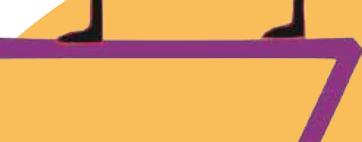
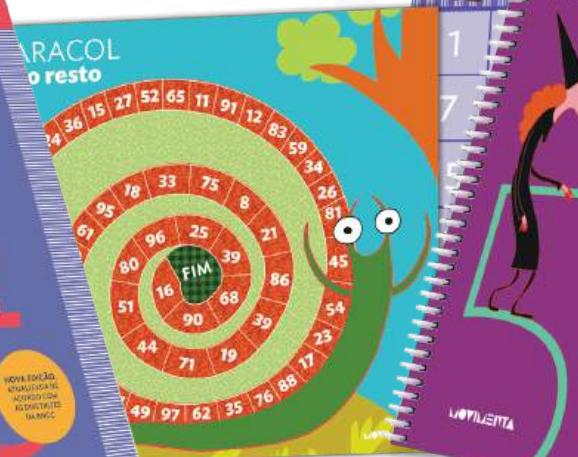
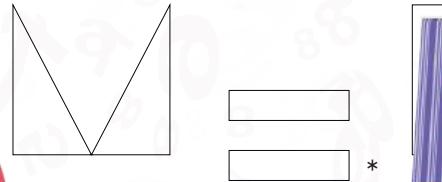


MAJOG

MATEMÁTICA EM JOGO

Ensina Matemática
de forma divertida:
jogando.

Promove a aprendizagem da Matemática por meio de jogos especialmente selecionados, **transformando desafios em oportunidades de reflexão e construção de conhecimento**. Uma abordagem que integra conteúdos para tangibilizar conceitos e reflexões, fortalecendo a construção do aprendizado.



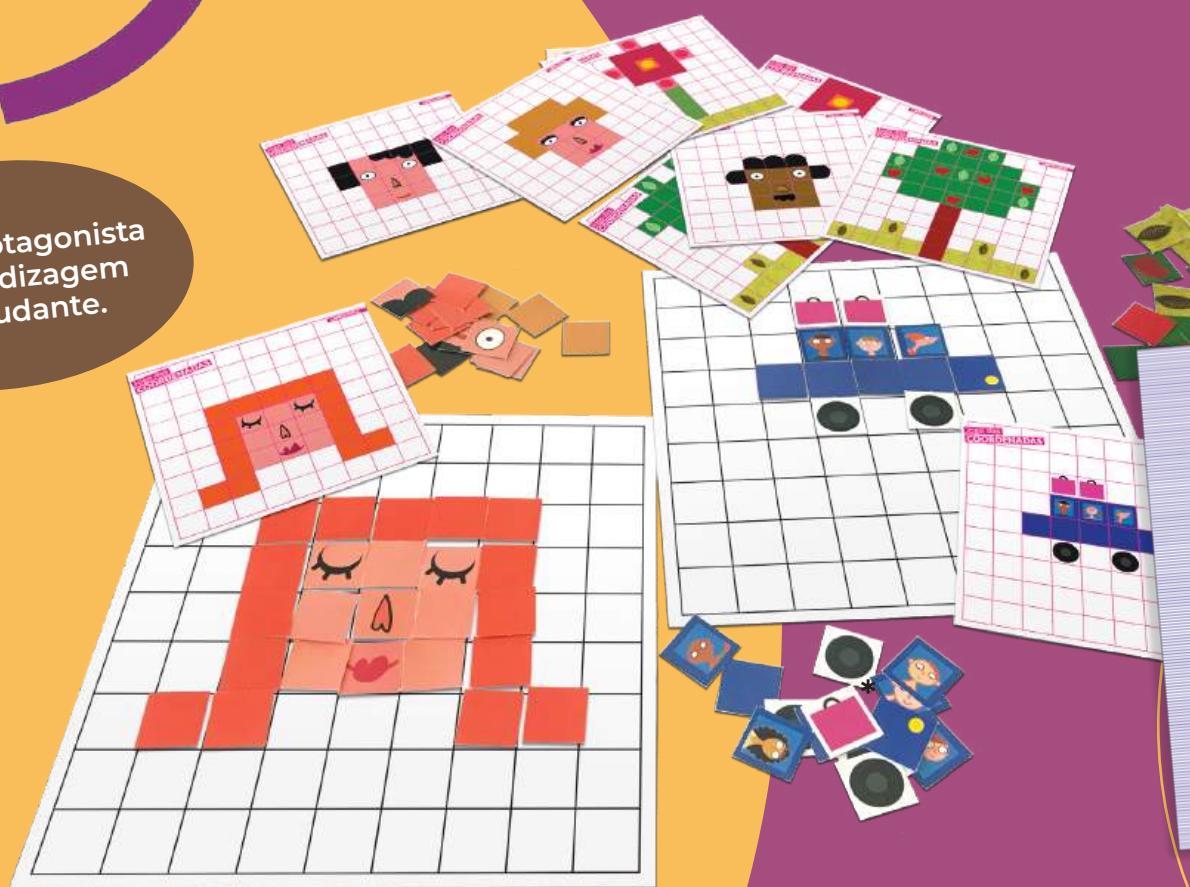
MAJOG

O **MAJOG** é um projeto educacional que utiliza jogos, tanto inéditos quanto tradicionais, como **recursos pedagógicos para o ensino da Matemática**.

Com foco nas **crianças de 4 a 5 anos** que estão na pré-escola e nos **estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental**, o projeto aborda, de forma lúdica e envolvente, conceitos matemáticos que estão presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Estruturado em **situações didáticas** baseadas no ato de jogar, o **projeto fomenta a aprendizagem da Matemática** de maneira acessível e divertida.

O projeto **MAJOG** foi concebido com assessoria do Prof. Lino de Macedo, da USP (Universidade de São Paulo), e da Prof.^a Claudia Broitman, da UNLP (Universidad Nacional de La Plata).



Com o **MAJOG**, os estudantes são convidados a resolver problemas matemáticos, por meio de jogos que promovem a elaboração de estratégias para a resolução de problemas enquanto atuam na interação entre os pares, promovendo os estudantes à posição de informantes através da socialização de estratégias construídas mentalmente.



Desenvolvido para suprir lacunas no ensino da Matemática, as propostas oferecem práticas pedagógicas que facilitam a prática docente e motivam os estudantes a gostarem da Matemática e a desenvolverem as bases do letramento matemático, essenciais para o desenvolvimento de competências futuras.

A utilização do **MAJOG** se dá por meio de 3 ações principais, cada uma delas atrelada ao uso de um dos materiais que compõem o kit do projeto (o Livro do Professor, os Jogos e o Livro do Aluno):



2
Rodadas do jogo com diferentes níveis de **complexidade** e progressivo grau de **dificuldade**



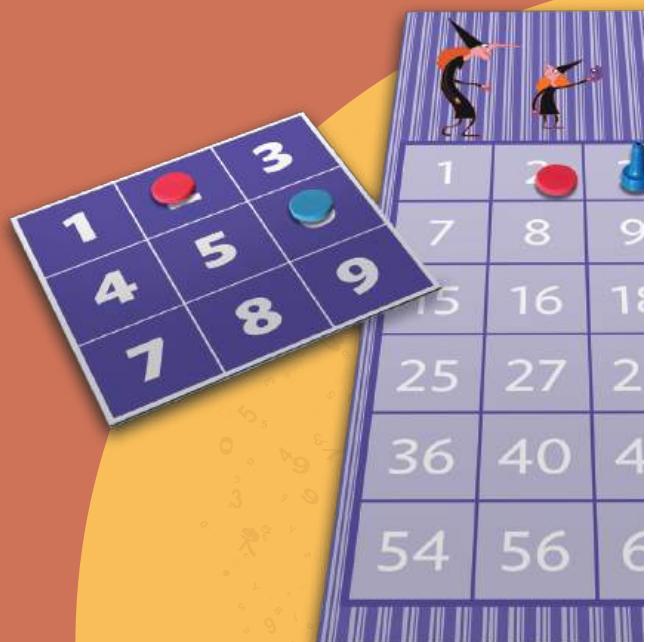
3
Sistematização dos conhecimentos pelos estudantes (Livro do Aluno)

Livro do Professor

Livro do Aluno

Os elementos constituintes da abordagem Majog são:

1. Apresentação de situações **desafiadoras**;
2. Organização dos desafios de acordo com a **faixa etária**;
3. Evolução dos conteúdos com grau de dificuldade **progressivo**;
4. Respeito aos conhecimentos que os estudantes **já possuem**;
5. Valorização de estratégias pessoais dos estudantes seguidas da busca por **outras soluções possíveis e adequadas**;
6. Promoção de avanços nos conhecimentos de todos os estudantes respeitando a **diversidade da classe**;
7. Conversão dos erros em **pontos de partida** para reflexão e aprendizagem;
8. **Socialização** entre os estudantes dos diferentes procedimentos de resolução para cada problema;
9. Realização de **momentos coletivos** de reflexão;
10. Sistematização dos percursos construídos **individualmente** e compartilhados **coletivamente** para a aprendizagem.



Quais materiais compõem o kit do projeto?

Para proporcionar experiências significativas com os jogos, o MAJOG é composto por:

Kit do Professor

- Livro do Professor;
- Livro do Aluno.

Kit do aluno

- **4 jogos diferentes** adaptados para cada ano escolar, com peças específicas para cada jogo;
- **4 livros do aluno** que acompanham os jogos com propostas envolvendo os registros das rodadas dos jogos para reflexão e sistematização da aprendizagem.

Jogos do MAJOG por ano de escolaridade							
Jogos	4 anos	5 anos	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
Jogo 1	Gol a gol	Batalha dos números	Jogo do castelo	Batalha da composição	Dados mágicos	Carta de cores	Caracol do resto
Jogo 2	Jogo dos passageiros	Trilha	Supercarta (mamíferos)	Bingo	Jogo do calix	Supercarta (pássaros)	Advinhar figuras
Jogo 3	Jogo dos quadrados	Sjoelbak	Jogo do sítio	Rolatas	O mais perto possível	Mensagem com figuras	Ampliar quebra-cabeça
Jogo 4	Jogo das coordenadas	Jogo das mosaicos	Dados coloridos	Tangram	Advinhar Figuras	4 em linha	Batalha de frações

Quantidade de etapas correspondentes aos níveis de complexidade dos graus de dificuldade							
Jogos	4 anos	5 anos	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
Jogo 1	Gol a gol (4 etapas)	Batalha dos números (3 etapas)	Jogo do castelo (3 etapas)	Batalha da composição (3 etapas)	Dados mágicos (3 etapas)	Carta de cores (3 etapas)	Caracol do resto (3 etapas)
Jogo 2	Jogo dos passageiros (4 etapas)	Trilha (4 etapas)	Supercarta (mamíferos) (4 etapas)	Bingo (5 etapas)	Jogo do calix (5 etapas)	Supercarta (pássaros) (4 etapas)	Advinhar figuras (4 etapas)
Jogo 3	Jogo das coordenadas (5 etapas)	Sjoelbak (5 etapas)	Jogo do sítio (4 etapas)	Rolatas (6 etapas)	O mais perto possível (5 etapas)	Mensagens com figuras (4 etapas)	Ampliar quebra-cabeça (3 etapas)
Jogo 4	Jogo das coordenadas (4 etapas)	Jogo das mosaicos (4 etapas)	Dados coloridos (4 etapas)	Tangram (4 etapas)	Advinhar figuras (3 etapas)	4 em linha (3 etapas)	Batalha de frações (3 etapas)

Quantidade aproximada de aulas sugeridas para vivenciar cada jogo							
Jogos	4 anos	5 anos	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
Jogo 1	Gol a gol (5 aulas)	Batalha dos números (5 aulas)	Jogo do castelo (5 aulas)	Batalha da composição (5 aulas)	Dados mágicos (5 aulas)	Carta de cores (5 aulas)	Caracol do resto (5 aulas)
Jogo 2	Jogo dos passageiros (12 aulas)	Trilha (12 aulas)	Supercarta (mamíferos) (10 aulas)	Bingo (10 aulas)	Jogo do calix (10 aulas)	Supercarta (pássaros) (10 aulas)	Advinhar figuras (10 aulas)
Jogo 3	Jogo das coordenadas (15 aulas)	Sjoelbak (15 aulas)	Jogo do sítio (15 aulas)	Rolatas (15 aulas)	O mais perto possível (15 aulas)	Mensagens com figuras (14 aulas)	Ampliar quebra-cabeça (13 aulas)
Jogo 4	Jogo das coordenadas (15 aulas)	Jogo das mosaicos (15 aulas)	Dados coloridos (15 aulas)	Tangram (15 aulas)	Advinhar figuras (10 aulas)	4 em linha (10 aulas)	Batalha de frações (10 aulas)



Qual a frequência de uso do projeto em sala de aula?

O MAJOG é estruturado para ser utilizado semanalmente em uma ou duas aulas de Matemática. Esta é a quantidade sugerida de aulas para vivenciar as etapas de cada jogo.

Cada jogo é composto por etapas com diferentes níveis de complexidade, permitindo um avanço gradual no aprendizado.

O que você precisa em um só lugar:

via dupla
DIGITAL

Suporte digital necessário para a implementação do projeto educacional MAJOG na escola.



Apoio para a implementação do projeto

O projeto contempla oficinas para treinamento dos professores, que têm como objetivos garantir o entendimento dos princípios metodológicos e práticos do projeto, dirimir possíveis dificuldades dos docentes e assegurar que a execução em sala de aula seja bem-sucedida.

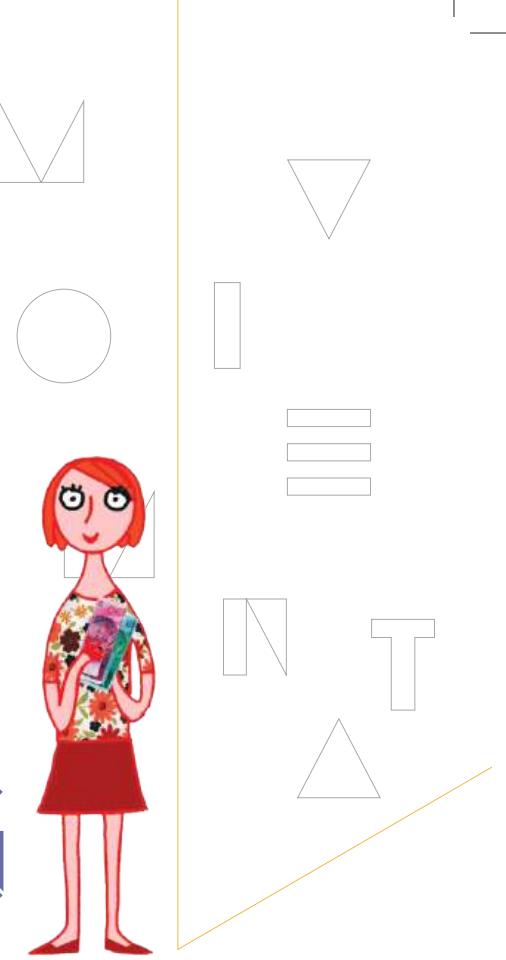


Para isso, os treinamentos oferecem atividades dinâmicas e de exploração prática dos materiais, sob orientação de treinadores especialistas, para que assim o aprendizado seja significativo e o professor, quando em sala de aula, consiga utilizar com propriedade o projeto junto aos estudantes.

Tanto professores quanto gestores recebem suporte por meio de um programa estruturado para dar apoio no processo de implantação e implementação:

- ▶ **REUNIÃO DE ABERTURA**
Com gestores e coordenadores da rede
- ▶ **AULA INAUGURAL**
Para os professores
- ▶ **OFICINAS**
Para os professores
- ▶ **ACOMPANHAMENTO E CONSULTORIA DOS TREINAMENTOS**
Para gestores e coordenadores da rede
- ▶ **REUNIÕES DE ALINHAMENTO**
Com gestores e coordenadores da rede
- ▶ **REUNIÃO DE FECHAMENTO**
Com gestores e coordenadores da rede





A **Movimenta Educação** é uma empresa do **Grupo Movimenta** que desenvolveu este e outros projetos educacionais que apoiam os professores no dia a dia da sala de aula, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Ciências, literatura, matemática, educação financeira, empreendedorismo e desenvolvimento cognitivo são alguns dos assuntos que exploramos em nossos conteúdos. **Confira nosso site ou entre em contato para saber mais.**



www.movimentaeducacao.com.br

atendimento@movimentaeducacao.com.br

tel.: +55 (11) 4193-2277

cel.: +55(11) 91350-8032

Escaneie e
accesse o site



Acesso exclusivo à
via dupla
DIGITAL

Um ambiente
digital exclusivo para
apoiar o educador
na implementação
dos nossos projetos
educacionais.

MOVIMENTA
EDUCAÇÃO