

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

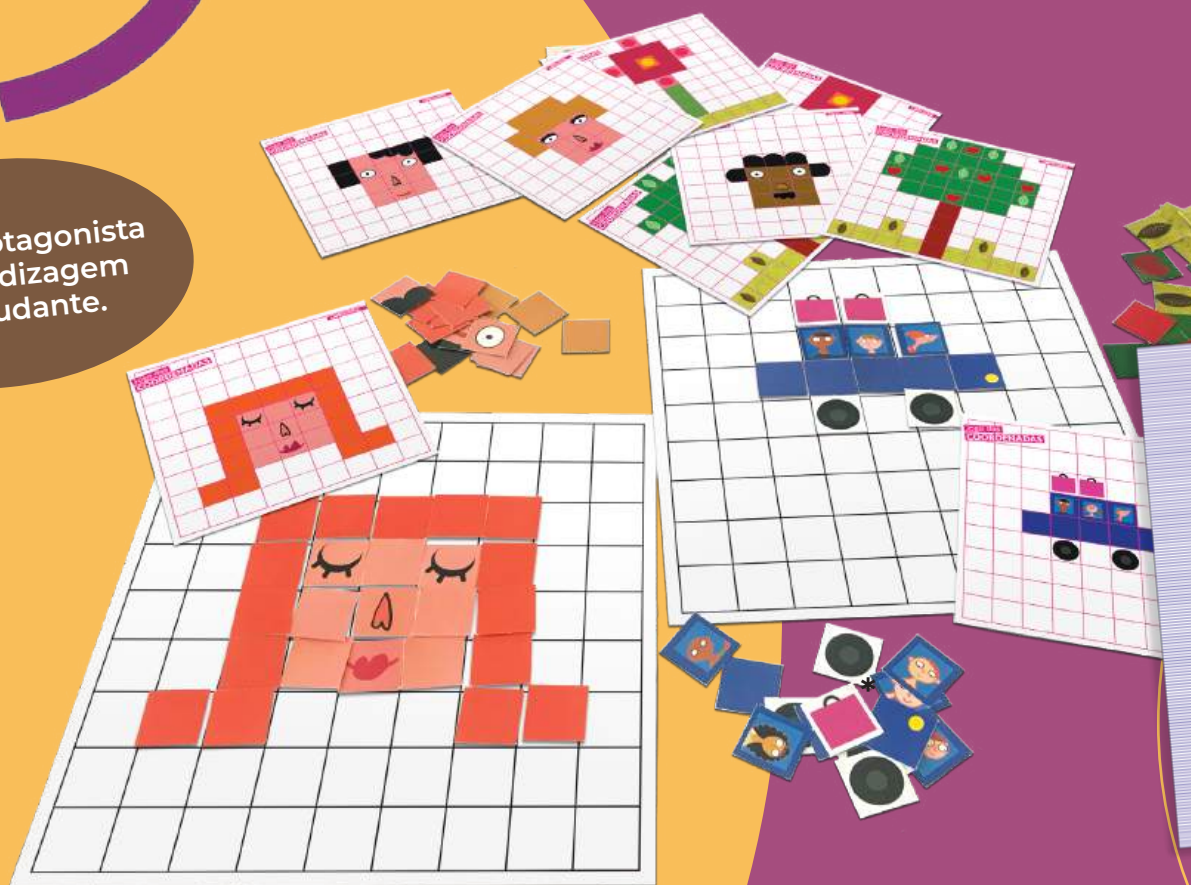
O **MAJOG** é um projeto educacional que utiliza jogos, tanto inéditos quanto tradicionais, como **recursos pedagógicos para o ensino da Matemática**.

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).

Aqui, o protagonista da aprendizagem é o estudante.

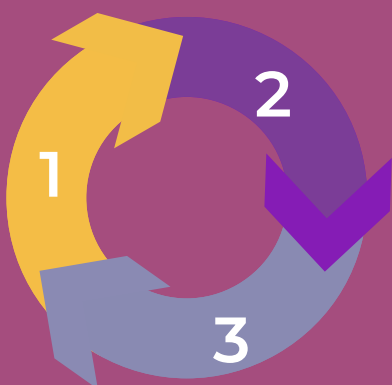


Com o **MAJOG**, os estudantes são convidados a resolver problemas matemáticos, por meio de jogos que promovem a elaboração de estratégias para a resolução de problemas enquanto atuam na interação entre os pares, promovendo os estudantes à posição de informantes através da socialização de estratégias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

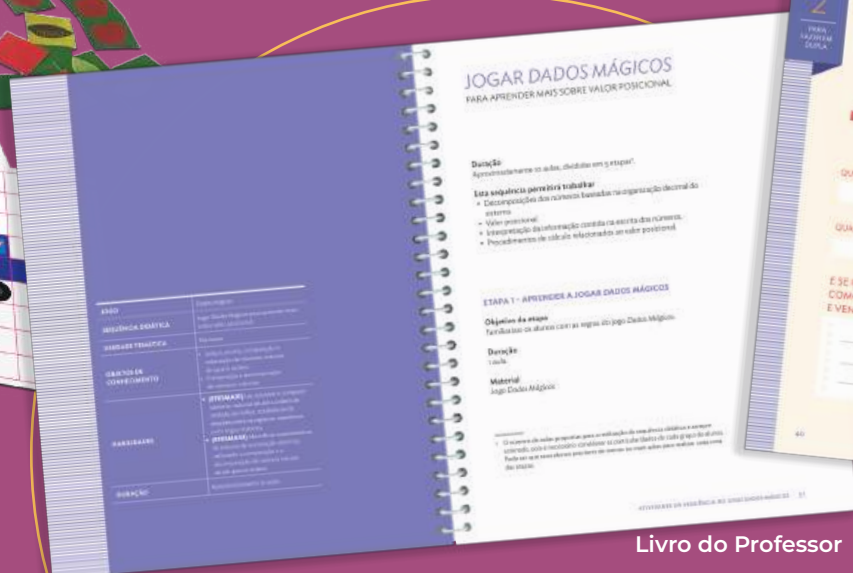
A utilização do **MAJOG** se dá por meio de 3 ações principais, cada uma delas atrelada ao uso de um dos materiais que compõem o kit do projeto (o Livro do Professor, os Jogos e o Livro do Aluno):

1
Orientações
para docentes
(Livro do
Professor)



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

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.

MOVIMENTA
EDUCAÇÃO

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.

Jogos do MAJOG por ano de escolaridade						
Jogos	4 anos	5 anos	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano
Jogo 1	Gol e gol	Batalha dos números	Jogo do castelo	Batalha da composição	Dados mágicos	Carta de cores
Jogo 2	Jogo dos passageiros	Trilha	Supercarta (mamíferos)	Bingo	Jogo do caixa	Supercarta (peixes)
Jogo 3	Jogo dos quadrados	Spielbik	Jogo do sítio	Rolotas	O mais perto possível	Mensagem com figuras
Jogo 4	Jogo das coordenadas	Jogo dos mosaicos	Dados coloridos	Tangram	Advinhar Figuras	4 em linha

Quantidade de etapas correspondentes aos níveis de complexidade dos jogos de dificuldade						
Jogos	4 anos	5 anos	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano
Jogo 1	Gol e gol (4 etapas)	Batalha dos números (5 etapas)	Jogo do castelo (5 etapas)	Batalha da composição (5 etapas)	Dados mágicos (5 etapas)	Carta de cores (5 etapas)
Jogo 2	Jogo dos passageiros (4 etapas)	Trilha (4 etapas)	Supercarta (mamíferos) (4 etapas)	Bingo (5 etapas)	Jogo do caixa (5 etapas)	Supercarta (peixes) (4 etapas)
Jogo 3	Jogo dos quadrados (5 etapas)	Spielbik (5 etapas)	Jogo do sítio (4 etapas)	Rolotas (5 etapas)	O mais perto possível (5 etapas)	Mensagem com figuras (4 etapas)
Jogo 4	Jogo das coordenadas (4 etapas)	Jogo dos mosaicos (4 etapas)	Dados coloridos (4 etapas)	Tangram (4 etapas)	Advinhar Figuras (5 etapas)	4 em linha (3 etapas)
Total de etapas	17 etapas	18 etapas	17 etapas	20 etapas	20 etapas	13 etapas

Quantidade aproximada de aulas sugeridas para vivenciar cada jogo						
Jogos	4 anos	5 anos	1º ano	2º ano	3º ano	4º ano
Jogo 1	Gol e gol (15 aulas)	Batalha dos números (15 aulas)	Jogo do castelo (15 aulas)	Batalha da composição (15 aulas)	Dados mágicos (15 aulas)	Carta de cores (15 aulas)
Jogo 2	Jogo dos passageiros (15 aulas)	Trilha (12 aulas)	Supercarta (mamíferos) (10 aulas)	Bingo (10 aulas)	Jogo do caixa (15 aulas)	Supercarta (peixes) (12 aulas)
Jogo 3	Jogo dos quadrados (15 aulas)	Spielbik (15 aulas)	Jogo do sítio (10 aulas)	Rolotas (15 aulas)	O mais perto possível (15 aulas)	Mensagem com figuras (10 aulas)
Jogo 4	Jogo das coordenadas (15 aulas)	Jogo dos mosaicos (15 aulas)	Dados coloridos (10 aulas)	Tangram (10 aulas)	Advinhar Figuras (10 aulas)	4 em linha (10 aulas)
Total de aulas sugeridas	60 aulas	57 aulas	45 aulas	40 aulas	40 aulas	44 aulas



O que você precisa em um só lugar:

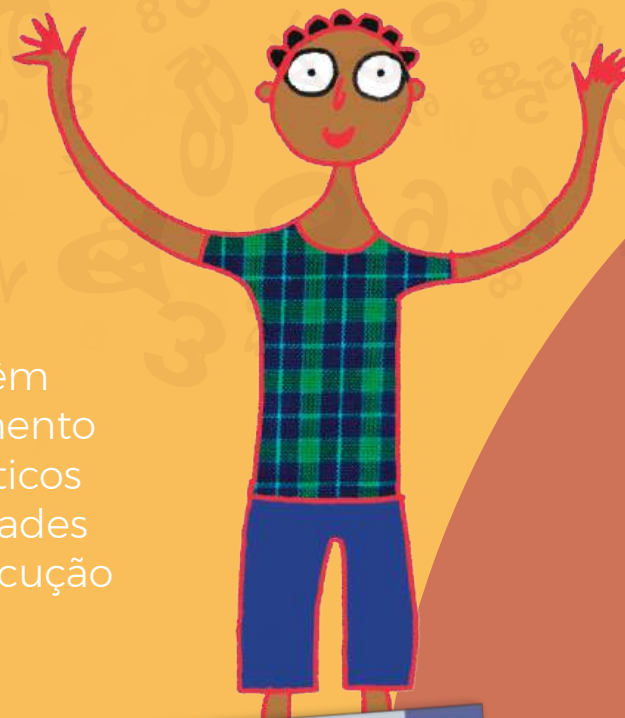
via
dupla
DIGITAL

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

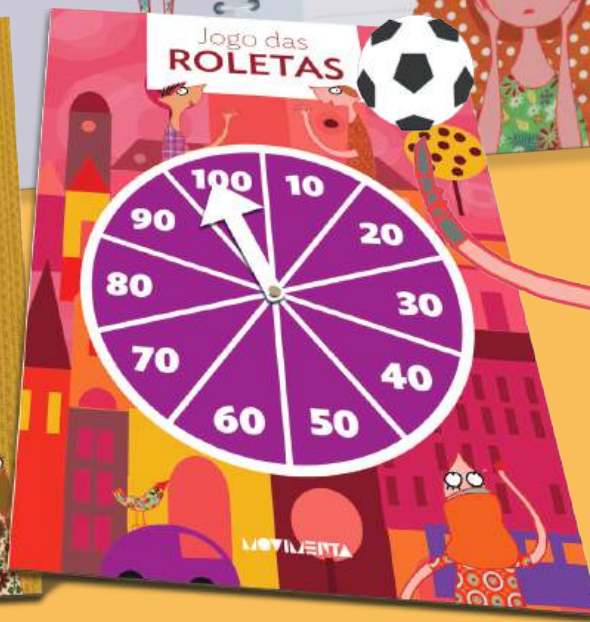


Apoio para a implementação do projeto

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.



3



*

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.**



Escaneie e
acesse o site

www.movimentaeducacao.com.br

atendimento@movimentaeducacao.com.br

tel.: +55 (11) 4193-2277

cel.: +55(11) 91350-8032



Acesso exclusivo à

**via
dupla**
DIGITAL

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

MOVIMENTA
E D U C A Ç Ã O