

Programa de Educação e Saúde -Trilhos da Alfabetização
Didática Matemática – Professores – Rio Piracicaba - 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	Três jogos com cartas de baralho (três baralhos diferentes). O baralho do jogo Somar 10 possui figuras. Os demais, somente números. Deve-se formar pares de cartas que somem 10 (ou 100, ou 1.000). O objetivo é formar o maior número de pares.	Nas três propostas, os jogos têm como objetivo: • 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).	Para diminuir o desafio, pode-se selecionar cartas (por exemplo, repetir cartas com valores 1 e 2). Alterar a regra, para aumentar o desafio: formar 10 com 3 cartas, em vez de duas. Para ampliar as aprendizagens e o repertório, jogar SOMAR 100 e SOMAR 1.000, com novos desafios.	
CASOU 1.000!	Dois jogos com cartas de baralho (dois baralhos diferentes). 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. 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. O objetivo é capturar o maior número de pares.	É esperado que as crianças: • 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.	Para diminuir o desafio: • excluir as cartas coringa; • excluir cartas terminadas por 50; • jogar em duplas. Após jogar a Versão 1, jogar a Versão 2, para aumentar o desafio de cálculo e o entendimento das regularidades do SND.	

TRILHA DOS PONTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE MINAS GERAIS	Jogo de percurso em tabuleiro com trilha numerada até 100. Contém marcadores, 3 dados e cartas. Pode-se jogar com 2 ou 3 dados. As cartas valem 10, 20 ou 30 pontos. 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. O objetivo é chegar ao final da trilha.	Espera-se que as crianças: • 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.	Há três variações para o jogo: • 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.	
AVANÇANDO COM O RESTO	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. Para avançar na trilha, é preciso calcular o resto da divisão do número da casa pelo número de pontos do dado. O objetivo é chegar ao final da trilha.	Espera-se que as crianças: • Utilizem estratégias próprias de cálculo mental, exato ou aproximado para realizar divisões. • Relacionem as operações de multiplicação e divisão. • Compreendam o algoritmo de divisão.	Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, pode-se alterar as faces dos dados: • 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).	

DESCOBRIR A CARTA – ADIÇÃO	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.	Espera-se que as crianças: • 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.	Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, é sugerido: • 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.	
DESCOBRIR A CARTA – MULTIPLICAÇÃO	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.	Espera-se que as crianças: • 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.	Para moderar ou ampliar o desafio do jogo, é sugerido: • 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.	