

TRILHOS DA ALFABETIZAÇÃO

Encontro de docentes – 4º e 5º ano
Ciclo 3 - Didática da Matemática
Santa Bárbara

2 de setembro de 2026



ROTEIRO DA REUNIÃO

BOAS-VINDAS E MOMENTO CULTURAL

Momento 1 - Devolutiva da atividade prática de ciclo 2

Momento 2 - Apresentação dos jogos DESAFIOS DAS FRAÇÕES: 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 dos jogos DESAFIOS DAS FRAÇÕES
- 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 – 4º e 5º 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

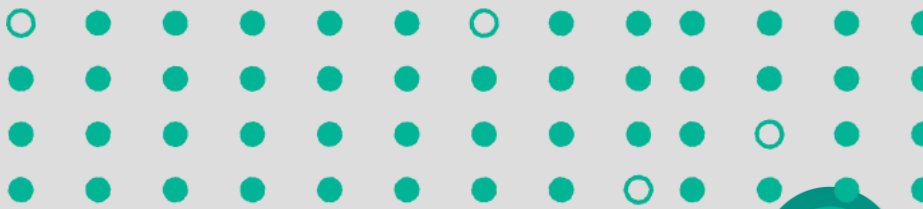
Redigir uma reflexão sobre o observado

Envio da Pauta e da reflexão



Registros enviados e jogos escolhidos

Registros recebidos		Casou 1000!	Descobrir a carta – multiplicação	Avançando com o Resto
Professores de 4º ano	8	2	6	1 (junto com DC, com adaptações)
Professores de 5º ano	9		9	
Total	17			



Foco da devolutiva

Neste ciclo, vocês selecionaram os jogos que consideraram mais adequados aos saberes e possibilidades das crianças. Percebemos que quase a totalidade do grupo selecionou o jogo “Descobrir a Carta – Multiplicação”, que já vinha sendo trabalhado desde o ciclo 1.

Nossos focos de reflexão serão:

- Houve evidências de avanços ao dar continuidade com o jogo?
- Como o trabalho com os jogos pode acontecer em um cenário de muita diversidade de saberes?



Quais as evidências de aprendizagem?

Em relação às habilidades, percebi avanços principalmente na compreensão da relação entre os fatores e o resultado da multiplicação. Aos poucos, as crianças começaram a perceber que dobrar um fator faz o valor também dobrar, embora essa ideia ainda tenha levado um tempo para ser assimilada. Também notei avanços no cálculo mental, mesmo que de forma limitada, já que muitos ainda dependiam de números menores e mais familiares. Na parte da divisão, os alunos demonstraram mais facilidade quando os números eram pequenos, até 3, o que indica que ainda estavam apoiando o raciocínio em situações mais simples. De modo geral, houve progresso na tentativa de pensar matematicamente dentro do jogo, mesmo com algumas dificuldades iniciais. [Ademir, 5º ano.](#)



Quais as evidências de aprendizagem?

“Os alunos me surpreenderam com a rapidez nas respostas, demonstrando entendimento, principalmente quando utilizei o baralho 2 . Nesse momento o juiz utilizou como recurso somente a tabela de Pitágoras, apoiando no resultado da multiplicação de números redondos (10, 20, 100, 300, 1.000).

Percebi que ao mudar o baralho e aumentar o desafio matemático os alunos sentiram mais desafiados, buscando outras estratégias e com mais motivação no jogo.” M. Auxiliadora, 4º ano



Quais as evidências de aprendizagem?

“Outro avanço importante foi a segurança para explicar as estratégias utilizadas.

No segundo ciclo, a maioria dos estudantes conseguiu participar com mais tranquilidade, justificar seus pensamentos e compreender melhor as estratégias dos colegas. A familiaridade com o jogo contribuiu bastante para esse desenvolvimento.” Augusto, 4º ano



“Durante o jogo, foi possível perceber que alguns alunos começaram a reconhecer determinadas relações entre os números e a utilizar conhecimentos que já possuíam para tentar encontrar as respostas. Embora esse processo ainda aconteça de forma bastante inicial e com necessidade frequente de mediação, representa um ponto de partida importante para a continuidade do trabalho.” Claudia C., 4º ano.



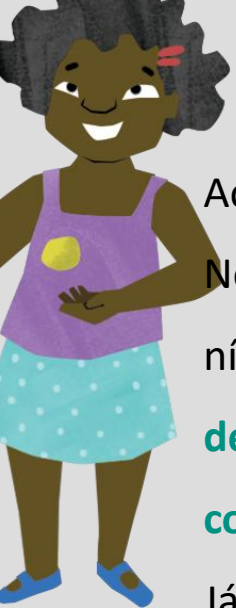
Reflexão sobre a diversidade de saberes

Agora, uma questão para refletirmos:

Imagine uma turma de 4º ano. Se, ao jogar Descobrir a Carta – Multiplicação, a turma mostra grande diversidade de conhecimentos, sendo que uma parte significativa do grupo não se apropriou dos fatos básicos, não utiliza estratégias de cálculo mental, o que você acha importante fazer?

1. Propor novas rodadas do mesmo jogo, propondo baralhos diferentes para saberes diferentes?
2. Desenvolver atividades de discussão sobre estratégias de jogo; realizar registros coletivos; atividades escritas, com reflexão/discussão coletiva em seguida?
3. Trabalhar a Tabela de Pitágoras, a fim de que as crianças se apropriem de regularidades da multiplicação e passem a usá-las ao jogar;
4. Pensar em agrupamentos com diferentes saberes, para provocar avanços?
5. Que outra sugestão você poderia dar?





Relato de uma professora

Ao longo do período, mantive o jogo "Descubra a Carta da Multiplicação" e adicionei a proposta "Avançando com o Resto". No primeiro jogo, como os alunos já conheciam, segui a mesma linha pedagógica, direcionando as cartas de acordo com o nível de cada estudante e incluindo o baralho 2. **No entanto, para esta etapa, preferi alterar a dinâmica da atividade: em vez de descobrirem a carta oculta, os alunos deveriam realizar a multiplicação diretamente, visto que estávamos trabalhando com potências de 10.**

Já em relação ao segundo jogo, por ser uma proposta nova, fiz uma demonstração prática inicial. Contudo, a metodologia original não se consolidou bem com a turma, pois exigia divisões com números elevados e um raciocínio rápido para utilizar o resto como avanço no tabuleiro. Diante dessa dificuldade, **mantive a essência do jogo, mas adaptei as regras: criei cartilhas numéricas em um saquinho e, para alguns grupos, tampei as faces de 4 a 6 dos dados.** Assim, o aluno sorteava um número do saquinho, lançava o dado e dividia o valor sorteado pelo número obtido no dado, avançando as casas correspondentes ao resto da divisão. Como estratégias de cálculo, eles recorreram à tabuada, ao registro de operações armadas e ao trabalho em duplas.

A experiência foi muito positiva e contou com a participação ativa dos alunos. **Embora os dois jogos possuam propostas distintas, eles se complementam ao trabalhar, com constância, a multiplicação e a divisão. Werlane, 4º ano**



MOMENTO 3

Jogo DESAFIOS DAS
FRAÇÕES: prática e reflexão



Os jogos DESAFIOS DAS FRAÇÕES

Os jogos deste material envolvem a **identificação e a comparação de números fracionários**. Eles foram elaborados como recursos didáticos que, articulados com outras propostas, podem contribuir para a ampliação e o aprofundamento dos conhecimentos das crianças sobre os números racionais – em particular, dos números fracionários positivos.

Os **Desafios das frações** são, na verdade, três jogos, sendo que cada um poderá ser jogado tanto com o Baralho 1 quanto com o Baralho 2. O primeiro jogo, **Deu liga!**, é destinado às crianças que estão iniciando o trabalho com as frações. Nessa proposta, uma representação gráfica deve ser relacionada a uma escrita fracionária.

Nos jogos **Qual é a maior?** e **Batalha das frações**, é preciso determinar qual é a fração maior.



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



Materiais	DEU LIGA!	QUAL É A MAIOR?	BATALHA DAS FRAÇÕES
	Baralho 1 e Baralho 2.	Baralho 1 e Baralho 2 Fichas de Dúvidas	Baralho 1 e Baralho 2.
1. Quais conhecimentos matemáticos são mobilizados ao jogar?			
2. O que muda ao jogar com o Baralho 1 ou Baralho 2?			
3. Quais foram os principais desafios identificados por vocês ao jogar?			





MOMENTO 4

Explorações sobre o trabalho com o jogo e Pauta de Acompanhamento



Como as crianças podem comparar as frações?

a) Critério para comparar frações com denominadores iguais, como $\frac{1}{5}$ e $\frac{4}{5}$.

"Eu sei que $\frac{4}{5}$ é maior, porque cada pedacinho é $\frac{1}{5}$, se você pega 4 pedacinhos é $\frac{4}{5}$, que é mais do que você pegar um pedacinho só."

b) Critério para comparar frações com numeradores iguais, como $\frac{3}{4}$ e $\frac{3}{10}$.

"Eu sei que o número $\frac{3}{4}$ é maior que $\frac{3}{10}$, porque cada uma das partes que valer $\frac{1}{4}$ são maiores que as partes que valem $\frac{1}{10}$."

c) Critério para comparar uma fração com um inteiro, como $\frac{3}{5}$ e 1:

"Eu sei que 1 é maior que $\frac{3}{5}$ porque, do $\frac{3}{5}$, para chegar a $\frac{5}{5}$, que é 1, faltam $\frac{2}{5}$."



Como as crianças podem comparar as frações?

Ao comparar $\frac{2}{3}$ e $\frac{3}{4}$, é esperado que as crianças de 4º ano tenham poucos recursos para determinar qual é a fração maior do inteiro.

$$\frac{2}{3} \quad \frac{3}{4}$$

Para solucionar o problema, elas vão virar as cartas e comparar as representações gráficas correspondentes.



" $\frac{3}{4}$ é maior que $\frac{2}{3}$.
Eu sei porque estou vendo
que a parte pintada de
laranja é maior no $\frac{3}{4}$."



Como as crianças podem comparar as frações?



Como as crianças podem comparar as frações?



Propostas de diversificação

Diversificação dos materiais e dos jogos

Pode ser interessante pensar na diversificação de desafios com base nas escolhas do jogo a ser proposto e do baralho. Essas possibilidades devem permitir que as crianças tenham desafios ao alcance do nível em que estão, considerando os saberes que têm sobre as escritas numéricas das frações e seu significado.

Quando você perceber que a prática do jogo **Deu liga!** com o Baralho 1 apresenta problemas muito complexos para uma parte da turma, a sugestão é selecionar, entre as cartas dos Baralhos 1 e 2, aquelas com numeradores iguais a 1 (como $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ etc.). Dessa forma, o jogo envolverá a construção de um critério para

comparar frações de numerador 1 com denominadores diferentes. Espera-se que as crianças percebam que, quanto maior o denominador, menor a quantidade que aquela fração representa. Depois disso, vale inserir novas cartas para ampliar os critérios de comparação.



Propostas de diversificação

Diversificação das regras dos jogos

Uma possibilidade interessante para evidenciar a ideia de equivalência de frações é, no jogo **Qual é a maior?**, alterar a regra: a jogadora ou o jogador, na sua vez, deve colocar uma carta que contenha uma fração **maior ou equivalente** a uma das cartas da mesa.



Pauta de Acompanhamento das Aprendizagens

PAUTA DE ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS DESAFIOS DAS FRAÇÕES

Estudantes	Compreende as regras e joga com autonomia?		Interpreta representações fracionárias (numéricas ou gráficas) e apoia-se nesse conhecimento para jogar?		Ao comparar frações com numeradores iguais, identifica que, quanto maior o denominador, menor a fração?		Ao comparar frações com denominadores iguais, identifica que, quanto maior o numerador, maior a fração?		Reconhece frações equivalentes a um inteiro?		Reconhece frações equivalentes como expressões de uma mesma quantidade?		Ao comparar frações com numeradores e denominadores diferentes, utiliza o critério de verificar qual representa uma quantidade maior que o inteiro?		Ao comparar frações com numeradores e denominadores diferentes, utiliza como critério saber quanto falta a cada uma para completar 1 inteiro ou 2 inteiros?	
	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.	1ª. obs.	2ª. obs.



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

