

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 4º e 5º 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



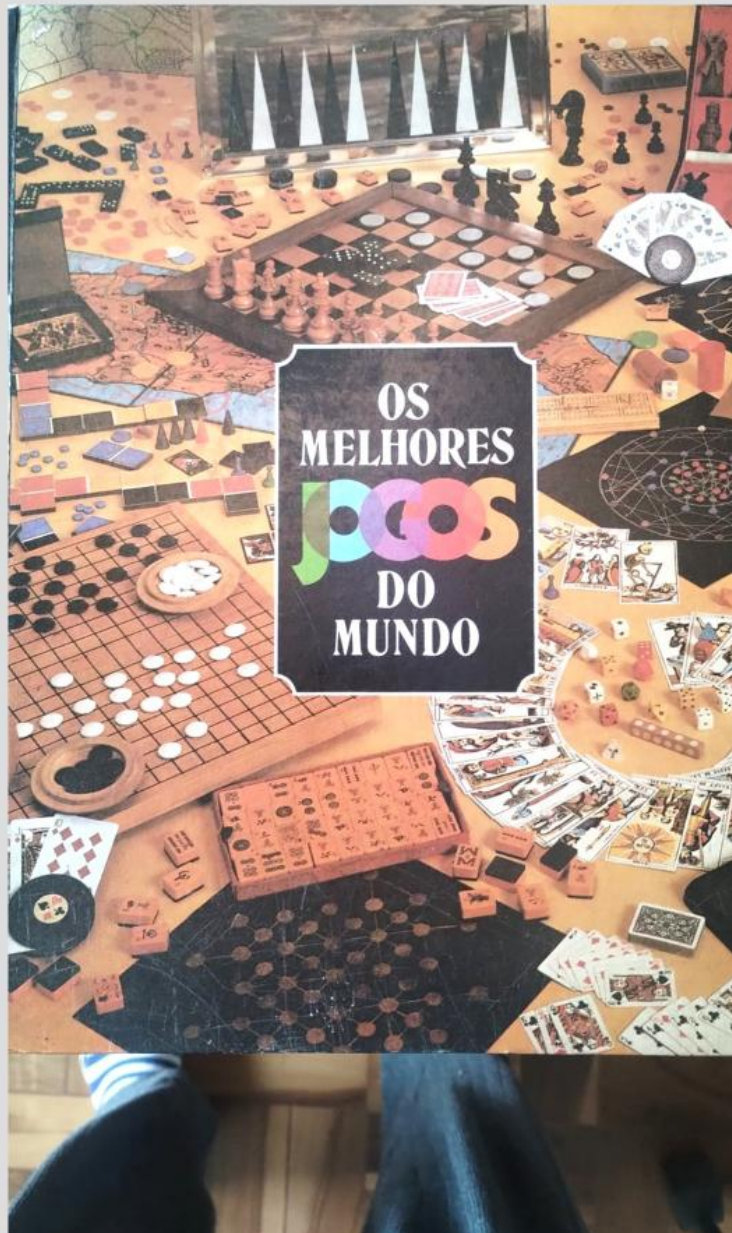
OBJETIVOS DO ENCONTRO

- 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;
- 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.

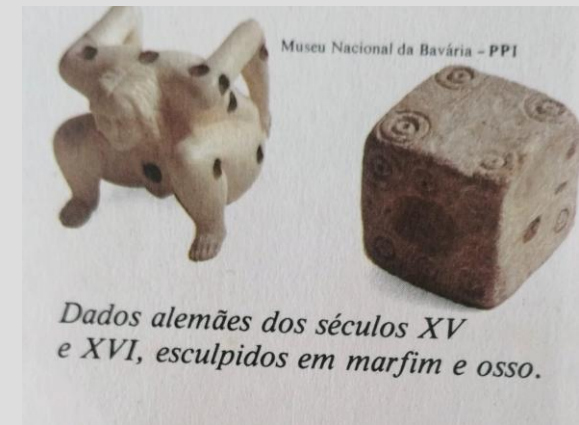
Os principais jogos compilados no livro de Afonso X já haviam percorrido uma grande parte do mundo antes de chegarem à região do Mediterrâneo, e muitos deles já tinham milhares de anos de existência. O Xadrez, pelo qual o soberano era apaixonado, desenvolvera-se na Índia muitos séculos antes, e, ao longo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



Museu Nacional da Bavária - PPI
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

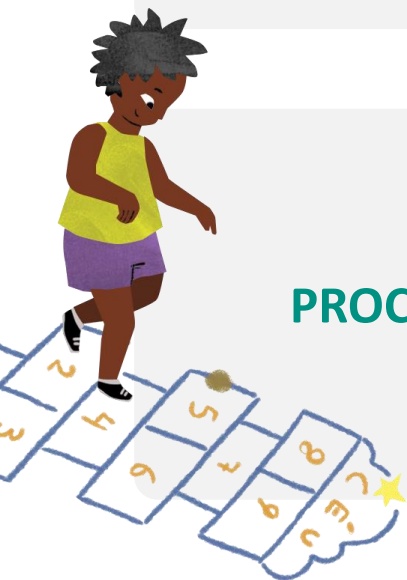
PROCESSO

FREQUÊNCIA
anual

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

ÁREAS
Língua Portuguesa
Matemática

PARCERIA
Grupos de Trabalho
com a rede



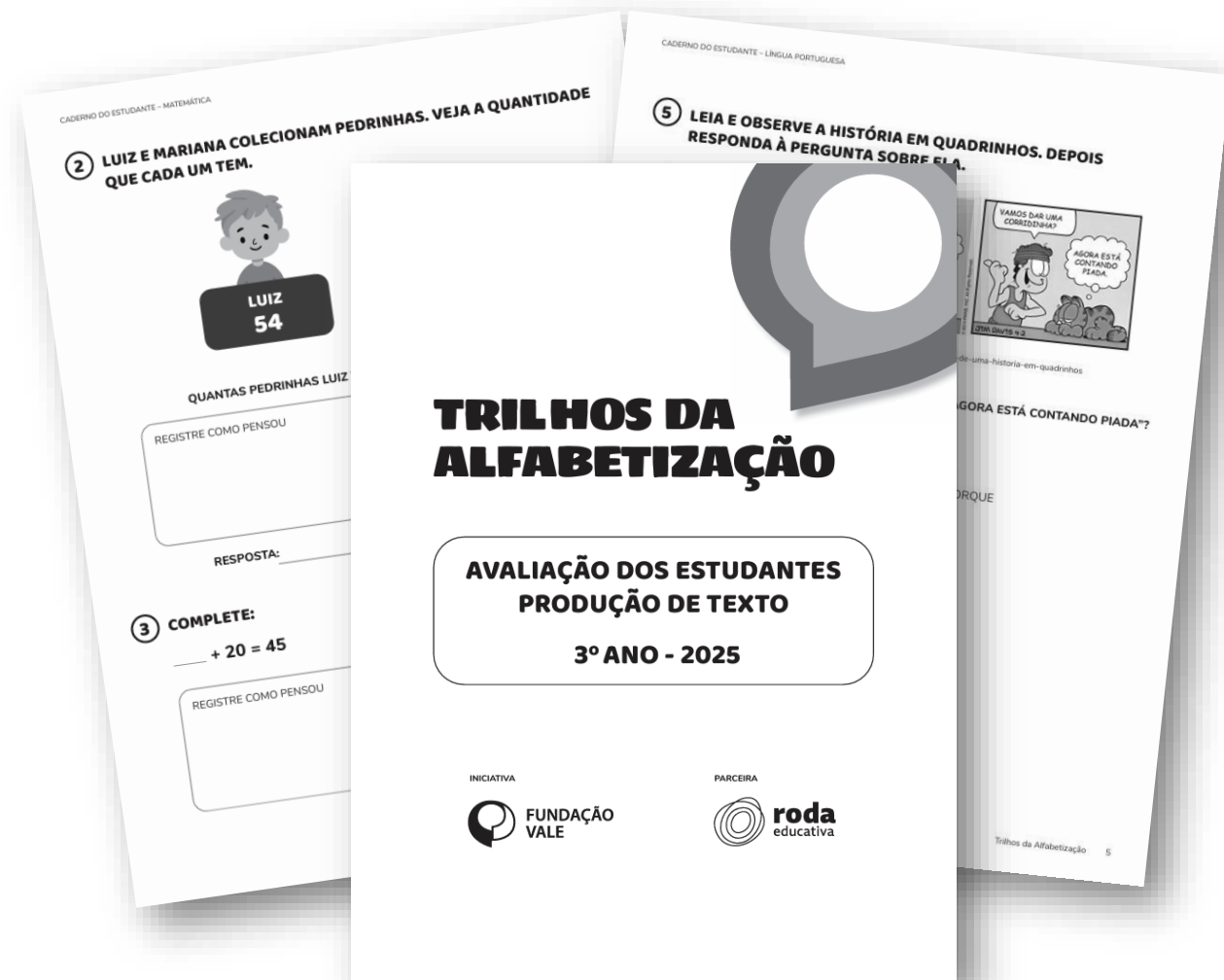
Conteúdos da Avaliação

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

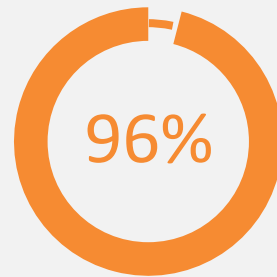


Número de respondentes das avaliações

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



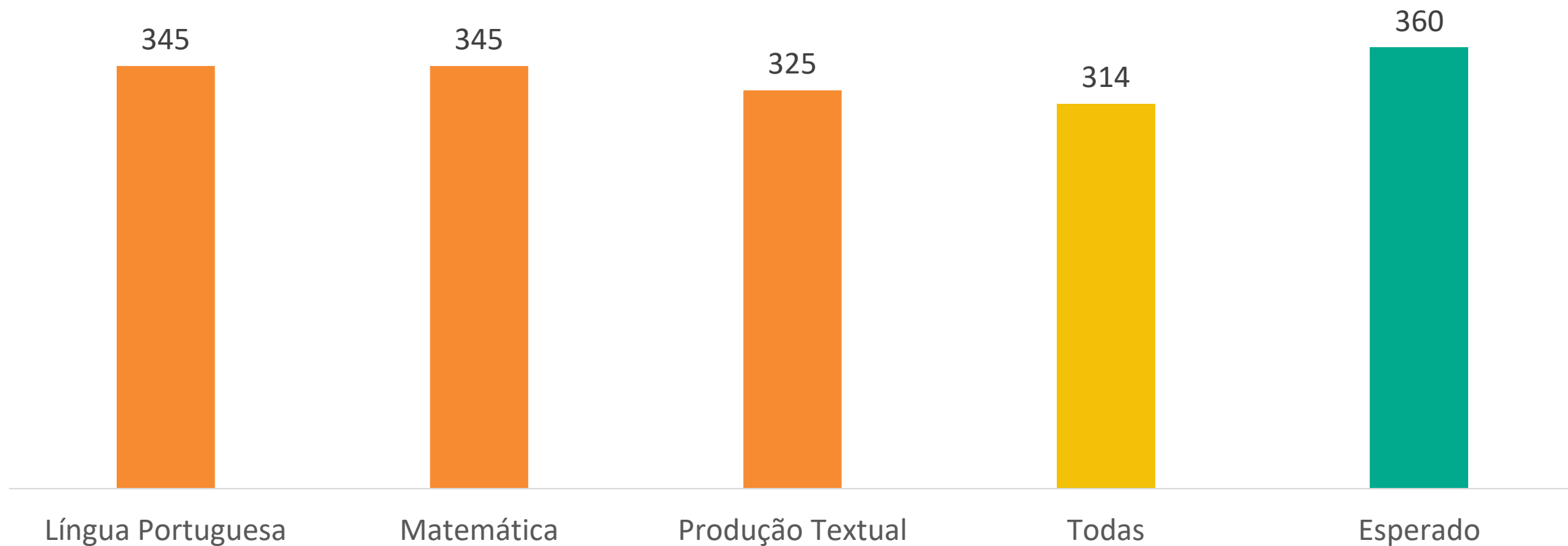
100% do total de
turmas do 3º ano
aplicou



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

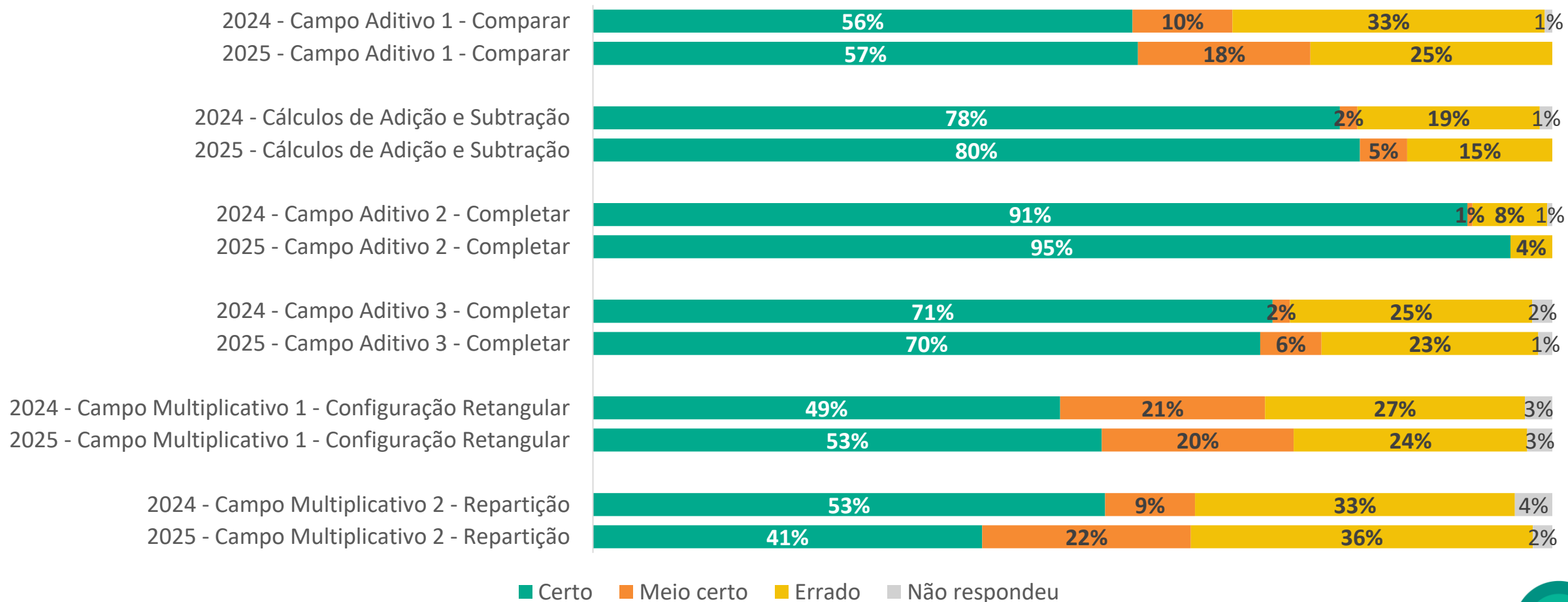
Santa Bárbara						
	2024		2025		Diferença	
	Número	Proporção	Número	Proporção		
Adequado	271	71%	249	72%	+ 2%	
Não adequado	Elementar	54	14%	55	16%	+ 2%
	Crítico	38	10%	25	7%	- 3%
	Muito crítico	21	5%	16	5%	- 1%
Total	384	100%	345	100%	-	



Comparação de questões

Santa Bárbara – 2024 x 2025

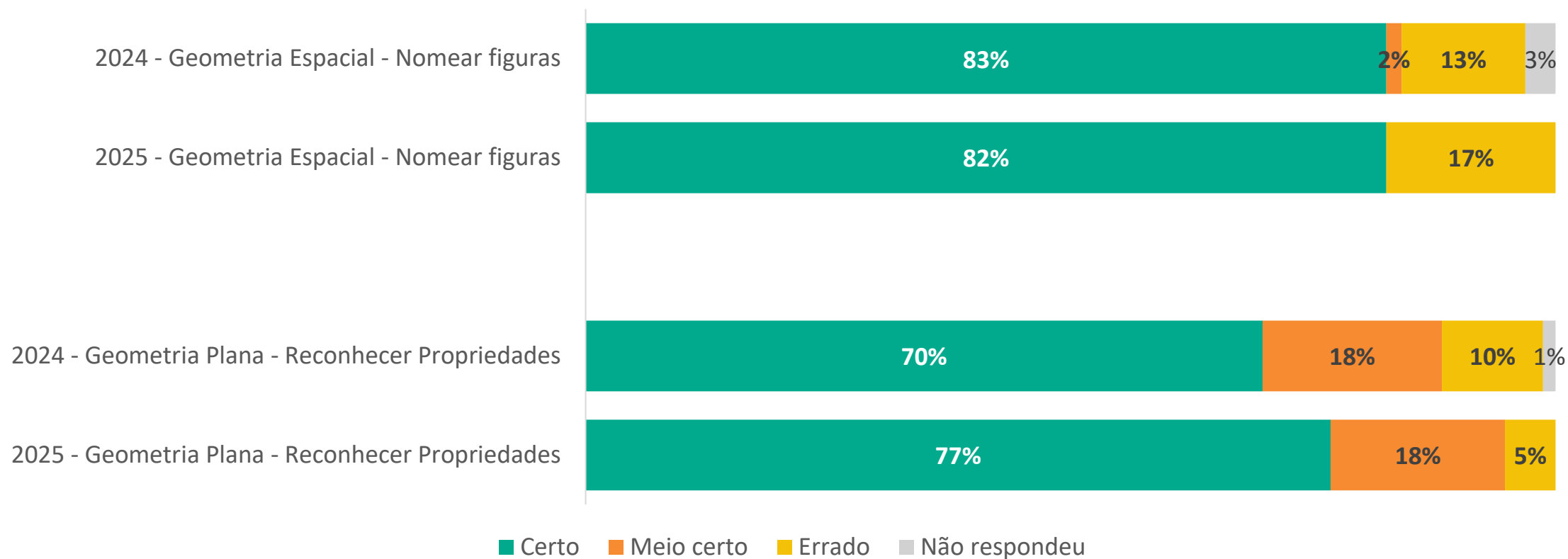
Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo



Comparação de questões

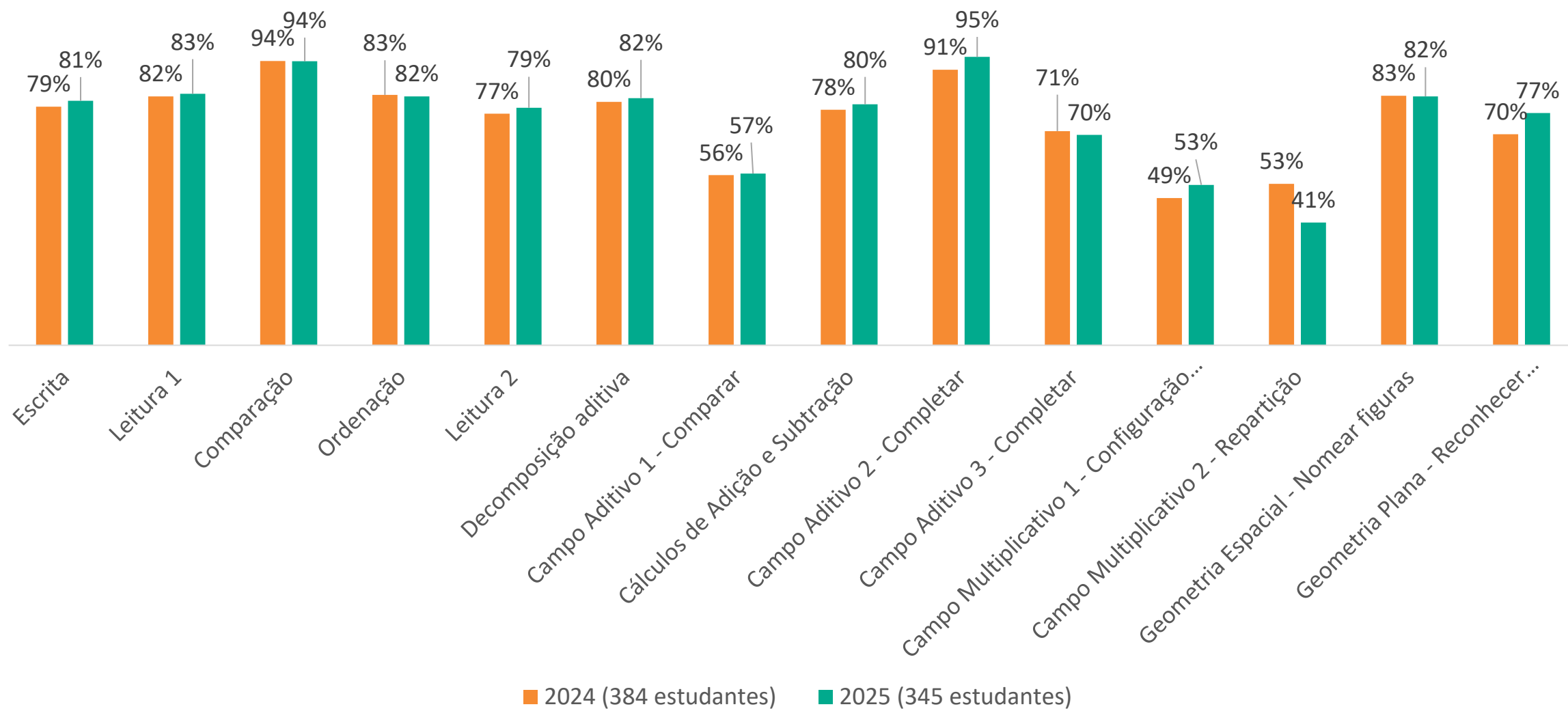
Santa Bárbara – 2024 x 2025

Geometria



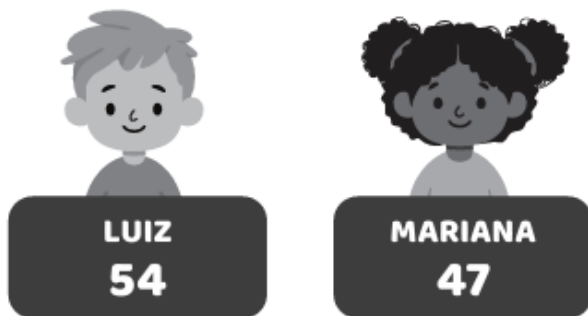
Comparação de questões

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

4º e 5º 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

Multiplicação nos 4º e 5º anos

Diversos professores e professoras relataram ganhos no desenvolvimento dos jogos nas suas salas– em termos de **aprendizagens de cálculo multiplicativo, de postura e de possibilidades de comunicar o pensamento matemático.**

Percebe-se que a prática de jogar o mesmo jogo mais de uma vez ocorreu em muitas turmas. Também, em algumas, foram desenvolvidas atividades como conversas de socialização de estratégias e exploração da Tabela de Pitágoras, que fortaleceram ainda mais as aprendizagens.

Poucos docentes relataram desenvolver atividades do Anexo B.

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



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Um dos efeitos mais notáveis da proposta desenvolvida foi **o quanto as professoras e professores se aproximaram dos saberes dos estudantes!**

A observação realizada e o preenchimento da pauta favoreceram esse efeito!

Vamos analisar alguns relatos...



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Andreia 5º ano:

“Iniciei a proposta confiante de que utilizaria apenas o Baralho 1 (devido ao baixo domínio dos fatos apresentado pelos alunos), porém, no segundo dia percebi que dois grupos de alunos mereciam ser desafiados com o Baralho 2. Qual não foi minha surpresa ao vê-los sobrepondo os desafios apresentados e com busca em estratégias que envolviam a multiplicação simples, mas apoiando na multiplicação por 10, 100 e 1000. Habilidade esta que apenas mencionei em sala durante uma atividade desafiadora.”



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Carmen, 5º ano:

“ Observei que **a maioria das crianças já consegue utilizar alguns resultados multiplicativos de memória** para descobrir fatores desconhecidos nas jogadas. Isso demonstrou que os alunos possuem um repertório inicial importante sobre a multiplicação. Também me surpreendeu positivamente perceber que **alguns estudantes, já conseguem utilizar estratégias mais avançadas, relacionando cálculos conhecidos para resolver multiplicações com números maiores.**

Por outro lado, **alguns alunos ainda apresentam insegurança ao reconstruir resultados** e ao utilizar estratégias mais elaboradas, necessitando de maior apoio e retomadas durante as atividades.”



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Claudia C., 4º ano:

“ Sim, os resultados foram, em parte, surpreendentes, pois mostraram que **a dificuldade das crianças não está só na multiplicação, mas também em conteúdos anteriores, como adição e subtração, que ainda não estão bem consolidados.** Durante o jogo, esperava-se que os alunos usassem estratégias de cálculo mental ou o que já sabiam. Porém, **muitos não conseguiam nem fazer relações simples entre os números,** o que dificultou entender o próprio jogo.

Outro ponto que me chamou atenção foi que alguns alunos tentavam responder no “chute” ou apenas observando os colegas, **sem conseguir explicar como pensaram, mostrando dificuldade também em justificar suas respostas.**



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Nilma, 5o ano :

Um aspecto que chamou atenção foi **o número de estudantes que conseguiram utilizar resultados já conhecidos para apoiar outros cálculos**, demonstrando que o jogo favoreceu o raciocínio matemático e não apenas a memorização mecânica da tabuada.

Também surpreendeu positivamente o desempenho de alguns alunos que, durante as aulas tradicionais, demonstravam insegurança em atividades escritas, mas que no contexto do jogo participaram mais ativamente, explicando estratégias e buscando resolver os desafios com apoio dos colegas. (...)

Por outro lado, os registros também evidenciaram que **alguns alunos ainda apresentam dificuldades em praticamente todos os critérios observados, especialmente na reconstrução de cálculos e na explicitação do raciocínio utilizado**. De modo geral, **a pauta revelou uma turma bastante heterogênea**, com estudantes em diferentes níveis de consolidação das aprendizagens matemáticas.



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Elizete, 4º ano:

Sim, alguns resultados foram surpreendentes. A expectativa era que a maioria dos alunos já tivesse domínio básico da multiplicação, mas mediante as observações percebi que **vários ainda apresentam dificuldades na compreensão do significado das operações, principalmente nos fatos de números maiores com o 7 não apenas na memorização da tabuada.**

Por outro lado, também foi positivo perceber que **alguns alunos demonstraram estratégias próprias para chegar aos resultados**, utilizando raciocínio lógico e cálculo mental para chegar ao resultado esperado.



Professores e professoras conhecendo melhor os saberes de seus alunos

Kethllen, 4º ano:

“Alguns aspectos chamaram bastante atenção. O principal deles foi perceber que, apesar do grande interesse e envolvimento da turma com o jogo, **muitos alunos ainda apresentam dificuldades em conhecimentos prévios importantes, especialmente na adição e nas estratégias de cálculo mental**. Isso acabou dificultando bastante a realização do jogo, já que a multiplicação exige que essas habilidades estejam mais consolidadas.

Houve avanços nas interações entre os colegas, pois muitos alunos **passaram a discutir estratégias, conferir respostas juntos e tentar explicar seus pensamentos**.

No entanto, também ficou evidente a necessidade de reduzir um pouco a complexidade dos desafios matemáticos.”



O uso da calculadora

Alguns docentes relataram utilizar a Tabela de Pitágoras e a calculadora.

A calculadora foi importante em muitos sentidos, mas, principalmente para incluir crianças que ainda não construíam os resultados multiplicativos, como indica:

Augusto, 5º ano:

“ Mais do que fornecer respostas prontas, ela possibilitou explorar números, comparar resultados, verificar hipóteses e participar ativamente das atividades. Para alguns alunos que ainda não reconhecem todos os números, será importante manter propostas que envolvam familiarização com o teclado, leitura numérica e apoio dos colegas.”



O uso da Tabela de Pitágoras

Quanto à Tabela de Pitágoras, ela foi bastante utilizada como um recurso de consulta de resultados multiplicativos. Mas, também houve docentes que desenvolveram um trabalho de construção e análise da Tabela (conforme indicado no caderno de Orientações do jogo). Vamos ver como isso se deu...

Tabela de Pitágoras

Ao estudar (com) a Tabela de Pitágoras, as crianças poderão identificar padrões e propriedades como a comutatividade e a distributividade, fortalecendo a compreensão conceitual e a aplicação prática das tabuadas.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



O uso da Tabela de Pitágoras

Augusto, 5º ano:

Durante as atividades, o uso da Tabela de Pitágoras revelou aspectos significativos sobre a aprendizagem dos alunos. Alguns estudantes conseguiram utilizá-la como apoio para localizar resultados e compreender melhor as relações entre linhas, colunas e produtos. Entretanto, vários alunos apresentaram dificuldade para encontrar números e interpretar a organização da tabela, necessitando de mediação constante do professor. Em alguns momentos, foi possível observar tentativas espontâneas de recorrer à tabuada tradicional, buscando respostas prontas em vez de explorar a lógica da tabela. Esse movimento mostrou que muitos ainda estão habituados a práticas baseadas apenas na memorização e precisam avançar para uma compreensão mais ampla das relações multiplicativas.



O trabalho com a Tabela de Pitágoras

Werlane – 4º ano

“ Iniciei o trabalho com os alunos por meio da tabela de Pitágoras, construindo-a individual e coletivamente, pude perceber dificuldade em relação à memorização da tabuada por grande parte dos alunos.

Deste modo, optei por começar os jogos com a tabuada do 2 e do 3 utilizando do baralho 1. Selecionei as cartas correspondentes às tabuadas mencionadas, pude trabalhar mais a fundo o conceito, (...)

Percebi avanços nas estratégias (utilização de métodos de dobro, da associação) sendo mais utilizado e bem trabalhado com eles o fator inverso da multiplicação (...).

Para os próximos serão inseridas novas cartas e para alguns alunos já vejo possibilidade do baralho 2.”



O trabalho com a Tabela de Pitágoras

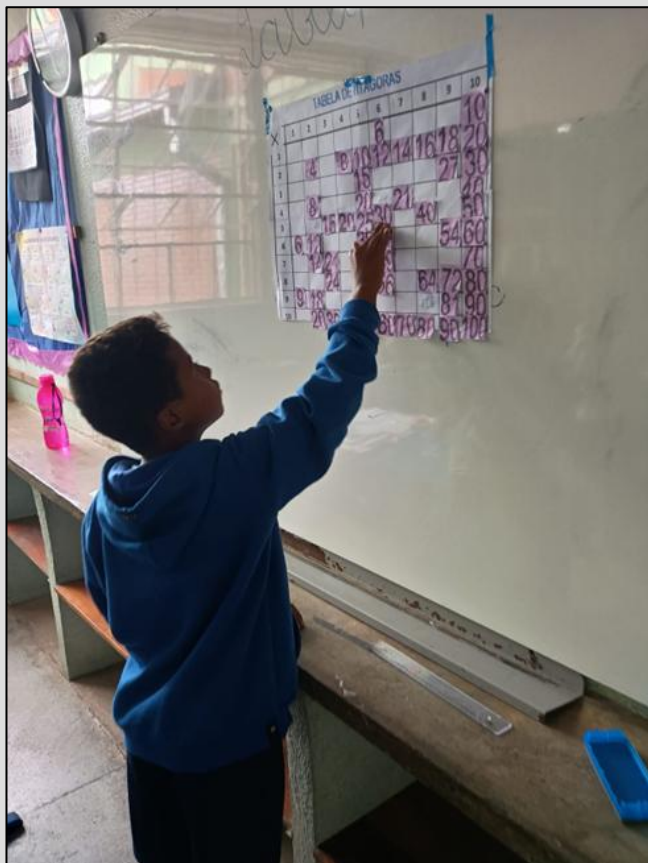


Tabela de Pitágoras

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1					6				10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3			12	15	18	21	24	27	30	
4		8	12	16	20	24	28	32	36	40
5			15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7		14	21	28	35	42	49	56		70
8		16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10		20	30	40	50	60	70	80	90	100

Werlane, 4º ano



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.



Turma de
Márcia M.G.



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>



candida.pierro@roda.org.br

PARCEIRO



INICIATIVA



PARCERIA INSTITUCIONAL

