

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes 1º a 3º ano
Ciclo 2- Didática da Matemática
Rio Piracicaba

Junho 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 – PLANEJAMENTO DA CONTINUIDADE DO TRABALHO COM JOGOS NO 2º CICLO

Momento 5 – NAVEGAÇÃO PELO EDF E ATIVIDADE PRÁTICA DE DOCENTES

ENCERRAMENTO, AVALIAÇÃO



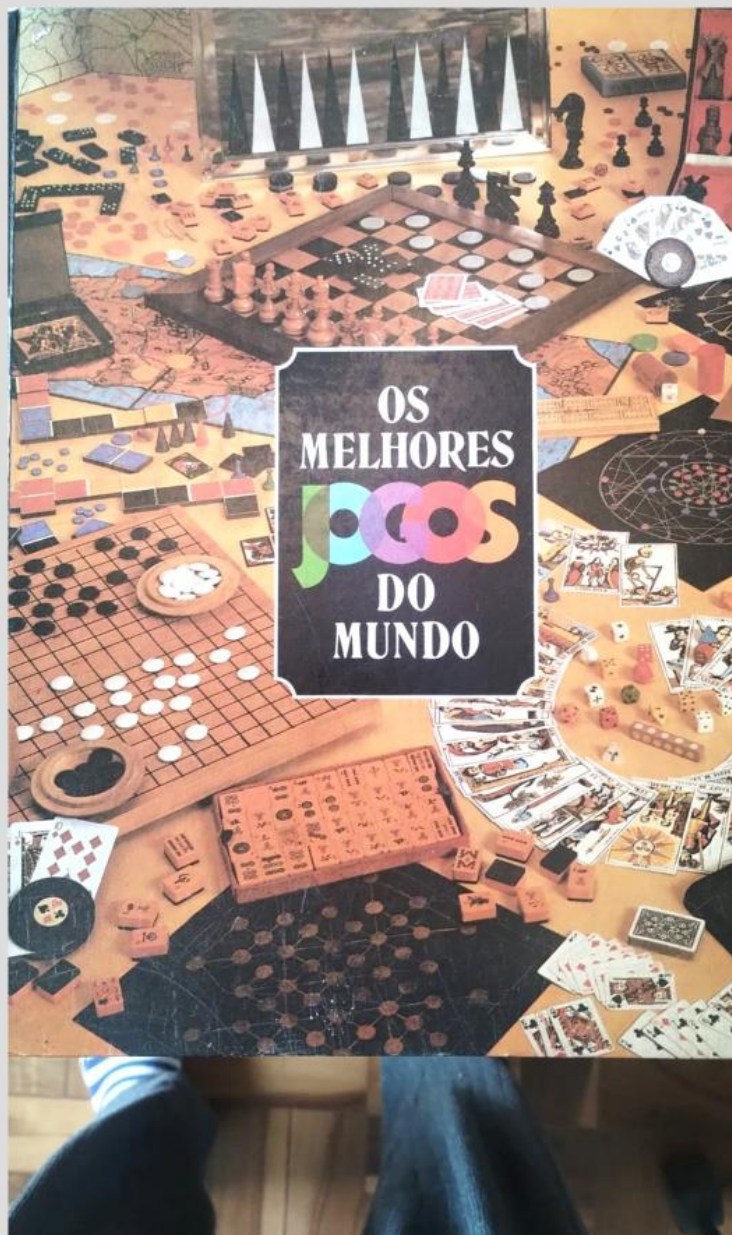
OBJETIVOS DO ENCONTRO

- Conhecer e refletir sobre os resultados da Avaliação de estudantes realizada em 2025;
- Refletir, por meio da Devolutiva de Atividade Prática, sobre as apropriações e avanços realizados pelo grupo no trabalho com os jogos e desafios que persistem;
- Analisar os jogos apresentados em 2024 e 2025, estabelecendo relação com a proposta curricular município;
- 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.

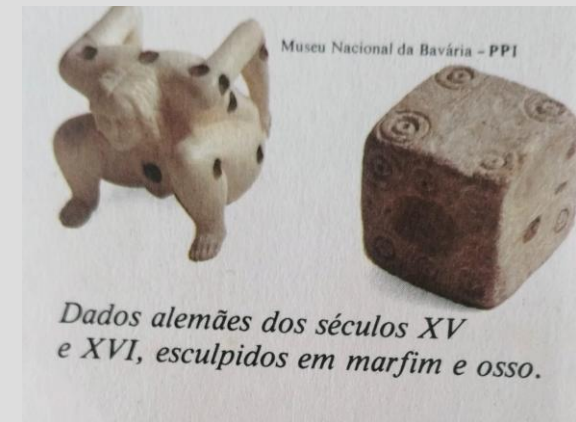
Os principais jogos compilados no livro de Afonso X já haviam percorrido uma grande parte do mundo antes de chegarem à região do Mediterrâneo, e muitos deles já tinham milhares de anos de existência. O Xadrez, pelo qual o soberano era apaixonado, desenvolvera-se na Índia muitos séculos antes, e, ao longo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

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

Teoria da Mudança: monitoramento, acompanhamento e avaliação de todas as frentes do projeto e de forma integrada com o Ciclo de Saúde e Proteção Social e Territórios em Rede

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

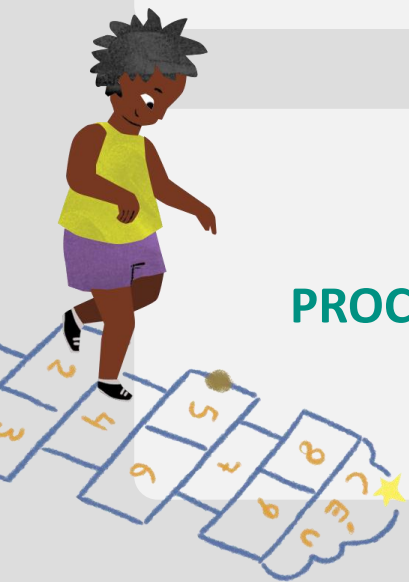
PROCESSO

FREQUÊNCIA
anual

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

ÁREAS
Língua Portuguesa
Matemática

PARCERIA
Grupos de Trabalho
com a rede



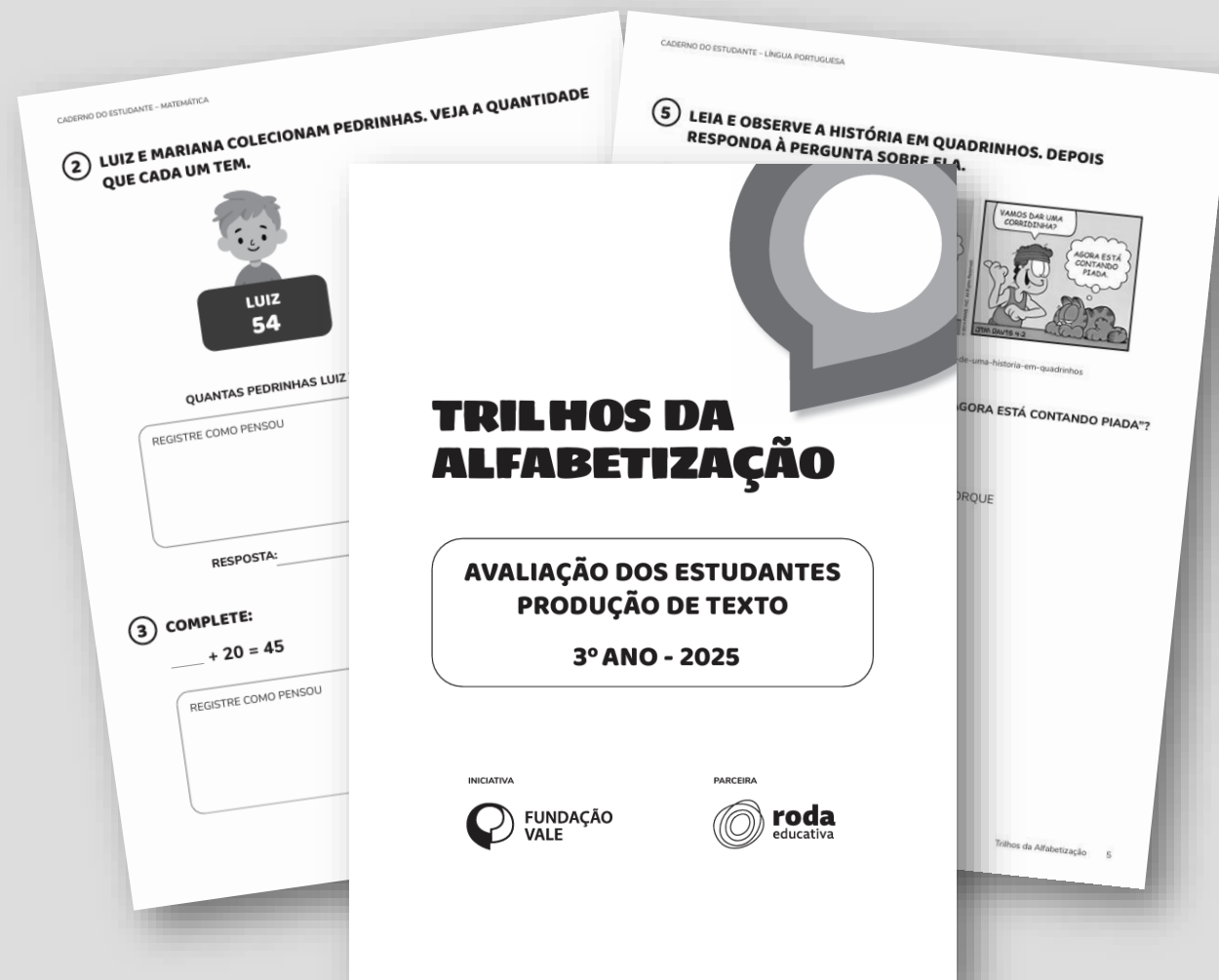
Conteúdos da Avaliação

Língua Portuguesa:

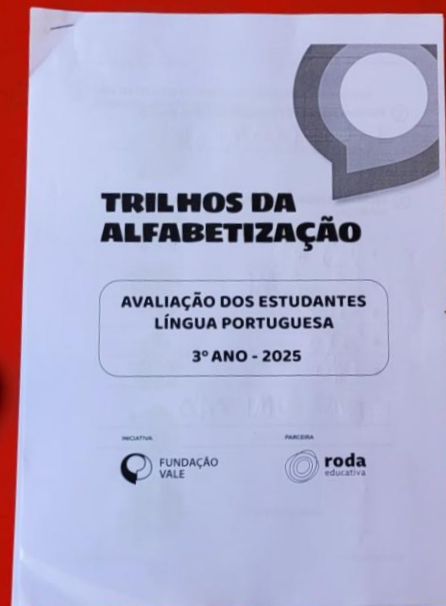
- ✓ Escrita/Análise linguística com foco na compreensão do sistema de escrita
- ✓ Produção de Textos
- ✓ Leitura

Matemática:

- ✓ Números – leitura, escrita comparação e ordenação
- ✓ Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo
- ✓ Geometria



Aplicação da avaliação em Rio Piracicaba





Resultados da Avaliação

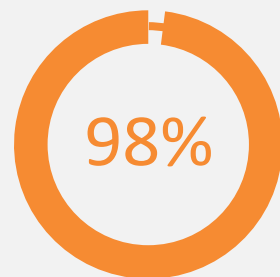


Número de respondentes das avaliações

Rio Piracicaba

2024

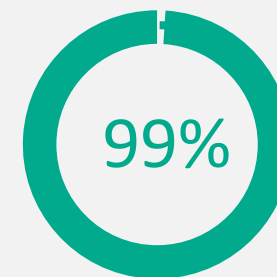
113 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Rio Piracicaba

2025

118 estudantes



Do total de estudantes
do 3º ano
Rio Piracicaba



Número de respondentes das avaliações

Rio Piracicaba

2024

6 escolas



100% das escolas
com 3º ano aplicou a
prova

7 turmas



100% do total de
turmas do 3º ano
aplicou

2025

5 escolas



100% das escolas
com 3º ano aplicou a
prova

7 turmas



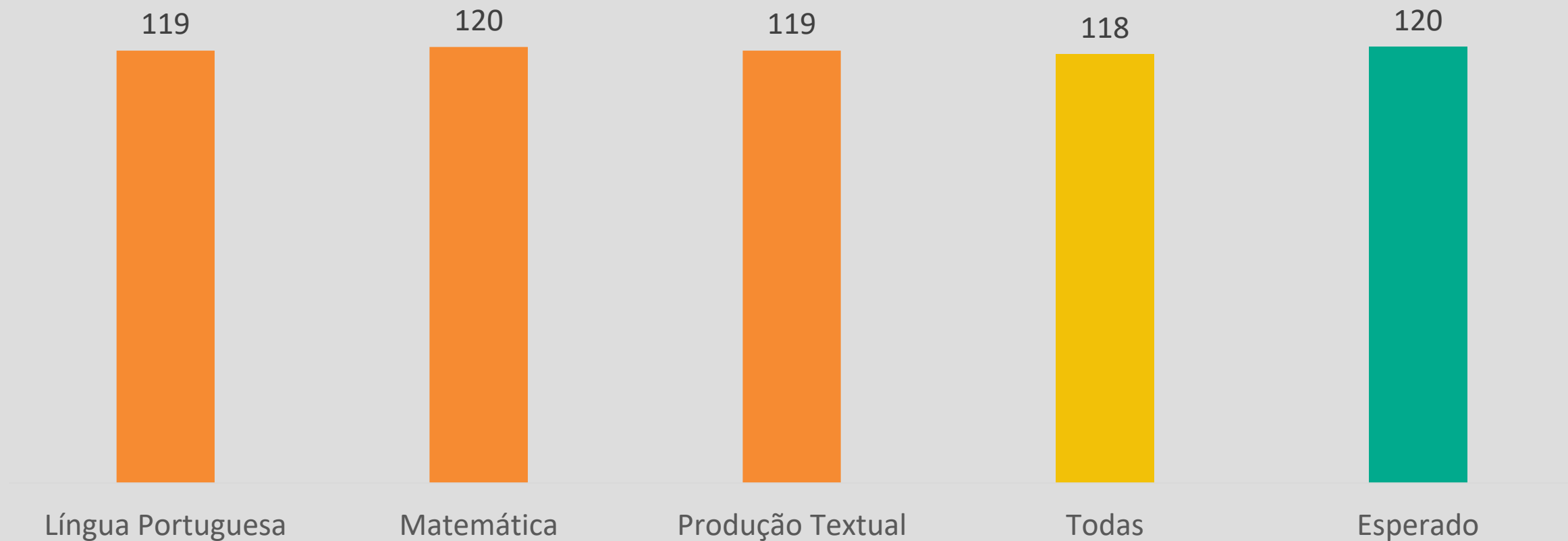
100% do total de
turmas do 3º ano
aplicou



Número de respondentes das avaliações

Rio Piracicaba

Número de respondentes da avaliação



Critérios de avaliação

Não Adequado			
ADEQUADO	ELEMENTAR	CRÍTICO	MUITO CRÍTICO
ACERTOU ACIMA ≥ 75% DA PROVA	ACERTOU ENTRE ≥ 50% < 75% DA PROVA	ACERTOU ENTRE ≥ 25% < 50% DA PROVA	ACERTOU ATÉ < 25% DA PROVA



Resultados Língua Portuguesa e Matemática

Rio Piracicaba – 2024 x 2025

Rio Piracicaba					
		2024		2025	
		Número	Proporção	Número	Proporção
Não adequado	Adequado	63	56%	89	75%
	Elementar	36	32%	21	18%
	Crítico	11	10%	6	5%
	Muito crítico	3	3%	2	2%
	Total	113	100%	118	100%

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



PARTICIPAÇÃO POR TERRITÓRIOS

RIO PIRACICABA

- ✓ Não há diferença significativa entre a taxa de participação nas escolas rurais, periféricas e centrais
- ✓ Há apenas 2 estudantes matriculados na escola rural



	LP + MAT / LP	LP + MAT / MAT
Centro	99%	98%
Área Rural	100%	100%
Total Geral	99%	98%



NOTAS MÉDIAS POR TERRITÓRIOS

RIO PIRACICABA

- ✓ Não há diferença significativa entre as notas das escolas rurais e centrais
- ✓ Há apenas 2 estudantes matriculados na escola rural



	LP	Prod. Texto	MAT	LP + MAT
Centro	80%	57%	84%	83%
Área Rural	94%	75%	88%	91%
Total Geral	81%	58%	84%	83%





Análise Pedagógica

Matemática



Resultados Matemática

Rio Piracicaba – 2024 x 2025

Não adequado

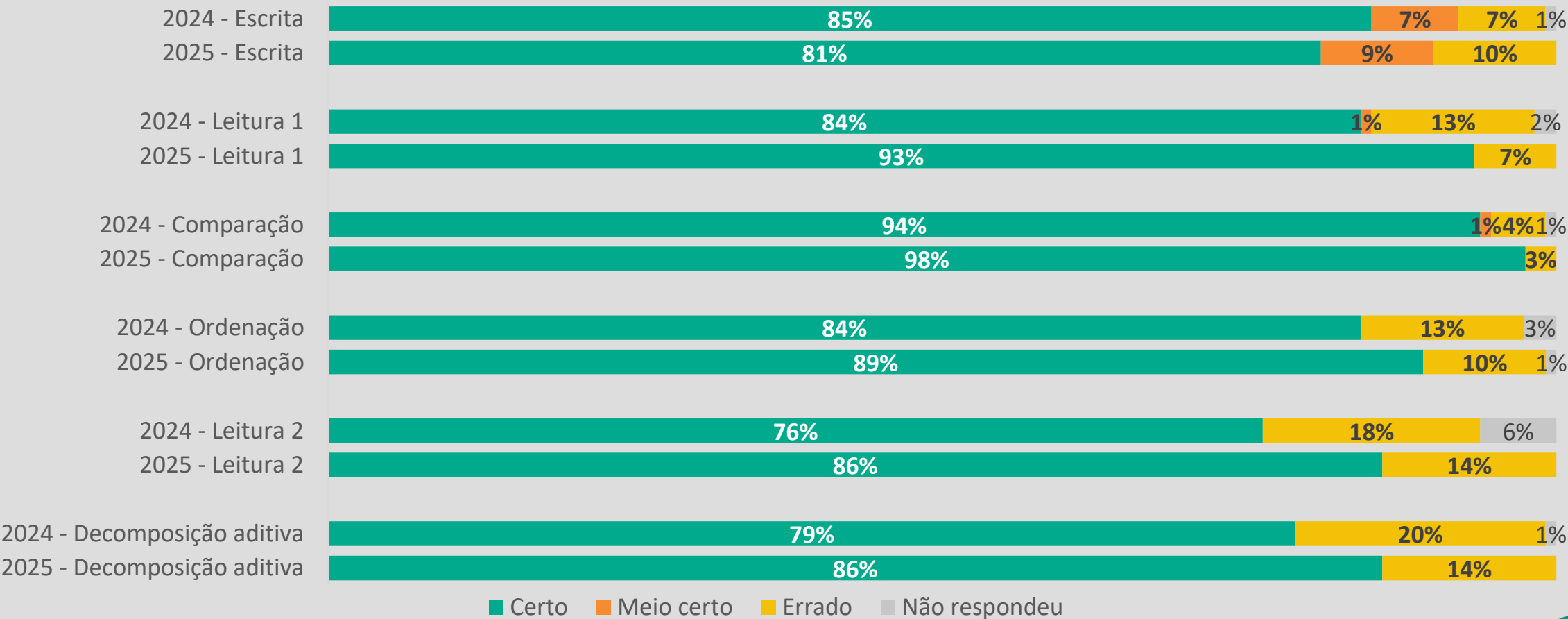
Rio Piracicaba						
	2024		2025		Diferença	
	Número	Proporção	Número	Proporção		
Adequado	73	65%	94	78%	+ 14%	
Não adequado	Elementar	27	24%	17	14%	- 10%
	Crítico	11	10%	5	4%	- 6%
	Muito crítico	2	2%	4	3%	+ 2%
Total	113	100%	120	100%	-	



Comparação de questões

Rio Piracicaba – 2024 x 2025

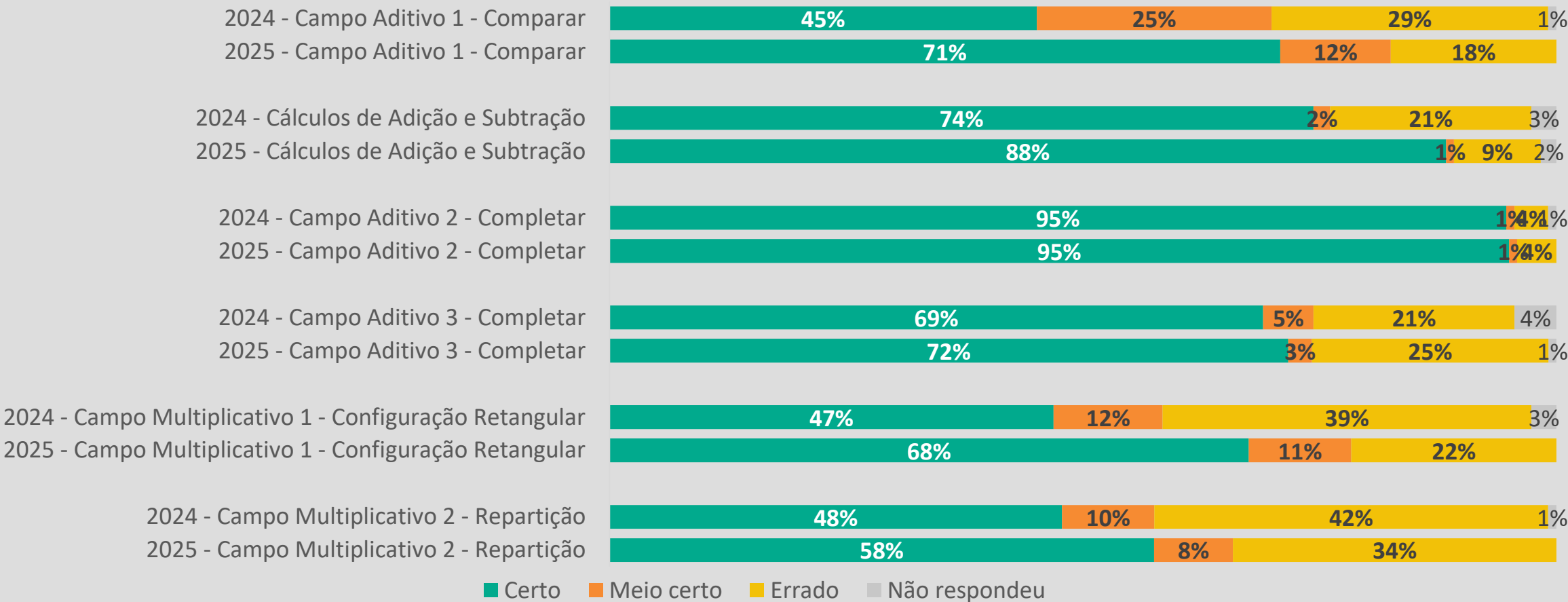
Números (leitura, escrita, comparação e ordenação)



Comparação de questões

Rio Piracicaba – 2024 x 2025

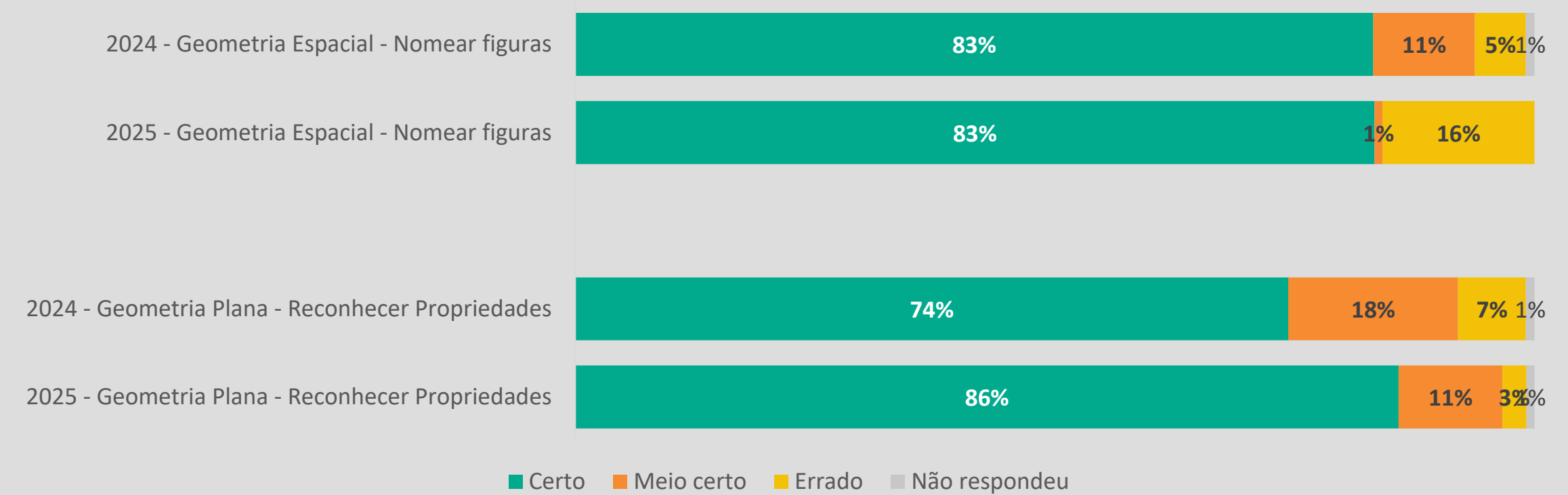
Resolução de problemas, campo aditivo e multiplicativo



Comparação de questões

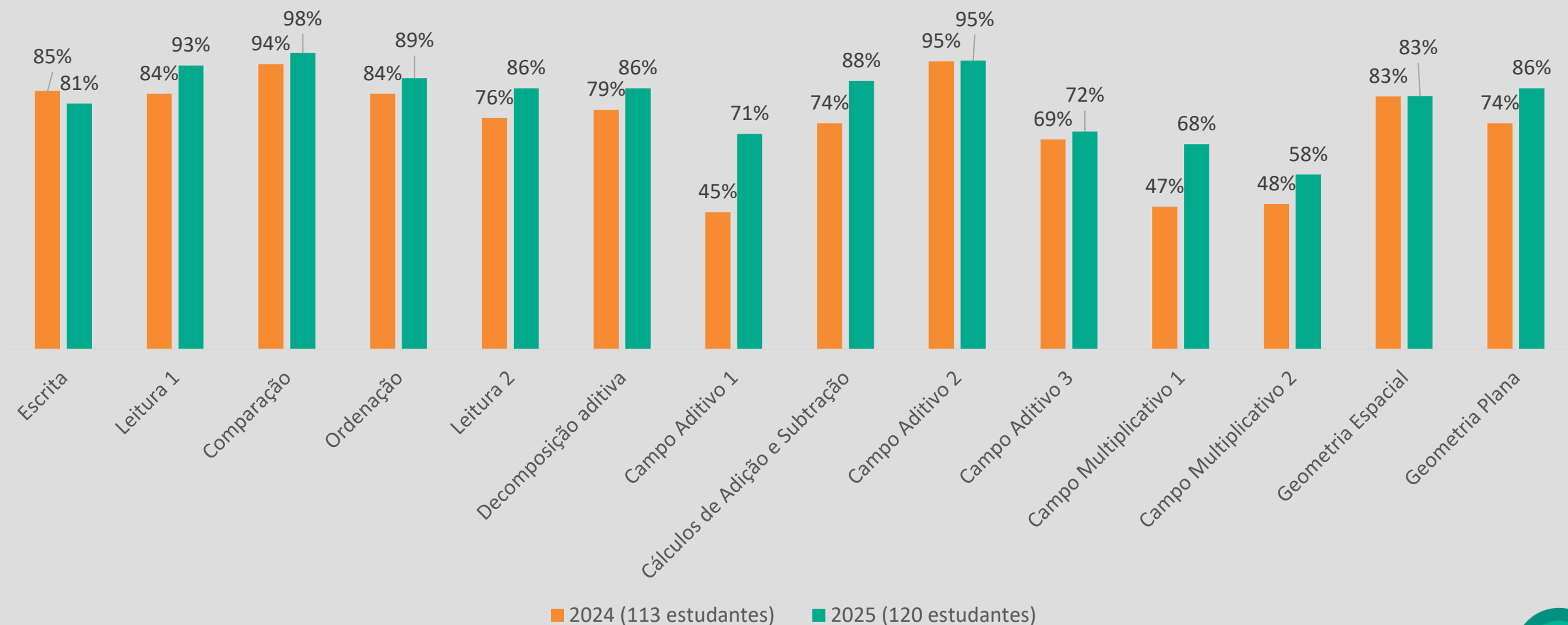
Rio Piracicaba – 2024 x 2025

Geometria



Comparação de questões

Rio Piracicaba – 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.



LUIZ
54



MARIANA
47

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 a 3º ano
Rio Piracicaba



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 1 – DOCENTES

**Estudo e
planejamento
dos jogos**

**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 e 3º ano

Grande parte das professoras relataram ganhos no desenvolvimento dos jogos nas suas salas, em termos de aprendizagens matemáticas, de postura colaborativa e de desenvolvimento das explicações matemáticas.

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

A Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens mostrou-se muito útil e sua análise está norteando a continuidade do trabalho.

Percebe-se uma certa tranquilidade com a gestão de aula com jogos, em geral, mesmo quando há diferentes baralhos na mesma sala.

Vamos a alguns exemplos!



A observação do jogo e preenchimento das Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens

Muitas docentes 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....



Avanços e desafios das turmas de 1º ano – Somar 10

Percebe-se bastante heterogeneidade nas turmas de 1º ano, em termos de procedimentos de contagem e cálculo.

Vamos ver alguns cenários:

Fernanda:

*“A imensa maioria da turma (13 estudantes) ainda está estagnada na fase mais primária da adição durante o jogo: **eles contam de um em um as figuras de uma carta e necessitam recontar ambas as coleções nos dedos para chegar ao total.**”*

Adriana :

*“No início do Jogo Somar 10, alguns alunos ainda contavam nas cartas. Com a prática, o avanço para o cálculo mental ficou visível. Por jogarem com frequência, **eles já estão assimilando os pares que formam 10, especialmente os números iguais, como $5 + 5$. Esses pares já foram memorizados, e muitos deixaram de contar nas cartas e nos dedos.**”*



Avanços e desafios das turmas de 1º ano – Somar 10

Lúcia:

“Me surpreendi quando observei o Théo, ele disse: Tenho as cartas 1,3,5, preciso do 9, 7, e do 5, não tem nenhum. (...).

O Gael disse: guardo o 6 na cabeça e conto 4. 5 mais 5 eu já sei.

*Hoje percebo que **a maioria conta de 10 em 10 e poucos são os que ainda precisam contar os desenhos para descobrir o resultado.**”*

Marli:

*“Começando pelas crianças que contam de 1 em 1, dependem das ilustrações das cartas como suporte visual e chegam ao total. (...) Ao perceberem que ao **contar os pontos da sua carta com os pontos de cada carta da mesa parando quando a contagem passa de 10, já é um avanço.**”*

Esses relatos indicam uma transição da contagem para sobrecontagem e cálculo memorizado nas turmas de 1º ano.



Avanços e desafios das turmas de 2º e 3º anos – Descobrir a carta – Adição

Rosilene (2º ano):

“Na segunda vez em contato com o jogo os alunos já avançaram em suas estratégias. Em seus registros de apoio para os cálculos alguns utilizavam sinais para contar (pauzinhos, bolinhas no papel).

Após as primeiras jogadas e realização das atividades de compreensão, problematização e sistematização do anexo B já não fizeram mais. Faziam o registro das quantidades (por exemplo, no papel de juiz, $9 + 6 = 15$).

Para grupo que apresentava um bloqueio para realizar cálculos decidi oferecer primeiro o jogo somar 10, porém, saíram-se bem desenvoltos e ao realizar o jogo somar 100, realizaram apoiando em cálculos menores já memorizados ($2 + 7 = 9$, logo $20 + 70 = 90$).”



Avanços e desafios das turmas de 2º e 3º anos – Descobrir a carta – Adição

Cleusa (recomposição):

“As habilidades em que foi possível perceber maior avanço foram relacionadas às estratégias de cálculo mental e à ampliação do repertório de fatos básicos da adição.

*Algumas crianças passaram a **depende menos da contagem termo a termo** e começaram a utilizar resultados já **memorizados ou relações entre números** para encontrar a carta escondida.*

*Além disso, houve avanços no desenvolvimento da **argumentação**, pois os estudantes passaram a explicar melhor suas estratégias de resolução, justificando suas respostas durante as rodadas do jogo.*

*Também foi perceptível um fortalecimento das **atitudes de cooperação**, especialmente na aceitação de ajuda e no apoio entre colegas.”*



Uso de estratégias de cálculo mental

Daniele, 3º ano:

“• Durante a socialização de estratégias, o aluno Caio me surpreendeu com a seguinte fala “ Tia, eu pego o resultado que o juiz falou, e tiro a carta que eu vejo na cabeça do colega, aí eu acho a minha”.

• No cálculo $7 + 6$, o aluno João Victor chamou atenção ao dizer que já sabia de memória que $7 + 3 = 10$. Então, somou os 3 restantes e encontrou o resultado 13.

• Socializamos também outra estratégia relacionada à subtração, retomando a fala de um aluno em uma aula anterior: “Se $7 + 7 = 14$, então menos 1 é igual a 13”.

• O aluno Pedro comentou que já sabe de memória que $6 + 6 = 12$, então acrescentou mais 1 e encontrou 13.”

Joicemara:

“No momento do jogo, uma aluna me surpreendeu, utilizou uma estratégia de compensação no cálculo mental, tomando o número 10 como referência. Ela percebeu que $5 + 5 = 10$ e ajustou o resultado em uma unidade para obter o total de 9, concluindo que sua carta era 4.”



As Pautas de Acompanhamento das Aprendizagens favorecem tomadas de decisões importantes

Fernanda (1º ano)

As anotações indicam a urgência de propor novas rodadas com o avanço das estratégias. Como absolutamente nenhum aluno participou na Etapa 2 ("Desenvolvimento de estratégias, discussão coletiva e reflexões em ação).

É necessário realizar pausas e organizar um momento de discussão para introduzir a sobrecontagem. Farei intervenções como: "Quanto você daria para ganhar 10 e tem números grandes na mesa (como 9, 8 ou 7) e menores na mão (como 2 ou 4)?" e "O que facilita mais: começar a contar pelo número menor ou pelo maior?"

Concomitantemente, o retorno aos problemas do Anexo A será essencial nesta etapa, pois essas atividades consolidam a compreensão das regras e ajudam os alunos que ainda contam nos dedos a visualizarem padrões para, gradativamente, entrarem no cálculo refletido."

Se as professora não estivesse observando os grupos e registrando na pauta, teria como tomar tais decisões tão ajustadas às necessidades das crianças?



Recurso: cartazes

Estratégias que podem ser usadas durante o jogo

Soma 10, 100 e 1000

$9+1=10$	$90+10=100$	$900+100=1000$
$8+2=10$	$80+20=100$	$800+200=1000$
$5+5=10$	$50+50=100$	$500+500=1000$
$7+3=10$	$70+30=100$	$700+300=1000$
$6+4=10$	$60+40=100$	$600+400=1000$

- * Tirando o zero do 100 e 1000 a conta fica a mesma do soma 10.
- * 10 → Contar de 1 em 1.
- * 100 → Contar de 10 em 10.
- * 1000 → Contar de 100 em 100.
- * Guarda um número na cabeça e

Descobrir a carta

- * Contar no d
- * Guardar a c
- * versário na ca
- * tar até chegar n
- * do final.
- * Cálculo men
- * Olhar no cartaz as contas do soma 10, 100 e 1000.
- * Conta de subtração (menos)
- * Pega o resultado e tira o número da carta do adversário que encontro a minha.

Qual o momento adequado para elaborar um cartaz como esse com as crianças?

Daniele, 3º ano)

Uso de recursos

Gostaria de trazer algumas questões sobre recursos:

- Há algumas crianças não acionaram nenhum procedimento para adicionar os pontos das cartas do Somar 10, pois “*só resolvem utilizando o **cartaz***” (Elaine).
- Nenhuma professora indica ter disponibilizado **tira numérica** para apoiar os cálculos.

Vamos conversar sobre esses recursos?



Uso de recursos

Rosilene (2º ano):

“ (...) Estes alunos ao realizaram o jogo somar 10, já com uso de cálculos memorizados, contaram de um em um as figuras de uma carta depois de outra, necessitando tornar a contar ambas as coleções utilizando os dedos para saber o total.

O estímulo visual das figuras impressas nas cartas do "Somar 10" "forçou" os alunos a voltarem para o estágio da contagem concreta. Quando há desenhos visíveis (bolinhas, corações, estrelas), a tendência natural da criança dessa idade é contar o que está vendo, em vez de resgatar o cálculo abstrato que ela já sabe de memória. O suporte visual, que deveria ajudar, acabou gerando uma dependência da contagem unitária.”

Como vocês veem isso?



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!

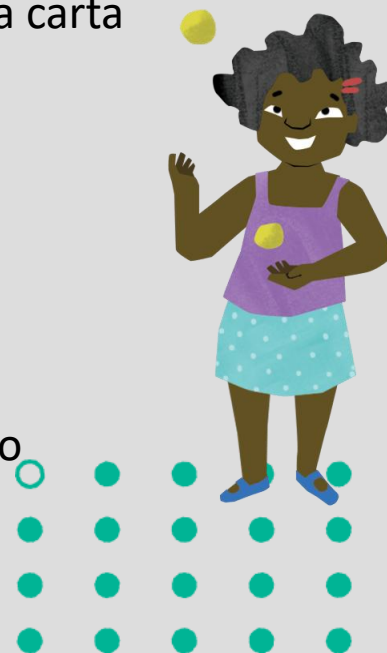
Então, vamos seguindo pistas, atentos e atentas às falas e gestos.



Como saber qual procedimento a criança usou?

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

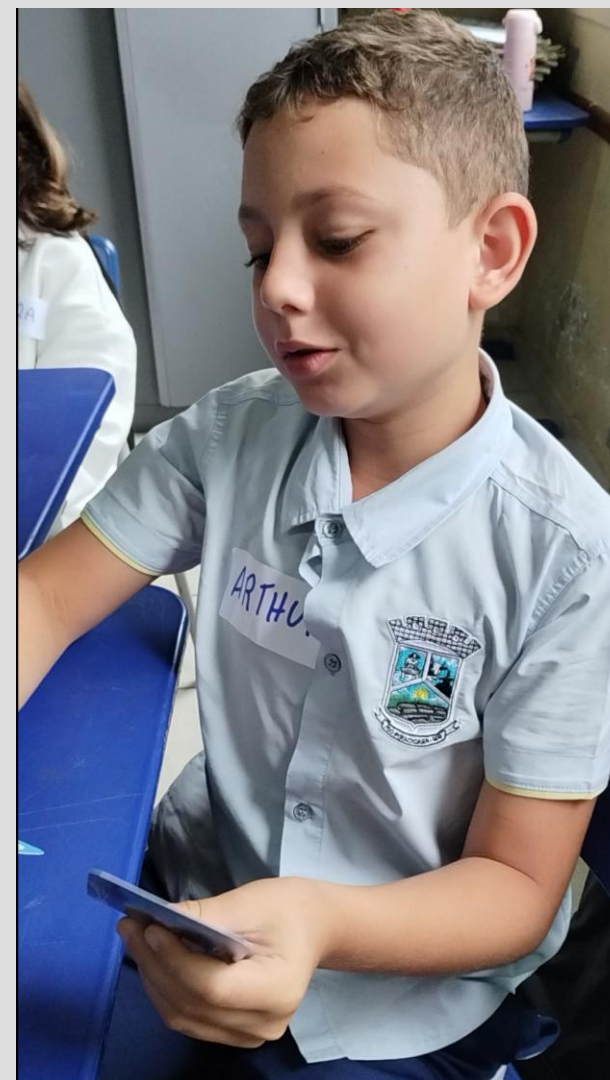
- ✓ Conta os losangos das duas cartas do Somar 10? Ou conserva o valor de uma delas e realiza a sobrecontagem contando os losangos somente da segunda carta?
- ✓ No Descobrir a Carta: está contando nos dedos? Desde que número, desde o 1? Ou conserva o valor da carta visível e parte do número seguinte?
- ✓ O juiz no (Descobrir a Carta), 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, será que 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?
- ✓ Se eu pergunto, a criança consegue me dizer como fez?



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



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



O que fazer em seguida?

Marivalda:

“ Em relação à continuidade do trabalho, as anotações indicam que não é suficiente apenas repetir o mesmo jogo sem alterações. Embora novas rodadas possam ajudar na consolidação das aprendizagens, há necessidade de ajustar a proposta, seja por meio da modificação do baralho ou da ampliação do nível de desafio matemático.

Além disso, observa-se a importância de retomar a resolução de problemas do Anexo B por escrito, pois isso contribui para o desenvolvimento da organização do pensamento e da justificativa das respostas.

As discussões coletivas também devem ser mantidas, pois ajudam os alunos a comparar estratégias e aprofundar a compreensão dos conceitos. Dessa forma, o trabalho pode evoluir de maneira mais consistente, atendendo às diferentes necessidades da turma.”



Uma palavra para terminar...

Muito bonitas as reflexões feitas!!
Vocês falaram sobre a importância de observar e registrar, sobre ganhos em termos de aprendizagens, sobre encaminhamentos para fazer frente ao desafio do trabalho com jogos...

Obrigada pela dedicação.

Cada uma dessas reflexões ajuda a todas as colegas a avançar com suas práticas.



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 (planos de curso trimestrais)?

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: MAPA DE JOGOS - 1 por participante
2. Organizar-se em grupos de até 3 professoras que atuem no mesmo ano.
3. Arquivo: PLANOS DE CURSO – MATEMÁTICA – 2º TRIMESTRE - do ano em que você atua (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.**

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 PLANEJAMENTO



PLANEJAMENTO

Arquivo: Planejamento (1 por pessoa)

Agrupamentos: por ano, de preferência de mesma escola; com acompanhamento da(o) CP.

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





PARCEIRO



INICIATIVA



PARCERIA INSTITUCIONAL

