

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

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

31/08 e 2/09 de 2026



ROTEIRO DA REUNIÃO

BOAS-VINDAS E MOMENTO CULTURAL

Momento 1 - Devolutiva da atividade prática de ciclo 2

Momento 2 - Apresentação do jogo PERTO DO ALVO: prática e reflexão

Momento 3 – Explorações sobre o trabalho com o jogo e Pauta de Acompanhamento

Momento 4 - Apresentação do EDF e da Atividade Prática

Momento 5 – Pausa avaliativa

Momento 6 – Encerramento, avaliação



OBJETIVOS DO ENCONTRO

- Refletir, por meio da Devolutiva de Atividade Prática, as apropriações e avanços realizados pelo grupo no trabalho com os jogos; questões para avançar.
- Conhecer e se apropriar da proposta do jogo PERTO do ALVO
- Dar sentido à **pauta de acompanhamento** como instrumento de apoio ao acompanhamento das aprendizagens e planejamento docente;
- Realizar a Pausa avaliativa de 2026.



MOMENTO CULTURAL



MOMENTO 1
Devolutiva da
Atividade Prática do
Ciclo 2 – 3º ano



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 2 – DOCENTES

Estudo e planejamento
(escolha de um ou mais 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



Foco da devolutiva

Neste ciclo, era esperado que houvesse diversidade de jogos nas turmas, já que vocês selecionaram os jogos que consideraram mais adequados aos saberes e possibilidades das crianças. 4

Nosso foco de reflexão será a escolha dos jogos: o que elas indicam?

O que podemos refletir sobre o desafio de escolher o jogo para a turma?



Registros enviados e jogos escolhidos

PROFESSORAS DE 3º ANO				
Registros enviados	SOMAR 10, 100, 1000	DESCOBRIR A CARTA – ADIÇÃO	CASOU 1000	TRILHA DOS PERCURSOS HISTÓRICOS E CULTURAIS
11	6 OBS.:	5	1 OBS.: JUNTO COM DESCOBRIR A CARTA	2 OBS.: 1 JUNTO COM DESCOBRIR



Reflexão sobre os sentidos da adição e subtração

Sabemos que as operações do campo aditivo (que contêm as ideias de adição e de subtração) podem ter diversos sentidos:

- **Juntar ou separar** (incluindo descobrir o complemento)
- **Adicionar ou retirar** (descobrir o resultado e também os outros termos)
- **Comparar** (diferença/ quanto a mais/quanto a menos)



Também sabemos que é muito importante, ao longo dos anos de escolaridade, trabalhar com todos os sentidos e possibilidades.

Os jogos trabalham com quais sentidos das operações? Quais?

Como favorecer que se trabalhe com os diversos sentidos das operações? Devemos trabalhar com um sentido após o outro, ou diversificar e trabalhar alternadamente?



Reflexão sobre os sentidos da adição e subtração

Também entendemos que é muito importante trabalhar a composição e decomposição decimal dos números (de forma contextualizada). Exemplos:

- Formar o número 100 de diferentes maneiras;
- Saber que de 60 até 100 faltam 40;
- Avançar e retroceder de 10 em 10, 100 em 100, 1000 em 1000.
- Etc.

Estes são conhecimentos fundamentais para desenvolver o cálculo mental!

Quais são os jogos que envolvem esse conteúdo?



Reflexão

Agora, uma questão para refletirmos (um “dilema”):

Imagine uma turma de 3º ano. Se, ao jogar Somar 10 ou Somar 100 a turma mostra grande diversidade de conhecimentos, sendo que alguns não se apropriaram dos fatos básicos, não utilizam estratégias de cálculo mental, o que você acha importante?

- Propor novas rodadas de Somar 10, 100, 1000, propondo baralhos diferentes para saberes diferentes?
- Além do jogo, desenvolver atividades de discussão sobre estratégias; realizar registros coletivos; etc.?
- Propor outros jogos, que trabalhem outros sentidos da adição, subtração e composição decimal?



Relato de uma professora

A análise da pauta revela que os alunos avançaram principalmente nas competências de contagem e memorização de cálculos básicos, enquanto o desenvolvimento da argumentação ainda requer atenção. Esses achados, apoiados por intervenção em contagem, servem de base para planejar a continuidade: deve-se reforçar os pontos fracos identificados (calculando somas fundamentais de maneiras variadas) e promover atividades que estimulem a verbalização das estratégias. Dessa forma, o trabalho com jogos e demais intervenções futuras ficará pautado nas necessidades reais da turma, maximizando o aprendizado.

(Conceição, que propôs o jogo Somar 10, 100, 1000)



Relato de uma professora



“A atividade possibilitou, portanto, não apenas a participação dos alunos no jogo, mas também uma importante oportunidade de observação e diagnóstico dos conhecimentos matemáticos já consolidados e das habilidades que ainda precisam ser trabalhadas.”

“Em relação aos números maiores, os avanços também aconteceram de forma gradativa. A cada nova rodada, os alunos foram ampliando sua compreensão, testando possibilidades, identificando estratégias que funcionavam melhor e incorporando novos conhecimentos às suas formas de jogar.”

(Elaine, que propôs os jogos CASOU 1000 e DESCOBRIR A CARTA – ADIÇÃO).



Relato de uma professora



Os maiores avanços foram observados na passagem da contagem para estratégias de cálculo mental, na ampliação do repertório de adições com resultados até 20 e na capacidade de explicar como chegaram às respostas. Também houve avanço na autonomia durante o jogo e na disposição para pedir ajuda, aceitar sugestões e apoiar os colegas. As discussões sobre diferentes formas de descobrir a carta favoreceram a compreensão de que é possível buscar o complemento por meio da adição e, gradativamente, utilizar a subtração para encontrar a parcela desconhecida.

Nos três relatos, a Pauta de Acompanhamento é um instrumento utilizado de forma a nortear o trabalho didático!



Uma palavra para terminar...

Os registros sobre as atividades realizadas vêm se tornando cada vez mais reflexivos, conectados com as práticas de sala de aula e, principalmente, com os saberes das crianças.

Me pareceu, nesse ciclo, que vocês estão desenvolvendo cada vez mais a observação fina das crianças ao jogar, identificando suas necessidades e seus conhecimentos.

E, conseqüentemente, indicam estar pensando sobre seus planejamentos de forma cada vez mais integrada com o que elas sabem ou precisam.

Foi um prazer ler seus registros!



MOMENTO 1
Devolutiva da
Atividade Prática do
Ciclo 2 – 1º e 2º ano



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 2 – DOCENTES

Estudo e planejamento
(escolha de um ou mais 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



Foco da devolutiva

Neste ciclo, era esperado que houvesse diversidade de jogos nas turmas, já que vocês selecionaram os jogos que consideraram mais adequados aos saberes e possibilidades das crianças.

Nosso foco de reflexão será a escolha dos jogos: o que elas indicam?

O que podemos refletir sobre o desafio de escolher o jogo para a turma?



Registros enviados e jogos escolhidos

PROFESSORAS DE 1º e 2º ANO					
	Registros enviados	SOMAR 10	SOMAR 100	DESCOBRIR A CARTA – ADIÇÃO	TRILHA DOS PERCURSOS HISTÓRICOS E CULTURAIS
1º ano	8	2	1	5	1
2º ano	8	1	3	2	2
Turmas de 1º a 3º / não identificado/ multisseriada	3		1	2	



Reflexão sobre os sentidos da adição e subtração

Sabemos que as operações do campo aditivo (que contêm as ideias de adição e de subtração) podem ter diversos sentidos:

- **Juntar ou separar** (incluindo descobrir o complemento)
- **Adicionar ou retirar** (descobrir o resultado e também os outros termos)
- **Comparar** (diferença/ quanto a mais/quanto a menos)



Também sabemos que é muito importante, ao longo dos anos de escolaridade, trabalhar com todos os sentidos e possibilidades.

Os jogos trabalham com quais sentidos das operações? Quais?

Como favorecer que se trabalhe com os diversos sentidos das operações? Devemos trabalhar com um sentido após o outro, ou diversificar e trabalhar alternadamente?



Reflexão sobre os sentidos da adição e subtração

Também entendemos que é muito importante trabalhar a composição e decomposição decimal dos números (de forma contextualizada). Exemplos:

- Formar os números 10, 100 e 1000 de diferentes maneiras;
- Saber que de 60 até 100 faltam 40;
- Avançar e retroceder de 10 em 10, 100 em 100, 1000 em 1000.
- Etc.

Estes são conhecimentos fundamentais para desenvolver o cálculo mental!

Quais são os jogos que envolvem esse conteúdo?



Reflexão

Agora, uma questão para refletirmos (um “dilema”):

Imagine uma turma de 2º ano. Se, ao jogar Somar 100, de início, a turma mostra grande diversidade, sendo que alguns não se apropriaram dos fatos básicos, não utilizam estratégias de cálculo mental, o que você acha importante?

- Jogar Somar 10 para consolidar aprendizagens;
- Propor novas rodadas de Somar 10, 100, 1000, propondo baralhos diferentes para saberes diferentes?
- Além do jogo, desenvolver atividades de discussão sobre estratégias; realizar registros coletivos; etc.?
- Propor outros jogos (Trilhas, Descobrir) , que trabalhem outros sentidos da adição, subtração e composição decimal?



Relato de uma professora

Os maiores avanços foram observados na passagem da contagem para estratégias de cálculo mental, na ampliação do repertório de adições com resultados até 20 e na capacidade de explicar como chegaram às respostas. Também houve avanço na autonomia durante o jogo e na disposição para pedir ajuda, aceitar sugestões e apoiar os colegas. As discussões sobre diferentes formas de descobrir a carta favoreceram a compreensão de que é possível buscar o complemento por meio da adição e, gradativamente, utilizar a subtração para descobrir a parcela desconhecida.

(Alexsandra, turma multisseriada, jogou Descobrir)



Relato de uma professora

Ao analisar os resultados, é nítido perceber o avanço de alguns alunos ao longo do processo. Iniciamos com a proposta da Soma 10, e os alunos rapidamente passaram a dominar as combinações que resultam em 10. A partir desse domínio, foi possível avançar, de forma progressiva, para o jogo Descobrindo a Carta de Adição, começando com situações mais simples e aumentando gradativamente o nível de dificuldade. Foi muito significativo observar como alguns alunos que apresentavam grandes dificuldades em relação à adição conseguiram evoluir durante as propostas. Ao longo do processo, passaram a desenvolver e traçar diferentes estratégias para encontrar os resultados, demonstrando maior autonomia, segurança e compreensão do raciocínio envolvido na adição. Esses avanços evidenciam a importância de propor atividades de maneira gradual, respeitando o ritmo de aprendizagem dos alunos e oferecendo oportunidades para que eles construam suas próprias estratégias de resolução. (Brenda, 1º ano, jogou Descobrir)



Relato de uma professora

As observações indicaram a necessidade de dar continuidade ao trabalho com o jogo, realizando novas rodadas com a turma para consolidar as aprendizagens. Considero importante manter a proposta lúdica, mas, gradualmente, aumentar os desafios, modificando algumas regras ou utilizando um novo baralho que possibilite trabalhar outras situações matemáticas.

(Vilma, 2º ano, jogou Descobrir)



Uma palavra para terminar...

Os registros sobre as atividades realizadas vêm se tornando cada vez mais reflexivos, conectados com as práticas de sala de aula e, principalmente, com os saberes das crianças.

Me pareceu, nesse ciclo, que vocês estão desenvolvendo cada vez mais a observação fina das crianças ao jogar, identificando suas necessidades e seus conhecimentos.

E, conseqüentemente, indicam estar pensando sobre seus planejamentos de forma cada vez mais integrada com o que elas sabem ou precisam.

Foi um prazer ler seus registros!



MOMENTO 3

Jogo PERTO DO ALVO:
prática e reflexão



O jogo Perto do Alvo

No jogo Perto do alvo, cada jogadora e jogador recebe duas, três ou quatro fichas com algarismos (dependendo da escolha do alvo) e deve formar o número mais próximo possível do número-alvo.

Trata-se de uma atividade que coloca em jogo o conhecimento do sistema de numeração e exige a comparação de quantidades, muitas vezes sendo necessário medir a distância entre dois números (ou seja, o valor da diferença entre eles).



Como vamos proceder

1. COLETIVAMENTE:

- Vamos conhecer o jogo e seus elementos, bem como as versões de jogo existentes;
- Ler coletivamente as questões do arquivo: “Reflexões sobre o jogo”;
- Como sempre fazemos, vamos demonstrar algumas jogadas com um grupo voluntário.

2. EM GRUPOS DE 4 PESSOAS:

- Jogar uma vez com cada alvo;
- Discutir com seus colegas e responder as questões colocadas.

3. COLETIVAMENTE:

- Socializar as respostas



Reflexões sobre o Jogo: Perto do Alvo

Grupo: _____ Ano em que atuam: _____

Materiais	ALVO 1	ALVO 2	ALVO 3
1. Quais conhecimentos matemáticos são mobilizados ao jogar?			
2. Quais foram os principais desafios identificados por vocês ao jogar?			
3. Em que circunstâncias consideram importante disponibilizar a tira numérica, a reta ou o quadro numérico?			
4. Que critérios devem ser considerados para passar para o próximo alvo?			



Materiais	ALVO 1	ALVO 2	ALVO 3
1. Quais conhecimentos matemáticos são mobilizados ao jogar?	Aproximações e estimativas Adição e subtração Valor posicional Distância entre os números	Aproximações e estimativas Adição e subtração Valor posicional Distância entre os números	Aproximações e estimativas Adição e subtração Valor posicional Distância entre os números
2. Quais foram os principais desafios identificados por vocês ao jogar?			Formar números próximos com 4 algarismos
3. Em que circunstâncias consideram importante disponibilizar a tira numérica, a reta ou o quadro numérico?	Apenas no alvo 1 A depender da dificuldade	Reta numérica com intervalo de 50 em 50	Reta numérica com intervalo de 500 em 500
4. Que critérios devem ser considerados para passar para o próximo alvo?	Se apropriou das regras e demonstrou conhecimentos para comparar distâncias em os números		



Materiais	ALVO 1	ALVO 2	ALVO 3
1. Quais conhecimentos matemáticos são mobilizados ao jogar?	Comparação Adição e subtração Contar de 10 em 10 Ordem numérica Valor posicional (u /d) Aproximações Decomposição composição	Comparação Adição e subtração Contar de 100 em 100 Ordem numérica Valor posicional (u/d/c) Aproximações Decomposição composição	Comparação Adição e subtração Contar de 1000 em 1000 Ordem numérica Valor posicional (u/d/c/u.m.) Aproximações Decomposição composição
2. Quais foram os principais desafios identificados por vocês ao jogar?	Identificar as distâncias de forma articulada com a posição de algarismos	Idem	Idem
3. Em que circunstâncias consideram importante disponibilizar a tira numérica, a reta ou o quadro numérico?	Tirar dúvidas / verificar Apoio para formar números	Idem	Idem
4. Que critérios devem ser considerados para passar para o próximo alvo?	Se apropriou das regras e demonstrou conhecimentos para comparar distâncias em os números		



Do caderno de Orientações Didáticas

“ **No 1º ano**, o jogo favorece a compreensão da ordem e do valor posicional dos algarismos, o reconhecimento e a comparação de quantidades (maior, menor, “mais perto”, “mais longe”), a leitura e escrita de números naturais em situações com sentido e uma primeira aproximação à ideia de distância entre números na reta numérica.”

“**Do 2º para o 3º ano**, gradativamente, é muito provável que as crianças utilizem a busca pelo complemento para medir de forma aproximada ou exata essa distância, por exemplo: se o número-alvo é 700 e o número formado com as fichas for 682, para determinar o valor da distância entre ambos, a criança pode partir do 682 e ir completando aditivamente, até chegar ao 700: $682 + 8 = 690$, $690 + 10 = 700$, totalizando 18.

Contudo, essa etapa (**especialmente a partir do 3º ano**) também vai provocar reflexões para que a turma reconheça a subtração como o procedimento mais econômico em certas situações, compreendendo os limites e as potencialidades de cada recurso.” (Página 5)

Uso da tira numérica como apoio

A tira numérica, especialmente para as crianças de 1º ano ou aquelas que jogam com o Alvo 1, é um recurso importante para apoiá-las na construção de procedimentos de cálculo e na comparação de números durante o jogo. Ao utilizá-la, as crianças podem visualizar a ordem dos números, identificar qual é maior ou menor e, principalmente, analisar a distância entre o número formado e o alvo.

Esse recurso favorece a elaboração de estratégias como a contagem progressiva e regressiva, a busca de complementos (quanto falta para chegar a determinado número) e a aproximação a números de referência, como as dezenas exatas. Ao “percorrer” a tira numérica, as crianças podem apoiar-se em marcas visuais para pensar os deslocamentos, o que contribui para tornar mais explícitos os procedimentos que, inicialmente, são pouco sistematizados.

Além disso, a tira numérica possibilita que as crianças confrontem diferentes formas de resolver um mesmo problema, ao comparar percursos e estratégias utilizadas por colegas. Nesse sentido, seu uso não se limita a um apoio para encontrar respostas, mas constitui um instrumento para pensar, discutir e validar procedimentos, favorecendo a construção progressiva de estratégias mais econômicas e generalizáveis no cálculo mental.

Observe a diferença

A reta numérica é infinita e contínua; a tira numérica é um recorte organizado (de 1 a 100) que apoia a contagem e o cálculo.



Do caderno de Orientações Didáticas

Este jogo também é propício para abordar o registro das jogadas. Como há uma quantidade indicada de rodadas para determinar seu término, pode ser interessante oferecer e discutir uma referência de registro com toda a turma.

Exemplo:

Partida 1										
Rodada	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª
Número-alvo	55	40	75	95	10	20	100	15	35	60
Carol	x		x				x			x
Luísa					x	x				
Vitória		x						x		
Luiz Felipe				x					x	





MOMENTO 4

Explorações sobre o trabalho com o jogo e Pauta de Acompanhamento



Problematizações

Imaginem a seguinte situação de jogo:



Que problematizações podemos propor para ajudar os jogadores a usar boas estratégias?

E para que as crianças aprendam umas com as outras?



Problematização e registro de estratégias

Etapa 3 – Problematização e registro de estratégias para formar números

Uma possibilidade interessante é discutir como as crianças fizeram para descobrir o número mais próximo, focalizando estratégias utilizadas em um exemplo específico. Você pode escrever no quadro o número-alvo e os números formados numa determinada rodada e convidar o grupo a explicitar as estratégias que desenvolveu ao jogar. Algumas perguntas podem ser feitas:

- Você formaria algum desses números de outro jeito?
- Algum desses números está muito longe do alvo e já pode ser eliminado?
- O número mais próximo de 300 pode começar com 200?
- Por que já podemos descartar alguns desses números?



Propostas de diversificação



Reduzir o número de escolhas estratégicas

No jogo completo, a criança precisa:

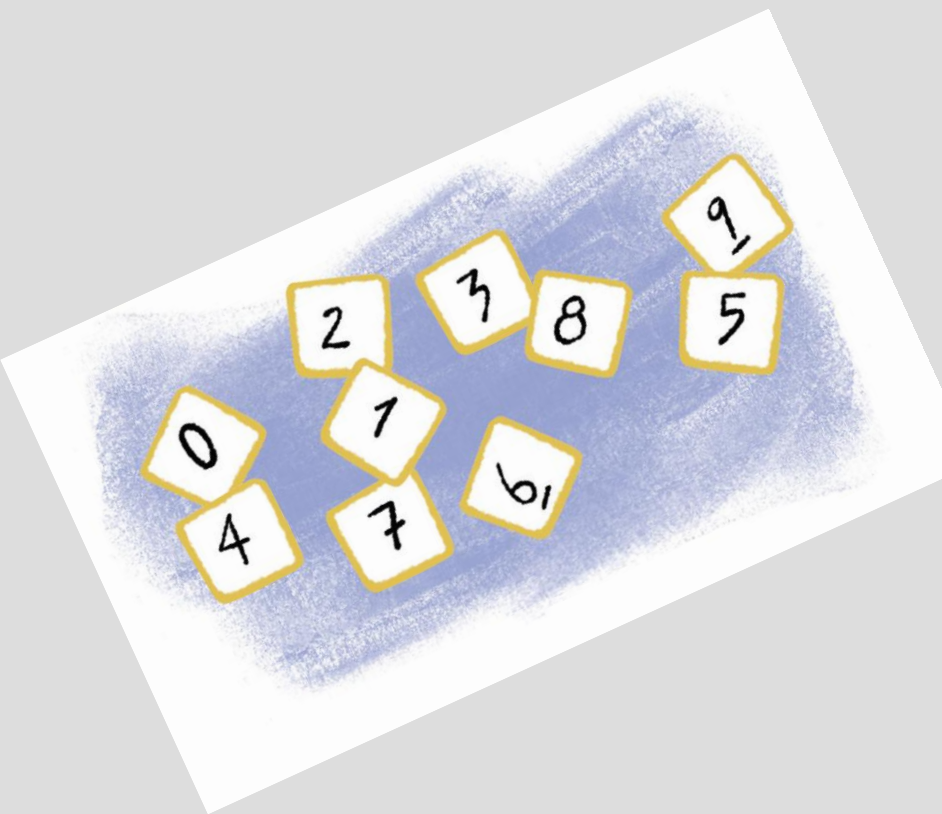
- escolher como organizar as fichas (de 2, 3 ou 4 algarismos, a depender do tipo de alvo); e
- comparar os números formados para encontrar o vencedor com base na distância entre os números.

Para algumas crianças, isso pode ser excessivo. Uma diversificação possível é você já definir qual é a primeira ficha (o primeiro algarismo) e a criança receber apenas outras duas fichas (no caso do alvo de números com três algarismos). Ou seja, a primeira ficha já é fixada na posição de maior ordem.

Assim, a tarefa continua envolvendo raciocínio numérico, mas com menos decisões simultâneas, o que facilita a participação de quem ainda está consolidando esses conhecimentos.



Sistematização dos conhecimentos e autoavaliação



O que eu aprendi jogando Perto do alvo	
Depois de jogar várias partidas, eu percebi que...	Eu ainda acho difícil...

A ideia é simples: duas frases para completar, abertas o suficiente para que a criança responda com o que é genuíno para ela:

- uma estratégia matemática. Por exemplo: "... o primeiro algarismo é muito importante para formar o número que deve se aproximar do alvo";
- uma percepção sobre o jogo. Por exemplo: "...quando dois jogadores formam números que ficam perto do número-alvo, um antes e um depois dele, é mais difícil saber quem ganhou, pois precisa calcular a distância certa para entender quem chegou mais perto";
- qualquer outro apontamento que faça sentido na experiência dela.



Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens

PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS								
PERTO DO ALVO								
	Estratégias para composição, comparação de números e identificação da diferença entre eles				Desenvolvimento da argumentação (explicações matemáticas)	Desenvolvimento de atitudes		
Estudantes	Reconhece que um mesmo algarismo pode adquirir valores diferentes dependendo da posição que ocupa no número?	Compõe um número com as fichas analisando o valor posicional em função do número-alvo?	Elabora estratégias de comparação entre números considerando o valor posicional?	Elabora estratégias que permitam chegar a conclusões sobre qual é o número mais próximo do alvo?	Explicita suas ideias apoiando-se nas estratégias desenvolvidas?	Enfrenta o jogo sem desanimar diante dos desafios?	Pede e aceita ajuda quando necessário?	Apoia colegas que necessitam de ajuda?



MOMENTO 5

Apresentação do EDF e da
Atividade Prática



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



ATIVIDADE PRÁTICA DE CICLO 3 – DOCENTES

A proposta de Atividade Prática se refere ao trabalho em sala de aula com o jogo Perto do Alvo. Para realizá-la, sugerimos o seguinte percurso:

- Planejamento do trabalho com o jogo – conforme as Orientações Didáticas (atividade realizada com a orientação da sua coordenadora), contemplando: momentos de prática do jogo; de problematização, de trabalho com problemas do Anexo B, de discussão sobre as estratégias e sistematização.
- Desenvolvimento de uma sequência de aulas com o jogo, colocando em prática o que foi planejado.
- Conforme desenvolve esse trabalho, realize a escuta e observação atenta das crianças a respeito das habilidades que estão descritas na Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens e realize o seu preenchimento, em mais de uma ocasião.

Após realizar o percurso indicado, [baixe este arquivo](#).

Preencha a Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens que está no arquivo (se preferir, anexe fotos da pauta preenchida à mão). Analise os resultados obtidos e escreva no local indicado (ao final do documento) uma reflexão.

Salve este arquivo e o envie até a data combinada.





MOMENTO 6

Pausa Avaliativa



Retomada do percurso formativo em 2025

CICLO 1	CICLO 2	CICLO 3
Resolução de Problemas: concepção e prática	Jogos para o desenvolvimento do cálculo mental	Jogos para o desenvolvimento do cálculo mental
Análise didática de um problema	Somar, 10, 100 e 1000 Casou 1000!	Trilha dos pontos históricos e culturais em Minas gerais Avançando com o resto na Estrada Real
	Reflexão sobre propostas e encaminhamentos para o trabalho didático com jogos nas aulas de matemática	Construção de procedimentos de análise didática do jogo apresentado: problematizações.
Planejamento e implementação de uma proposta de resolução de problemas.	Planejamento e implementação de uma proposta com o jogo matemático, baseado em suas orientações didáticas.	Planejamento e implementação de uma proposta com o jogo matemático, baseado em suas orientações didáticas.



Retomada do percurso formativo em 2026

Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3
O trabalho com Jogos para o desenvolvimento do Cálculo Mental Jogo Descobrir a Carta – Adição Jogo Descobrir a Carta – Multiplicação Planejamento e implementação de uma proposta com o jogo matemático. Uso da Pauta de Acompanhamento das aprendizagens como instrumento de identificação de saberes dos estudantes e norteador do trabalho didático.	O trabalho com Jogos para o desenvolvimento do Cálculo Mental. Articulação entre a proposta curricular e os jogos do acervo para selecionar jogos adequados ao trabalho no ciclo. Planejamento e implementação de uma proposta com o jogo matemático. Uso da Pauta de Acompanhamento das aprendizagens como instrumento de identificação de saberes dos estudantes e norteador do trabalho didático.	O trabalho com Jogos para o desenvolvimento do Cálculo Mental Jogo Perto do Alvo Jogo Desafio das Frações Planejamento e implementação de uma proposta com o jogo matemático. Uso da Pauta de Acompanhamento das aprendizagens como instrumento de identificação de saberes dos estudantes e norteador do trabalho didático.



Pausa Avaliativa

→ O que vamos fazer hoje?

Responder uma pergunta específica sobre a nossa trajetória na frente de matemática.

Um professor chegou novo na rede e pediu sua ajuda: o que não pode faltar no planejamento de uma rotina semanal para que os estudantes avancem em seus conhecimentos matemáticos? Dê exemplos.





AVALIAÇÃO E ENCERRAMENTO





PARCEIRO



INICIATIVA

