

**Programa de Educação e Saúde -Trilhos da Alfabetização
Didática Matemática – Professores – Catas Altas - MG – Ciclo2/2026**

ANÁLISE DOS JOGOS DO ACERVO DA ESCOLA

Jogo	Como é o jogo?	Quais são as expectativas de aprendizagem?	Variações e versões	Habilidades do currículo da rede que se relacionam com as expectativas de aprendizagem dos jogos.
SOMAR 10, SOMAR 100 SOMAR 1.000	<p>Três jogos com cartas de baralho (três baralhos diferentes).</p> <p>O baralho do jogo Somar 10 possui figuras.</p> <p>Os demais, somente números.</p> <p>Deve-se formar pares de cartas que somem 10 (ou 100, ou 1.000).</p> <p>O objetivo é formar o maior número de pares.</p>	<p>Nas três propostas, os jogos têm como objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construção de repertório de cálculos aditivos com dois números que resultem em 10, 100 ou 1.000, utilizando contagem, sobrecontagem e, preferencialmente, desenvolvam o cálculo refletido. • Construção de repertório aditivo memorizado (fatos). 	<p>Para diminuir o desafio, pode-se selecionar cartas (por exemplo, repetir cartas com valores 1 e 2).</p> <p>Alterar a regra, para aumentar o desafio: formar 10 com 3 cartas, em vez de duas.</p> <p>Para ampliar as aprendizagens e o repertório, jogar SOMAR 100 e SOMAR 1.000, com novos desafios.</p>	
CASOU 1.000!	<p>Dois jogos com cartas de baralho (dois baralhos diferentes).</p> <p>Na versão 1, deve-se formar pares de cartas com números múltiplos de 50 que somem 1.000. O coringa pode ser a terceira carta que falta para completar 1.000.</p> <p>Na versão 2, as cartas apresentam múltiplos de 50 maiores e menores que 1.000, além dos coringas. O resultado 1.000 pode ser obtido pela adição ou subtração.</p> <p>O objetivo é capturar o maior número de pares.</p>	<p>É esperado que as crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconheçam decomposições do número 1.000 envolvendo múltiplos de 50. • Construam um repertório memorizado de cálculos de adição como apoio para realizar outros cálculos exatos, aproximados e por estimativa. • Desenvolvam estratégias para somar múltiplos de 50, apoiando-se em cálculos memorizados e nas regularidades do SND. • Utilizem, de forma intuitiva, as propriedades comutativa e associativa da adição. 	<p>Para diminuir o desafio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • excluir as cartas coringa; • excluir cartas terminadas por 50; • jogar em duplas. <p>Após jogar a Versão 1, jogar a Versão 2, para aumentar o desafio de cálculo e o entendimento das regularidades do SND.</p>	

<p>TRILHA DOS PONTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE MINAS GERAIS</p>	<p>Jogo de percurso em tabuleiro com trilha numerada até 100.</p> <p>Contém marcadores, 3 dados e cartas.</p> <p>Pode-se jogar com 2 ou 3 dados. As cartas valem 10, 20 ou 30 pontos.</p> <p>Caminha-se na trilha somando ou subtraindo os pontos dos dados. Ao cair na casa de número terminado com zero, recebe-se uma carta com valendo 10, 20 ou 30. O jogador também poderá decidir se avança ou retrocede nas casas.</p> <p>O objetivo é chegar ao final da trilha.</p>	<p>Espera-se que as crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliem as estratégias de contagem - contar um por um - e sobrecontagem –conservar uma das quantidades (especialmente a maior). • Avancem nas análises de comparação de quantidades. • Construam um repertório de cálculos memorizados de adições e de subtrações, considerando números de um e de dois algarismos; e somas de números redondos. • Ampliem as estratégias para resolver cálculos de adição e subtração. 	<p>Há três variações para o jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1ª variação: jogar com dois dados, que devem ter os pontos somados. • 2ª variação: jogar com três dados, que devem ter os pontos somados. • 3ª variação: jogar com dois dados, cujos pontos podem ser somados ou subtraídos, conforme a estratégia mais adequada para o momento do jogo. 	
<p>AVANÇANDO COM O RESTO</p>	<p>Jogo de percurso em tabuleiro com trilha números, um dado de 6 faces e um de 12 faces; cartas que são coletadas ao cair em casas especiais da trilha; tabela de Pitágoras para consulta.</p> <p>Para avançar na trilha, é preciso calcular o resto da divisão do número da casa pelo número de pontos do dado.</p> <p>O objetivo é chegar ao final da trilha.</p>	<p>Espera-se que as crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizem estratégias próprias de cálculo mental, exato ou aproximado para realizar divisões. • Relacionem as operações de multiplicação e divisão. • Compreendam o algoritmo de divisão. 	<p>Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, pode-se alterar as faces dos dados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Substituir a face 1 pela face 10; • Substituir todas as faces pelos números 10 e 2 (repetidas vezes); • Substituir todas as faces pelos números 5 e 10; • Jogar com o dado de 12 faces (cobrindo as faces 11 e 12). 	

<p>DESCOBRIR A CARTA – ADIÇÃO</p>	<p>Jogos de cartas com 3 baralhos: O baralho 1 contém cartas de 1 a 10, o baralho 2 possui as mesmas cartas do baralho 1 e múltiplos de 10 até 100; e o baralho 3 tem as mesmas cartas do baralho 2, mais múltiplos de 100 até 1.000. Calculadora. Deve-se descobrir qual é o número da própria carta, sabendo qual é a carta de seu oponente e o resultado da adição dos dois termos – que só o juiz saberá e dirá em voz alta. O objetivo é ser o primeiro a dizer corretamente o valor da própria carta.</p>	<p>Espera-se que as crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construam e ampliem um repertório de resultados de adição e subtração (fatos básicos), apoiando-se nas propriedades das operações e nas regularidades do SND. • Estabeleçam relação entre as operações de adição e subtração. • Componham e decomponham números para realizar cálculos de adição e de subtração. 	<p>Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, é sugerido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogar em duplas (grupos de cinco crianças formando duas duplas e uma juíza ou juiz). • Uso de tabelas de apoio com cálculos básicos. • Baralho reduzido: retirar do Baralho 1 todas as cartas acima de 7 (usar apenas as cartas de 1 a 7). • Jogo com dicas e devolutivas da juíza ou do juiz • Jogar com o baralho 2, que imprime novos desafios. 	
<p>DESCOBRIR A CARTA – MULTIPLICAÇÃO</p>	<p>Jogos de cartas com 2 baralhos. O 1º baralho tem números até 10; o 2º tem cartas numeradas de 1 a 10, 25, múltiplos de 10 até 100 e a carta 1.000. Tabela de Pitágoras e calculadora. Deve-se descobrir qual é o número da própria carta (um dos termos da operação) sabendo qual é a carta de seu oponente (o outro termo da operação) e o resultado da multiplicação dos dois termos – que só o juiz saberá e dirá em voz alta. O objetivo é ser o primeiro a dizer corretamente o valor da própria carta.</p>	<p>Espera-se que as crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construam e ampliem o repertório de cálculos multiplicativos utilizando, preferencialmente, o cálculo mental (refletido). • Relacionem as regularidades do SND e as propriedades das operações. • Componham e decomponham números para realizar cálculos de multiplicação. 	<p>Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, é sugerido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso da Tabela de Pitágoras pelos jogadores e não apenas o juiz. • Jogar em duplas (grupos com cinco integrantes – duas crianças jogam juntas contra outras duas e um juiz). • Uso da calculadora pelo juiz no jogo com o baralho 2. • Inserir ou excluir cartas, ampliando ou reduzindo o grau de desafio do jogo. 	