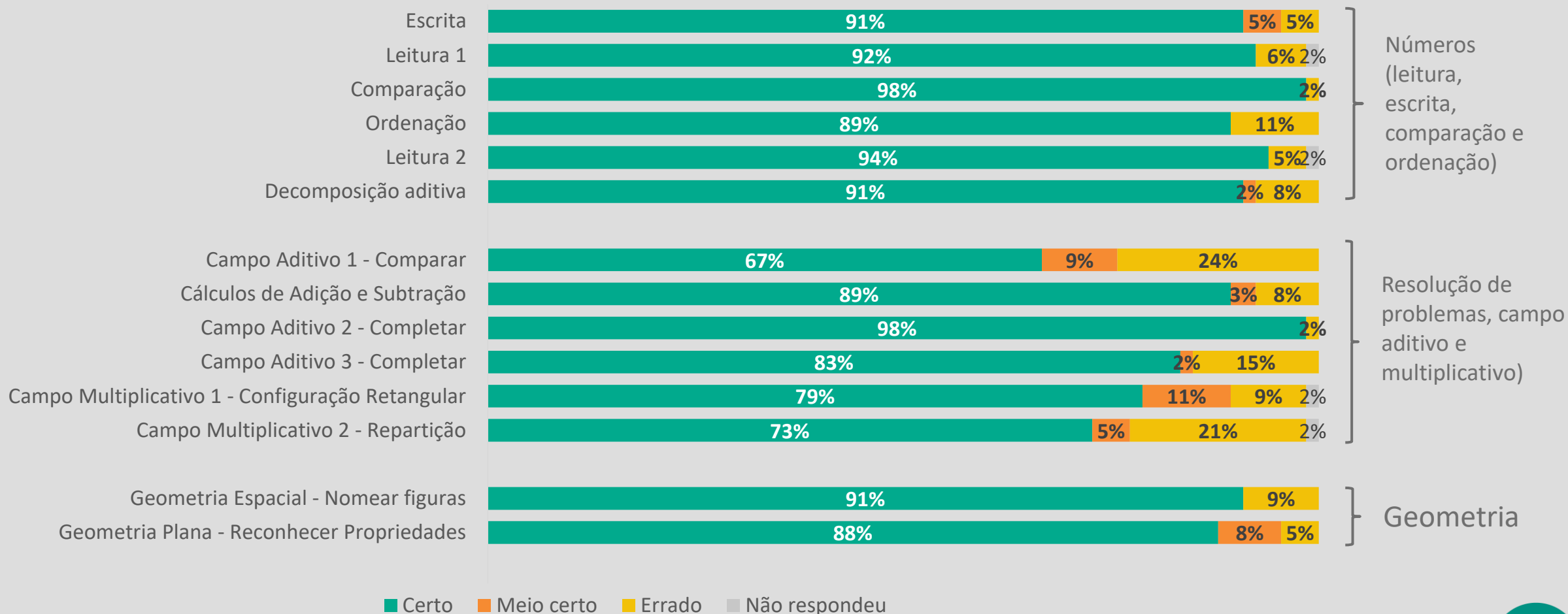
Catas Altas – 2024 x 2025

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)

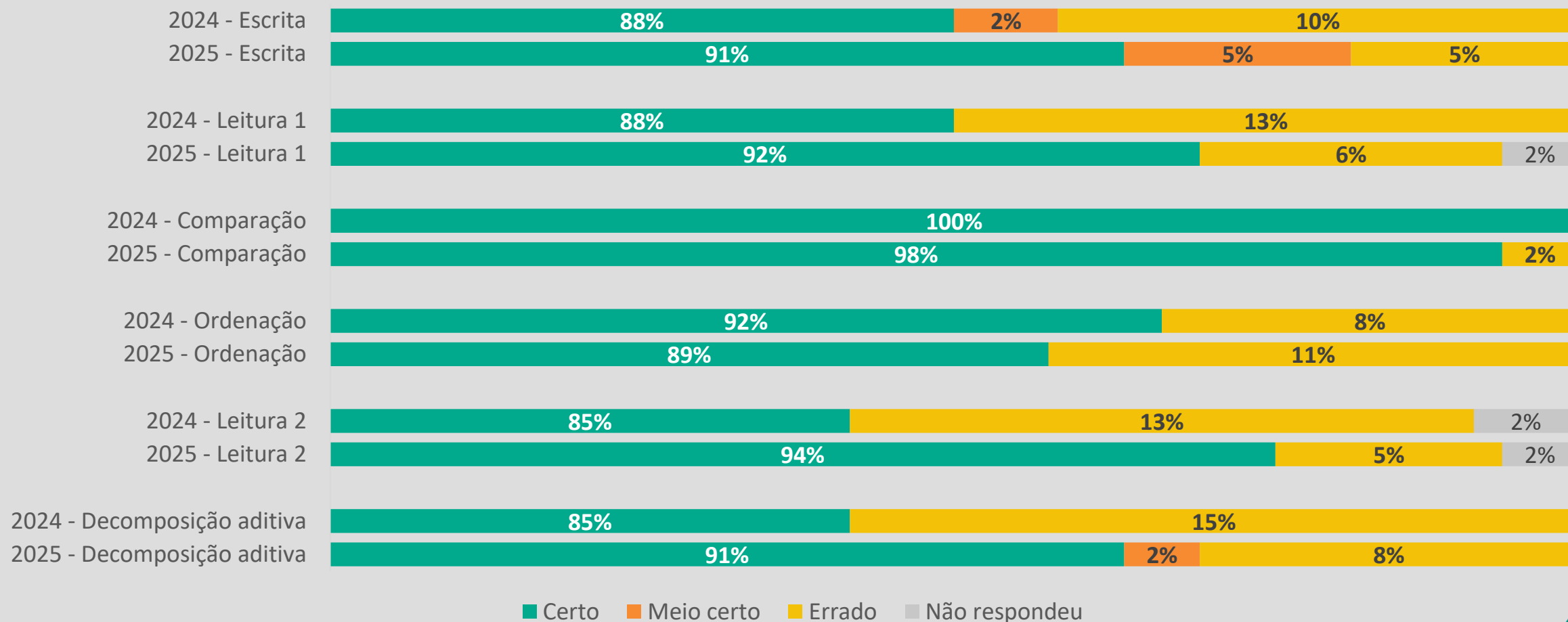
Proporção de acertos totais, parciais e não acerto/não resposta por questão



Comparação de questões

Catas Altas – 2024 x 2025

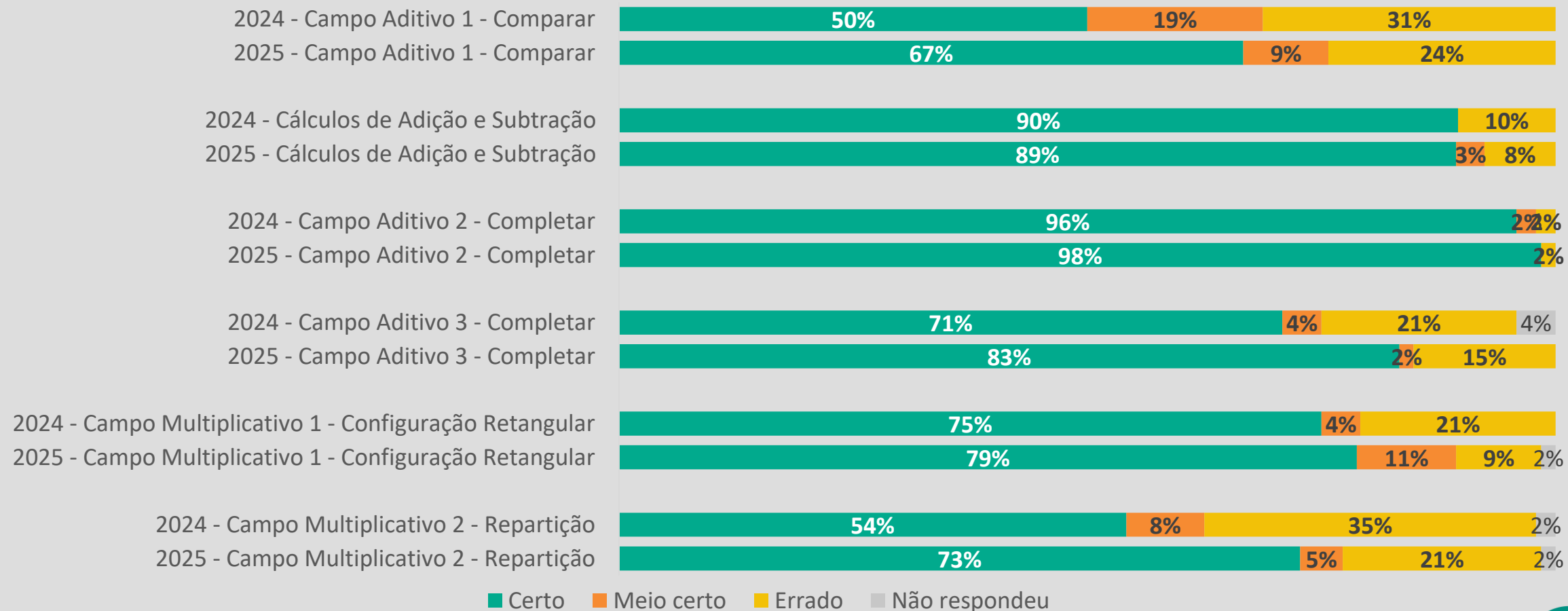
Números (leitura, escrita, comparação e ordenação)



Comparação de questões

Catas Altas – 2024 x 2025

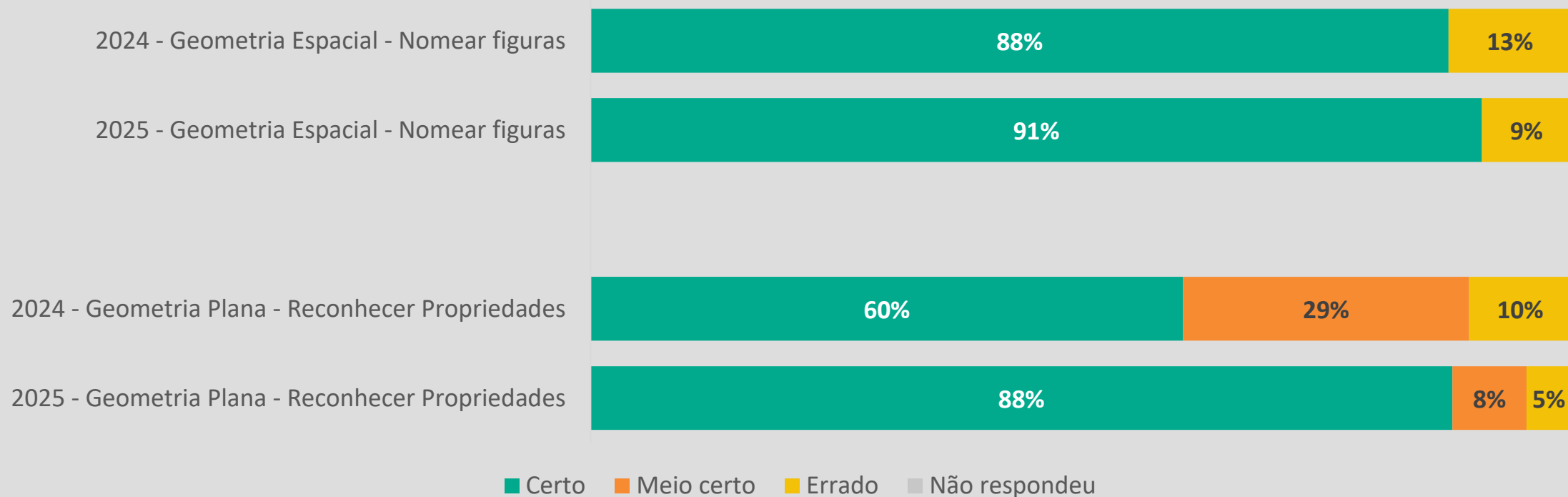
Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo



Comparação de questões

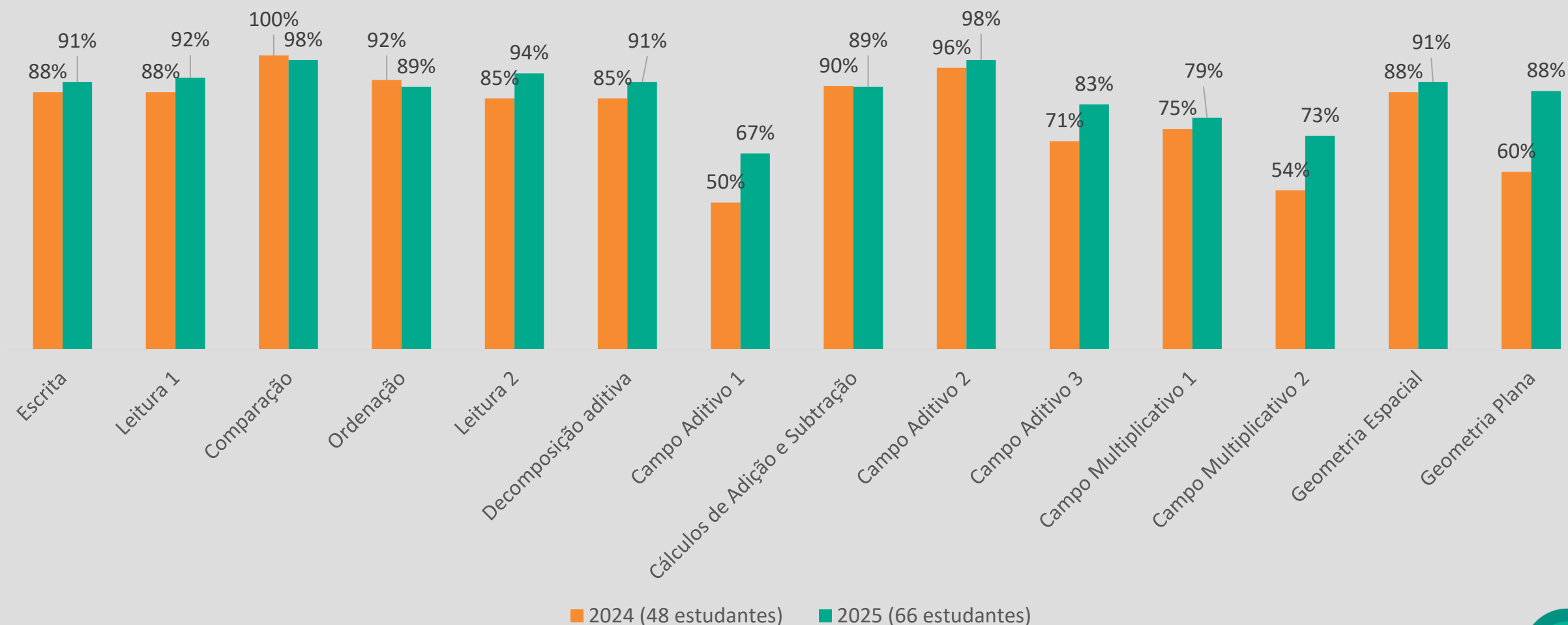
Catas Altas – 2024 x 2025

Geometria



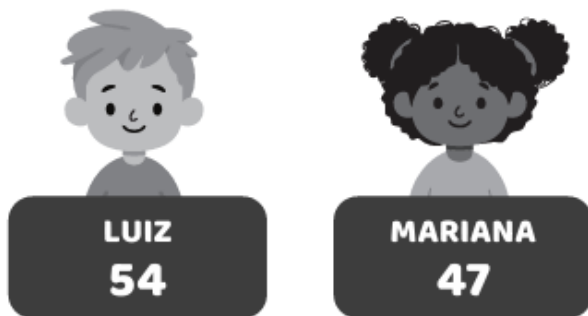
Comparação de questões

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: _____

Acertou a resposta: **7 pedrinhas.**

A 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 (#####)
- B • Erro na sobrecontagem (Ex: começar a partir do próprio 47 e colocar 8 como resposta)
- Algoritmo da subtração (conta armada) com resultado incorreto
- Adição ou subtração com resultado incorreto (Ex: $47 + 6 = 54$)

Não acerta o resultado e nem a ideia do problema.

C • 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



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 ANÁLISE

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.
2. 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.

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.



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 – 4º e 5º ano

bit.ly/av-trilhos-2025



Formulário de cadastro

<https://bit.ly/trilhoscadastro26>





PARCEIRO



INICIATIVA



PARCERIA INSTITUCIONAL

