

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 1º a 3º ano
Ciclo 2- Didática da Matemática
Santa Bárbara

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



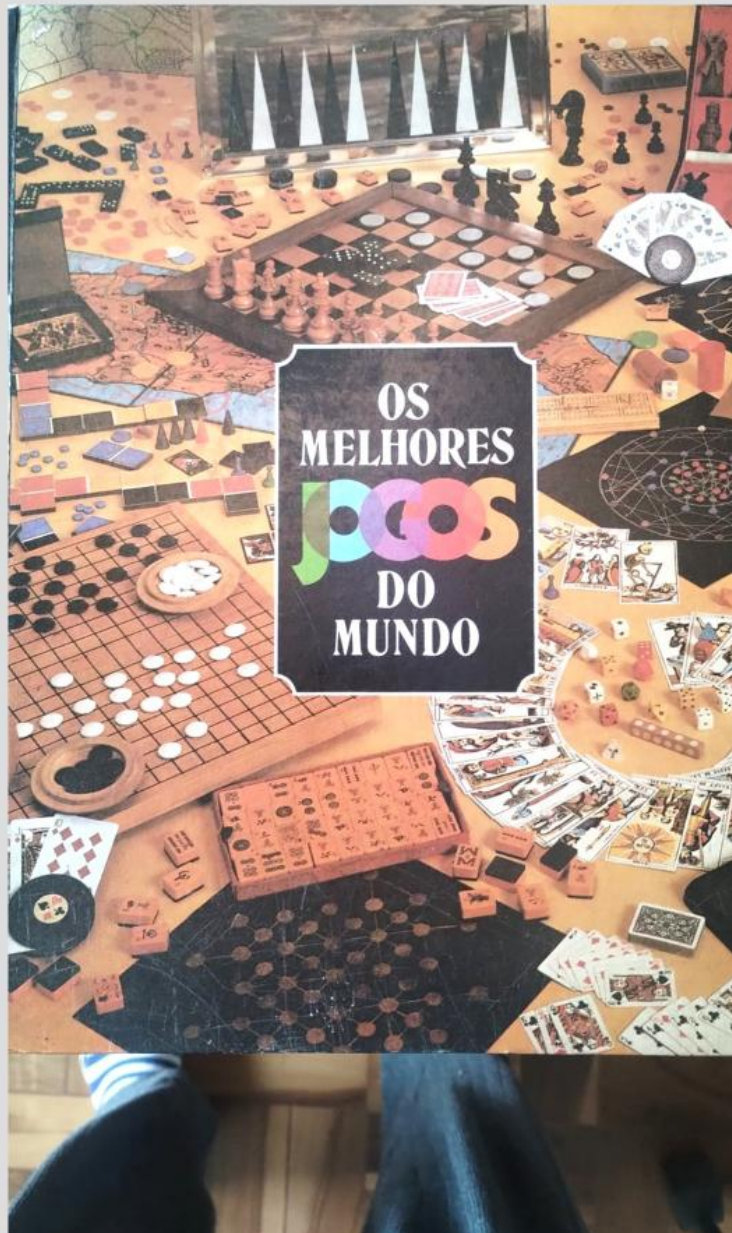
OBJETIVOS DO ENCONTRO

- 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.

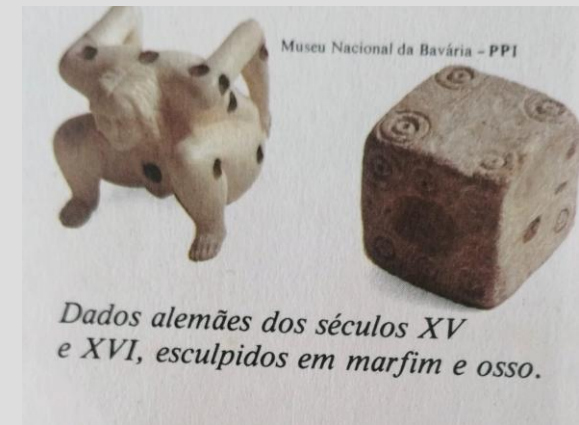
Os principais jogos compilados no livro de Afonso X já haviam percorrido uma grande parte do mundo antes de chegarem à região do Mediterrâneo, e muitos deles já tinham milhares de anos de existência. O Xadrez, pelo qual o soberano era apaixonado, desenvolvera-se na Índia muitos séculos antes, e, ao longo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

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

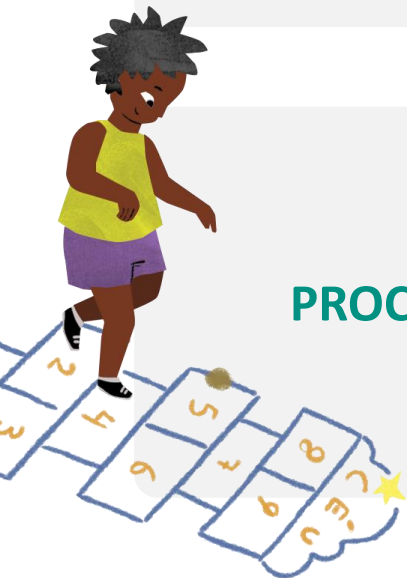
PROCESSO

FREQUÊNCIA
anual

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

ÁREAS
Língua Portuguesa
Matemática

PARCERIA
Grupos de Trabalho
com a rede



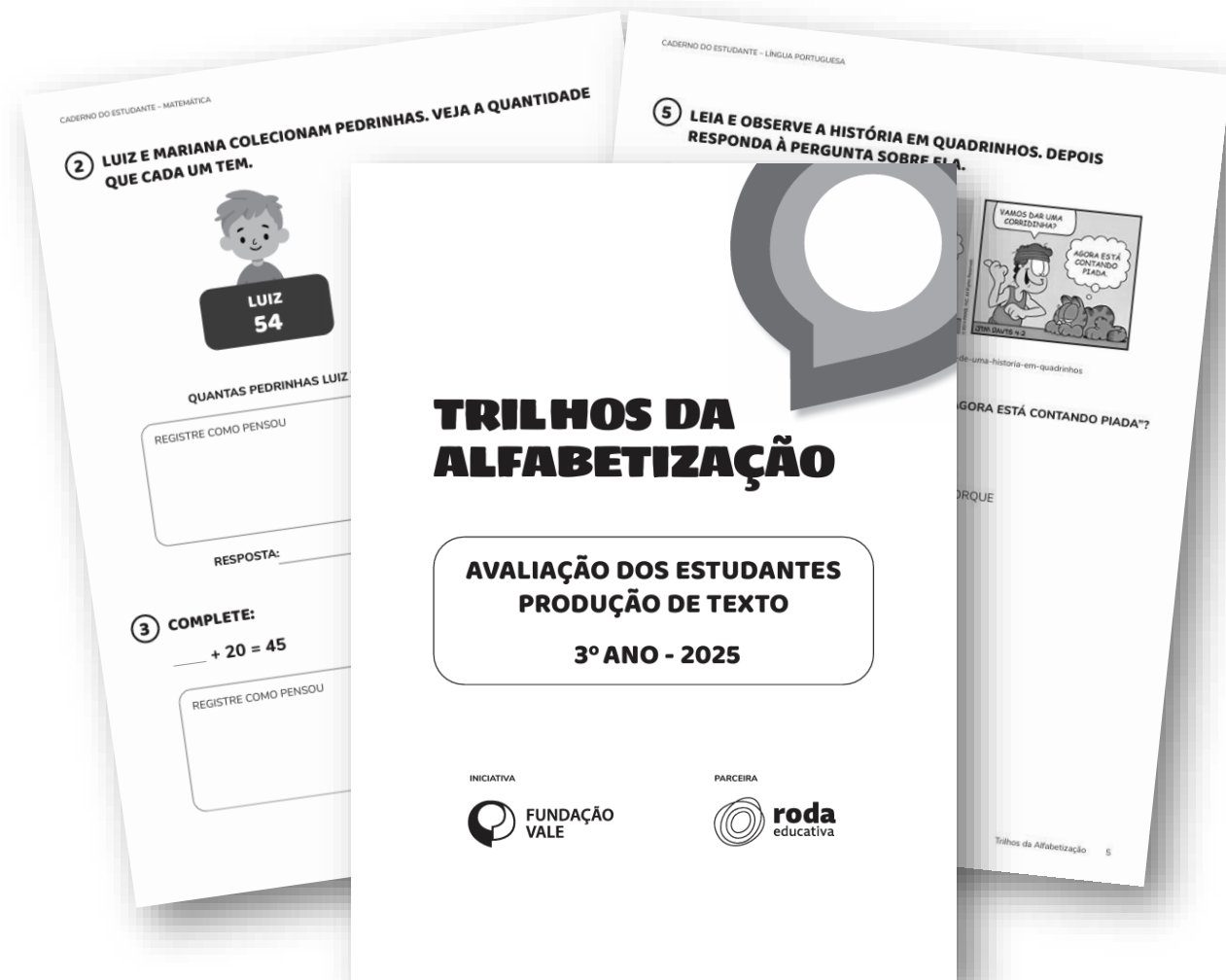
Conteúdos da Avaliação

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 Santa Bárbara





Resultados da Avaliação

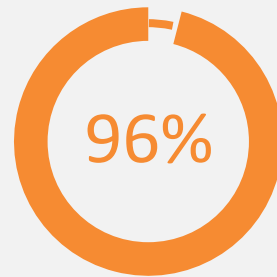


Número de respondentes das avaliações

Santa Bárbara

2024

383 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Santa Bárbara

2025

314 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Santa Bárbara



Número de respondentes das avaliações

Santa Bárbara

2024

15 escolas



100% das escolas
com 3º ano aplicou a
prova

24 turmas



73% do total de
turmas do 3º ano
aplicou

2025

13 escolas



100% das escolas
com 3º ano aplicou a
prova

21 turmas



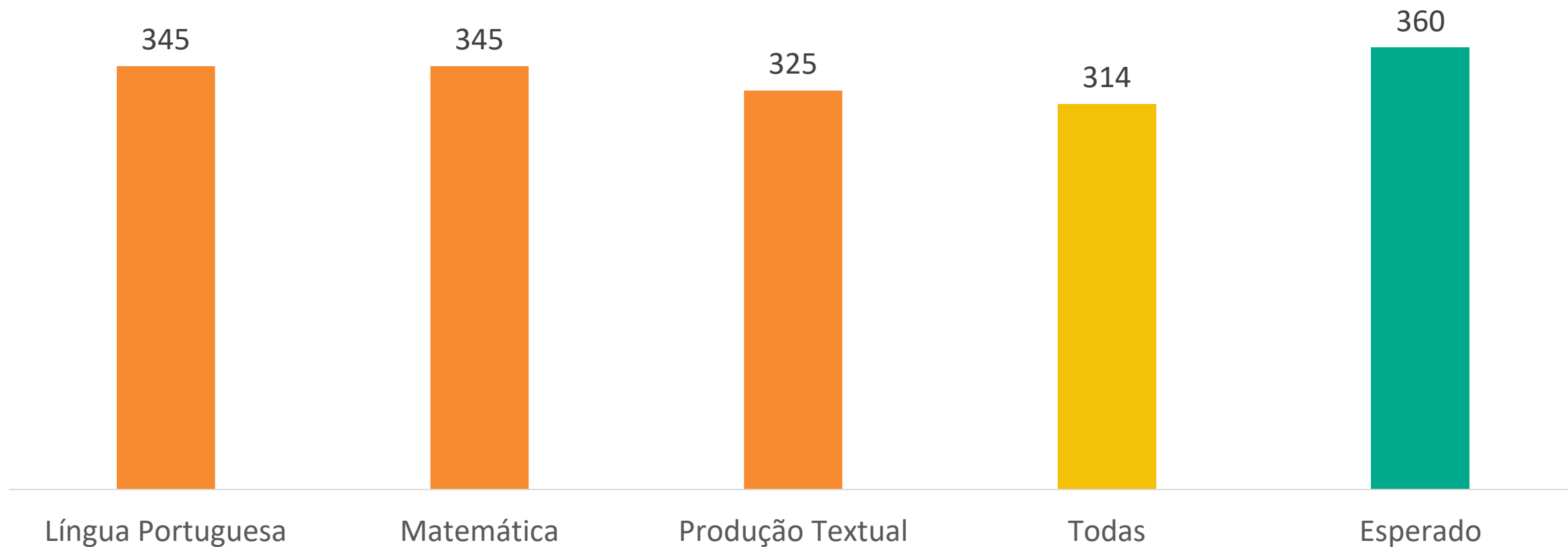
100% do total de
turmas do 3º ano
aplicou



Número de respondentes das avaliações

Santa Bárbara

Número de respondentes da avaliação



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

Santa Bárbara – 2024 x 2025

		Santa Bárbara			
		2024		2025	
		Número	Proporção	Número	Proporção
Adequado		245	64%	206	66%
Não adequado	Elementar	79	21%	80	25%
	Crítico	48	13%	18	6%
	Muito crítico	11	3%	10	3%
Total		383	100%	314	100%

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



Participação por territórios

Santa Bárbara

- ✓ Não há diferença significativa entre a taxa de participação nas escolas rurais, periféricas e centrais
- ✓ Há apenas 18 estudantes matriculados nas escolas rurais



	LP + MAT / LP	LP + MAT / MAT
Centro	91%	91%
Área Rural	100%	100%
Total Geral	91%	91%



Notas médias por territórios

Santa Bárbara

- ✓ Não há diferença significativa entre as notas das escolas rurais e centrais
- ✓ Há apenas 18 estudantes matriculados nas escolas rurais

	LP	Prod. Texto	MAT	LP + MAT
Centro	75%	30%	79%	78%
Área Rural	83%	32%	86%	85%
Total Geral	75%	30%	79%	78%





Análise Pedagógica

Matemática



Resultados Matemática

Santa Bárbara – 2024 x 2025

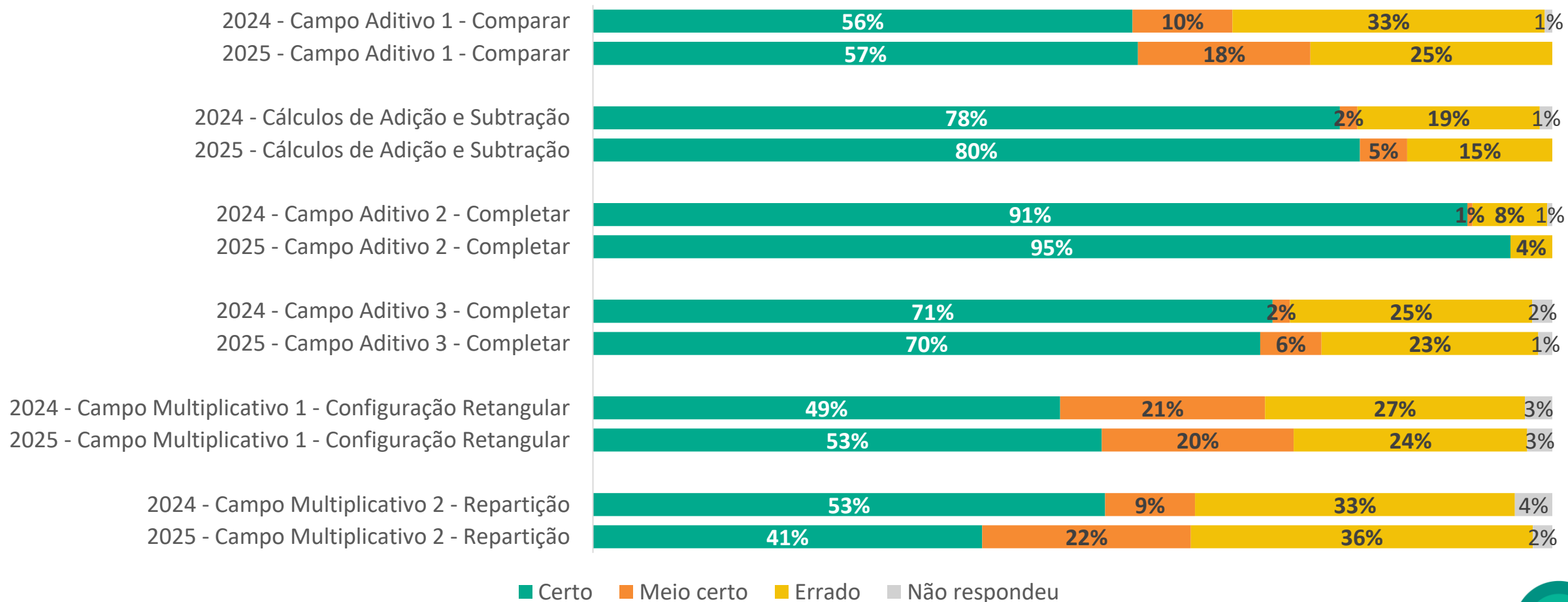
Santa Bárbara						
	2024		2025		Diferença	
	Número	Proporção	Número	Proporção		
Adequado	271	71%	249	72%	+ 2%	
Não adequado	Elementar	54	14%	55	16%	+ 2%
	Crítico	38	10%	25	7%	- 3%
	Muito crítico	21	5%	16	5%	- 1%
Total	384	100%	345	100%	-	



Comparação de questões

Santa Bárbara – 2024 x 2025

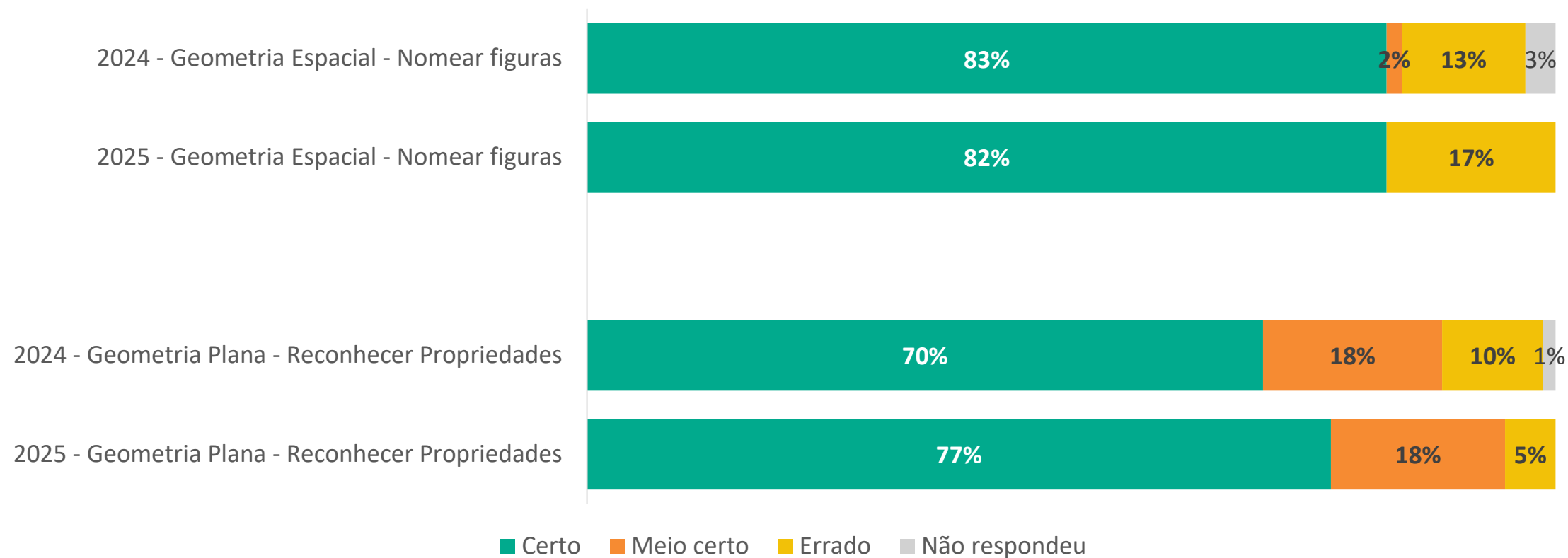
Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo



Comparação de questões

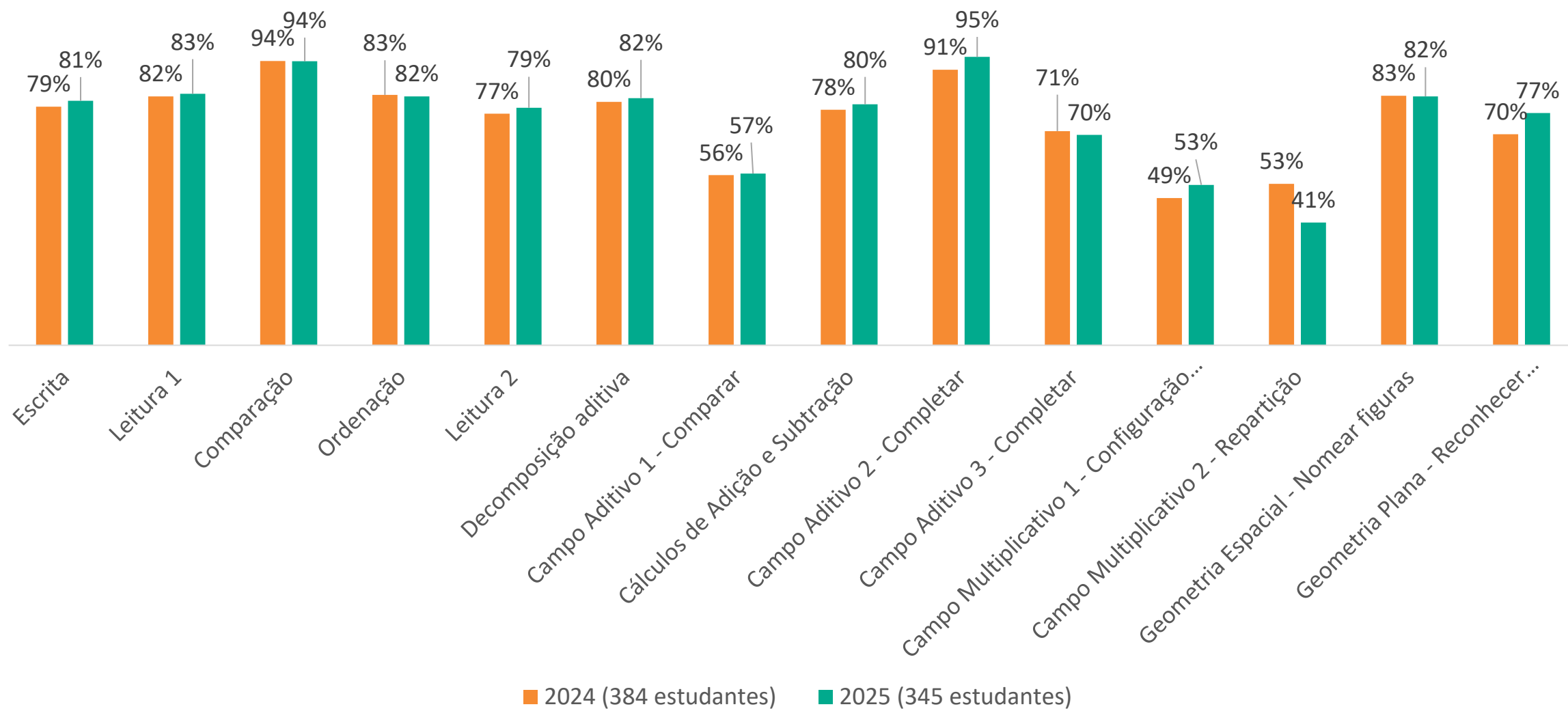
Santa Bárbara – 2024 x 2025

Geometria



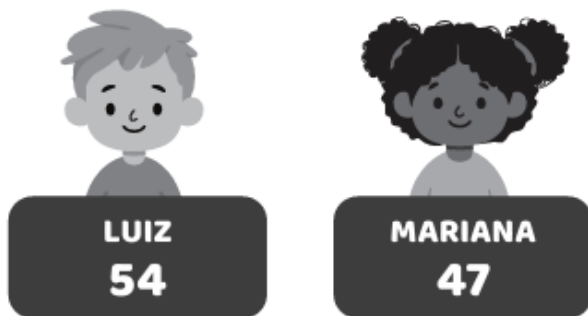
Comparação de questões

Santa Bárbara – Porcentagem de acerto total 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 (#####)
- 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: $47 + 6 = 54$)

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 e 2º ano

Santa Bárbara



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 ano

Quase a totalidade das professoras relataram ganhos no desenvolvimento dos jogos nas suas salas, em termos de aprendizagens de cálculo, de postura colaborativa, de conexão com o conhecimento matemático

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

Nem sempre as professoras relataram desenvolver atividades além da prática do jogo. Mas, algumas professoras foram explícitas: discutiram, socializaram procedimentos, propuseram as atividades do Anexo B.

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

Vamos a alguns exemplos!



O trabalho com o jogo Somar 10

Andreia Cristina: “Antes da aplicação do jogo “Somar 10”, foi realizado, junto com a turma, um trabalho de construção dos fatos básicos dos números que formam 10. As descobertas dos alunos foram organizadas em um cartaz, que ficou exposto na parede da sala, além de permanecer na tela como apoio visual durante as atividades.

O jogo foi aplicado em três momentos diferentes, com os alunos organizados em grupos de participantes, considerando níveis de aprendizagem próximos.

Na primeira aplicação, observou-se que as crianças recorriam frequentemente à tela para encontrar os resultados das somas. Já nas rodadas seguintes, os cartões foram retirados, possibilitando observar as estratégias utilizadas por cada aluno de forma independente.

Nesse momento, as crianças passaram a utilizar diferentes procedimentos, como a contagem, a sobrecontagem e os dobros memorizados.”

Vamos pensar sobre as decisões da professora?

que pensam de ensinar antes de jogar?

que pensam sobre o uso do cartaz da maneira proposta por ela?



O trabalho com o jogo Somar 10

Vamos olhar estas pautas. O que elas indicam? É esperado? Como seguir?

FUNDAÇÃO VALE **roda** educativa

Nome: *Eliane da Silva Braga* Turma: *1º ANO ESTRELAS BRILHANTES* Data(s) da(s) observação(ões): *16/04/2026 (Registar e ativar)*
 Jogo observado: *SOMAR 10* *05/05/2026 (Jogo)*

PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS - Jogo Somar 10 - CRITÉRIOS RELACIONADOS A

Estudantes	Estratégias de contagem e de passagem da contagem ao cálculo						Ampliação de repertório de cálculo		Desenvolvimento da argumentação	
	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	Conta de 10 em 10 quando vai somar as "cartas-tesouro"	Ampliou o repertório de cálculos memorizados das somas que resultam em 10 - fatos fundamentais.	Reconhece de memória os dobros para fazer as operações	Explicita suas ideias com coerência	Explicita suas ideias apoiando-se nas estratégias desenvolvidas
ALICE KEMILLY DOS SANTOS										
ANA ELYSE DA SILVA FERNANDES										
ANNA BEATRIZ SANTOS DIAS										
BRYAN MIGUEL FERNANDES VALENTIM										
ESTER ISABEL SILVA DE OLIVEIRA										
FILIPY BRAYAM OLIVEIRA DA SILVA										
GUILHERME EXPEDITO ARCANJO DE CARVALHO										
HEITOR HENRIQUE DE CARVALHO BRAGA										
HEITOR ISAAC DE SOUZA VELOSO										
HELENA REIS DE BARROS										
HIRAN HENRIQUE DA PAZ DE LOREDO										

FUNDAÇÃO VALE **roda** educativa

Nome: *Eliane da Silva Braga* Turma: *1º ANO ESTRELAS BRILHANTES* Data(s) da(s) observação(ões): *16/04/2026 (Registar e ativar)*
 Jogo observado: *SOMAR 10* *05/05/2026 (Jogo)*

PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS - Jogo Somar 10 - CRITÉRIOS RELACIONADOS A

Estudantes	Estratégias de contagem e de passagem da contagem ao cálculo						Ampliação de repertório de cálculo		Desenvolvimento da argumentação	
	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	Conta de 10 em 10 quando vai somar as "cartas-tesouro"	Ampliou o repertório de cálculos memorizados das somas que resultam em 10 - fatos fundamentais.	Reconhece de memória os dobros para fazer as operações	Explicita suas ideias com coerência	Explicita suas ideias apoiando-se nas estratégias desenvolvidas
JOAO MIGUEL DA SILVA GOMES										
KLAYVER IZADUE DE ALENCAR SILVA										
LAUENNY SAMYRAH DE SOUZA MARTINS										
MARIA CLARA FERREIRA										
MIGUEL LUCAS RIBEIRO XAVIER DE OLIVEIRA										
NATANAELLY NATALINA DA SILVA										
SAMILLY VALADARES SANTOS										

Professora Eliane



O trabalho com o jogo Somar 10

Professora
Sílvia

Vamos olhar
estas pautas.

O que elas
indicam? É

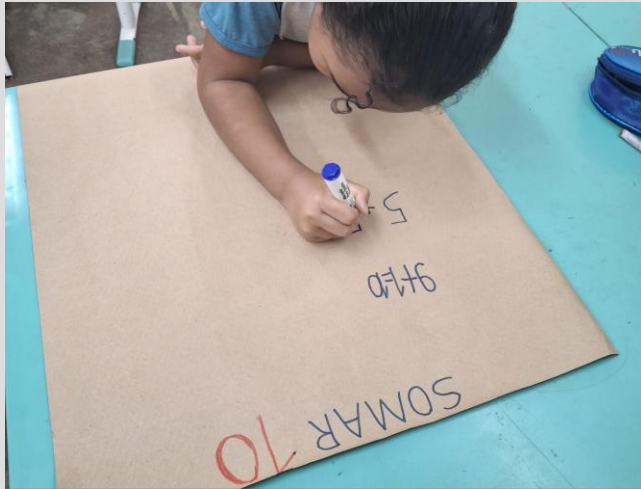
esperado?

Como seguir?

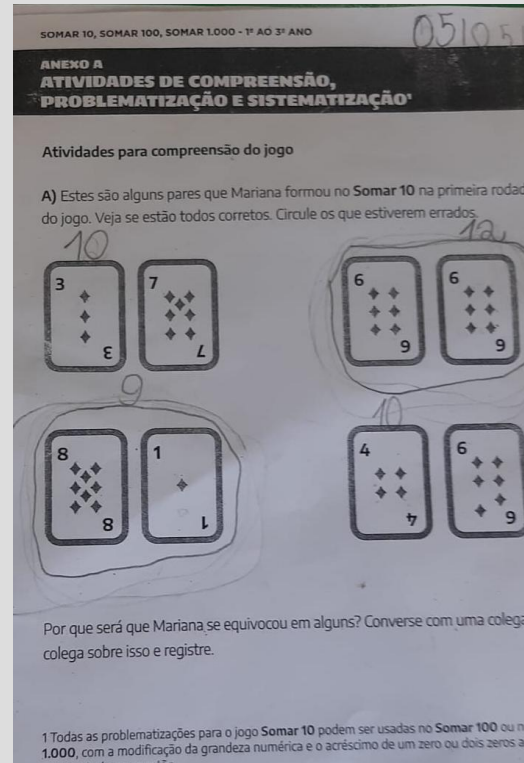
PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS - Jogo Somar 10										
CRITÉRIOS RELACIONADOS A										
Estudantes	Estratégias de contagem e de passagem da contagem ao cálculo						Ampliação de repertório de cálculo		Desenvolvimento da argumentação	
	Conta de um em um as figuras de uma carta depois de 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	Conta de 10 em 10 quando vai somar as "cartas-tesouro"	Ampliou o repertório de cálculos memorizados das somas que resultam em 10 – fatos fundamentais.	Reconhece de memória os dobros para fazer as operações	Explicita suas ideias com coerência	Explicita suas ideias apoiando-se nas estratégias desenvolvidas
ANA JULIA SILVA				X	X	X	X	X		
BENJAMIN DIAS	X	X					X			
BERNARDO	X	X					X			
EMANUELLE	X	X	X				X	X		
EMILLY MOTTA	X	X		X			X			X
ENDREYW SILVA	X	X		X			X			
HEITOR LUCAS	X	X	X				X			
LUIS OTAVIO				X		X	X	X		X
MARIANNA				X						
OTTO AUGUSTO	X	X		X						
PEDRO LUIZ	X		X							
RAVI AUGUSTO				X		X	X	X	X	
SANDRA LIVIA	X			X			X			
THAMIRYS	X	X	X				X			



O trabalho com o jogo Somar 10



Elaborar cartazes (Eliane)



Retomada e problematização
- uso do Anexo B (Ângela)

Será que jogar uma só vez respeita os tempos de aprendizagem? É possível aprender?

Jogar várias vezes, repetidamente, sem outras propostas, pode favorecer que as crianças passem a utilizar a sobrecontagem, que daí evoluam memorizando cálculos e também realizem cálculo refletido?

Que outras propostas podem ser feitas?



O trabalho com o jogo Descobrir a Carta Adição

2 - Qual é o número da sua carta?

Carta do adversário	Sua carta	Resultado da adição
7	10	17

Escreva como você chegou a resposta.

EU USEI O PALITO
E SEPAREI 7 PALI
TOS E CONTEI O
QUE SOBROU

3)

Carta do adversário	Sua carta	Resultado da adição
8	5	13

EU USEI O PALITO
E SEPAREI 07 PALITO
TOS E CONTEI O
QUE SOBROU

Turma da Rita

Vamos refletir sobre o uso de material de contagem?

O que ele favorece?

O que ele dificulta?

Quando disponibilizar?



As Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Diversas professoras 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....

Mas, não é nada fácil!



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.

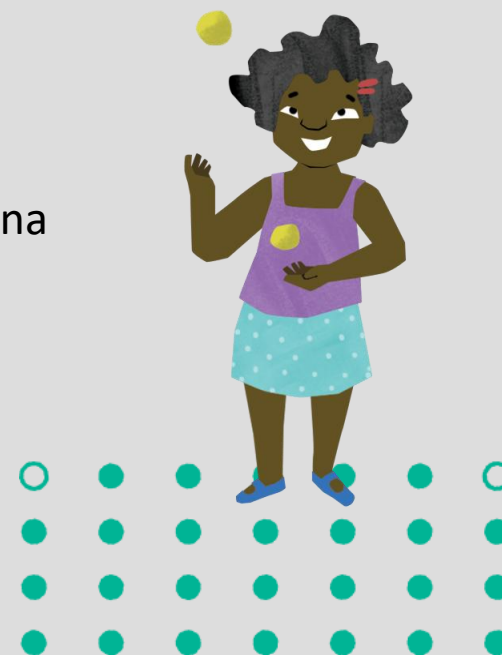


Como saber qual procedimento a criança usou?

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

- ✓ Está contando nos dedos? Desde que número, desde o 1? Ou conserva uma das parcelas?
- ✓ O juiz, 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, 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?
- ✓ Não fez conta alguma para saber que, se $100 + \dots = 120$, então o valor desconhecido é 20! A criança utiliza decomposição decimal!”
- ✓ Se eu pergunto, a criança consegue me dizer como fez?

Lembram-se de outras pistas que as crianças nos dão?



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



Turma da Clarete



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



E depois de observar e registrar...

Em quê a pauta me ajuda? O que eu posso fazer daqui pra frente?

Denise, 2º ano: “O que me surpreendeu na análise da pauta de acompanhamento revelou que muitos alunos ainda dependem da contagem para identificar a parcela desconhecida na adição, demonstrando dificuldade em realizar o cálculo mental. (...) É necessário repetir o jogo várias vezes para que os alunos progridam. Propor as atividades do anexo e retomar regularmente os jogos apresentados na formação, como o 'Soma 10' e 'Soma 100'...”

Rita, 2º ano: “Diante disso, considero importante alternar novas rodadas do jogo com momentos de resolução de problemas por escrito e discussões coletivas. Se, por um lado, a maioria da turma já compreende a dinâmica do jogo e resolve as adições com segurança — o que permite a ampliação dos desafios —, por outro, ainda há alunos que necessitam de intervenções mais sistemáticas. As discussões coletivas tornam-se fundamentais nesses casos, pois possibilitam a explicitação de estratégias, a comparação entre diferentes formas de resolução e o fortalecimento de conceitos que ainda não estão consolidados, contribuindo para que todos avancem no processo de aprendizagem.”



Uma palavra para terminar...

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

Muito bonitas as reflexões feitas!! Obrigada pela dedicação.

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

Espero ter mobilizado mais professoras e professores a fazê-las no próximo ciclo.

Nessa mesma reunião vamos voltar a analisar uma atividade prática, para aprender ainda mais com ela.



TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Devolutiva da Atividade
Prática do Ciclo 1

3º ano

Santa Bárbara



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



O trabalho com o jogo Descobrir a Carta Adição no 3º ano

Todas as professoras relataram ganhos – em termos de **aprendizagens de cálculo, de postura, de conexão com o conhecimento matemático** no desenvolvimento dos jogos nas suas salas.

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

Nem sempre as professoras relataram desenvolver atividades além da prática do jogo.

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

Vamos a alguns exemplos!



O trabalho com o jogo Descobrir a Carta Adição

Marisa: “No primeiro dia de realização do jogo, muitos estudantes apresentaram dificuldades, principalmente por causa da ansiedade em descobrir a carta primeiro. Em vários momentos, a vontade de acertar rapidamente fazia com que algumas crianças respondessem sem pensar com atenção nas estratégias de cálculo. Entretanto, a partir do segundo dia de jogo, foi possível observar mudanças bastante positivas. (...)

Registramos coletivamente as diversas formas que os alunos utilizavam para descobrir o valor de suas cartas em cartazes e este momento foi muito enriquecedor para todos, pois perceberam que existem diversas estratégias para se chegar ao resultado.”



O trabalho com o jogo Descobrir a Carta Adição

Thaismara: “ Achei que no início eles teriam dificuldades em entender o funcionamento da adição e a subtração, pensando que até teria que retirar algumas cartas do baralho ou iniciar com um baralho até 100 para se acostumarem, mas decidir iniciar com o baralho até 1000, e eles deram conta, com o baralho até 1000, pois a dificuldade que achei que teria seria de somar um número com 1000 e não com 100, pois eles estão começando a familiarizar, mas deram conta.”

Thaismara, queremos saber o que baseou essa decisão!

Alguns trios resolviam todas as operações mentalmente, sendo válido ressaltar que foram divididos em níveis de saberes iguais ou parecidos, 2 trios ficaram com o baralho até 100, pois ainda estavam com dificuldades na soma de números maiores, mas se saíram bem com o baralho até 100.

Após o início do jogo notei que um trio também precisava ser com um baralho até 100, porém fui incentivado a desenvolver a soma, assim eles conseguiram se desenvolver.”

O que esse relato ajuda a pensar sobre as salas com muita diversidade?
E para as salas multisseriadas?

O trabalho com o jogo Descobrir a Carta Adição

Ivete: “ Os alunos XX e YY encontram-se em processo de alfabetização, apresentando hipótese de escrita ainda em fase pré-silábica. Durante as atividades com jogos matemáticos, observou-se que os estudantes demonstraram grande facilidade e agilidade no raciocínio lógico e na realização de cálculos mentais, destacando-se significativamente nas propostas envolvendo números e operações.

Essa descoberta proporcionou aos alunos um espaço de liberdade de expressão, criação e desenvolvimento da autoestima. Ao perceber sua potencialidade na área de Matemática, o aluno XX desenvolveu autoconfiança, entusiasmo e felicidade em sala de aula. (...) Nota-se um aumento e desenvolvimento refletindo positivamente em sua postura frente aos demais desafios escolares, inclusive na alfabetização.”

Vamos retomar algo importante: uma criança que não se apropriou do sistema de escrita pode desenvolver outras habilidades?



As Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Diversas professoras 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....

Mas, não é nada fácil!



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.

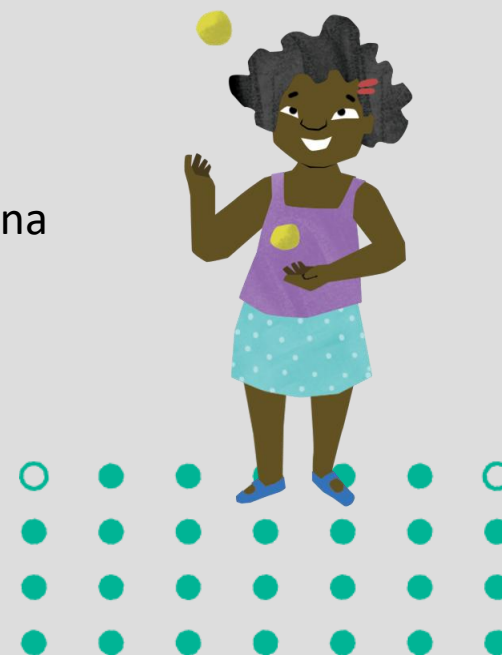


Como saber qual procedimento a criança usou?

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

- ✓ Está contando nos dedos? Desde que número, desde o 1? Ou conserva uma das parcelas?
- ✓ O juiz, 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, 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?
- ✓ Não fez conta alguma para saber que, se $100 + \dots = 120$, então o valor desconhecido é 20! A criança utiliza decomposição decimal!”
- ✓ Se eu pergunto, a criança consegue me dizer como fez?

Lembram-se de outras pistas que as crianças nos dão?



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



E depois de observar, registrar...

O que eu posso fazer daqui pra frente?

Eunice: “As anotações indicaram a necessidade de continuidade do trabalho, principalmente com os estudantes que ainda dependem da contagem concreta e apresentam dificuldades na memorização de fatos básicos da adição e subtração. Dessa forma, torna-se importante realizar novas rodadas do jogo, propondo diferentes desafios e ampliando gradativamente o nível de complexidade das situações matemáticas. Além disso, será necessário retomar coletivamente algumas estratégias utilizadas pelas crianças, promovendo momentos de discussão e socialização das diferentes formas de resolução.”

Terezinha: “As anotações mostraram que ainda vale a pena continuar com o jogo para fortalecer as aprendizagens. Também percebi a necessidade de aumentar um pouco o desafio e retomar alguns problemas por escrito para trabalhar melhor as estratégias das crianças.”



Uma palavra para terminar...

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

Muito bonitas as reflexões feitas!! Obrigada pela dedicação.

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

Espero ter mobilizado mais professoras e professores a fazê-las no próximo ciclo.

Nessa mesma reunião vamos voltar a analisar uma atividade prática, para aprender ainda mais com ela.



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 e 2º ano

bit.ly/av-trilhos-2025



Formulário de cadastro

<https://bit.ly/trilhoscadastro26>





PARCEIRO



INICIATIVA



PARCERIA INSTITUCIONAL

