

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

**ANÁLISE DOS JOGOS DO ACERVO DA ESCOLA**

<b>Jogo</b>	<b>Como é o jogo?</b>	<b>Quais são as expectativas de aprendizagem?</b>	<b>Variações e versões</b>	<b>Habilidades do currículo da rede que se relacionam com as expectativas de aprendizagem dos jogos.</b>
<b>SOMAR 10, SOMAR 100 SOMAR 1.000</b>	<p><b>Três jogos com cartas de baralho (três baralhos diferentes).</b></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"> <li>• 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.</li> <li>• Construção de repertório aditivo memorizado (fatos).</li> </ul>	<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>	
<b>CASOU 1.000!</b>	<p><b>Dois jogos com cartas de baralho (dois baralhos diferentes).</b></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"> <li>• Reconheçam decomposições do número 1.000 envolvendo múltiplos de 50.</li> <li>• Construam um repertório memorizado de cálculos de adição como apoio para realizar outros cálculos exatos, aproximados e por estimativa.</li> <li>• Desenvolvam estratégias para somar múltiplos de 50, apoiando-se em cálculos memorizados e nas regularidades do SND.</li> <li>• Utilizem, de forma intuitiva, as propriedades comutativa e associativa da adição.</li> </ul>	<p>Para diminuir o desafio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• excluir as cartas coringa;</li> <li>• excluir cartas terminadas por 50;</li> <li>• jogar em duplas.</li> </ul> <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><b>TRILHA DOS PONTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE MINAS GERAIS</b></p>	<p><b>Jogo de percurso em tabuleiro</b> 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"> <li>• Ampliem as estratégias de contagem - contar um por um - e sobrecontagem –conservar uma das quantidades (especialmente a maior).</li> <li>• Avancem nas análises de comparação de quantidades.</li> <li>• Construam um repertório de cálculos memorizados de adições e de subtrações, considerando números de um e de dois algarismos; e somas de números redondos.</li> <li>• Ampliem as estratégias para resolver cálculos de adição e subtração.</li> </ul>	<p>Há três variações para o jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1ª variação: jogar com dois dados, que devem ter os pontos somados.</li> <li>• 2ª variação: jogar com três dados, que devem ter os pontos somados.</li> <li>• 3ª variação: jogar com dois dados, cujos pontos podem ser somados ou subtraídos, conforme a estratégia mais adequada para o momento do jogo.</li> </ul>	
<p><b>AVANÇANDO COM O RESTO</b></p>	<p><b>Jogo de percurso em tabuleiro</b> 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"> <li>• Utilizem estratégias próprias de cálculo mental, exato ou aproximado para realizar divisões.</li> <li>• Relacionem as operações de multiplicação e divisão.</li> <li>• Compreendam o algoritmo de divisão.</li> </ul>	<p>Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, pode-se alterar as faces dos dados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Substituir a face 1 pela face 10;</li> <li>• Substituir todas as faces pelos números 10 e 2 (repetidas vezes);</li> <li>• Substituir todas as faces pelos números 5 e 10;</li> <li>• Jogar com o dado de 12 faces (cobrindo as faces 11 e 12).</li> </ul>	

<p><b>DESCOBRIR A CARTA – ADIÇÃO</b></p>	<p><b>Jogos de cartas com 3 baralhos:</b>          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"> <li>• Construam e ampliem um repertório de resultados de adição e subtração (fatos básicos), apoiando-se nas propriedades das operações e nas regularidades do SND.</li> <li>• Estabeleçam relação entre as operações de adição e subtração.</li> <li>• Componham e decomponham números para realizar cálculos de adição e de subtração.</li> </ul>	<p>Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, é sugerido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogar em duplas (grupos de cinco crianças formando duas duplas e uma juíza ou juiz).</li> <li>• Uso de tabelas de apoio com cálculos básicos.</li> <li>• Baralho reduzido: retirar do Baralho 1 todas as cartas acima de 7 (usar apenas as cartas de 1 a 7).</li> <li>• Jogo com dicas e devolutivas da juíza ou do juiz</li> <li>• Jogar com o baralho 2, que imprime novos desafios.</li> </ul>	
<p><b>DESCOBRIR A CARTA – MULTIPLICAÇÃO</b></p>	<p><b>Jogos de cartas com 2 baralhos.</b>          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"> <li>• Construam e ampliem o repertório de cálculos multiplicativos utilizando, preferencialmente, o cálculo mental (refletido).</li> <li>• Relacionem as regularidades do SND e as propriedades das operações.</li> <li>• Componham e decomponham números para realizar cálculos de multiplicação.</li> </ul>	<p>Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, é sugerido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso da Tabela de Pitágoras pelos jogadores e não apenas o juiz.</li> <li>• Jogar em duplas (grupos com cinco integrantes – duas crianças jogam juntas contra outras duas e um juiz).</li> <li>• Uso da calculadora pelo juiz no jogo com o baralho 2.</li> <li>• Inserir ou excluir cartas, ampliando ou reduzindo o grau de desafio do jogo.</li> </ul>	