



LENDAS MATEMÁTICAS

Qualquer um pode fazer matemática!

Firjan SESI
≡

Equipe: Allany de Melo, Ethan Freitas, Pedro Ferreira,
Kauã Sayão e Mirella Murray.
Orientador: João Luiz Glioche.





SUMÁRIO EXECUTIVO



CENÁRIO

Alunos pós-pandêmicos do 9º ano e do ensino médio apresentaram altos índices de atraso no aprendizado de matemática

IMPACTO

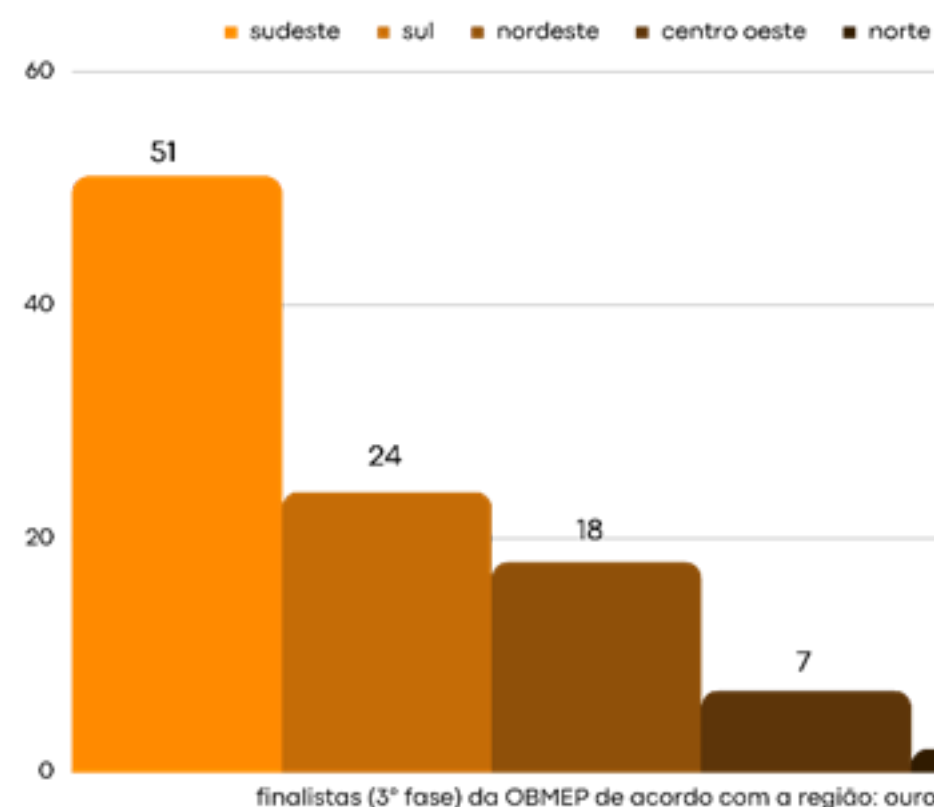
O não-aprendizado de matemática pode gerar diversas complicações na vida do estudante, pois afeta a habilidade de raciocinar

PROJETO

Jogo de cartas focado no exercício matemático que visa auxiliar no aprendizado, gerando maior interesse dos alunos pela matéria

A DEFASAGEM

Para fins de comparação, fizemos um recorte dos medalhistas da 16ª OBMEP (sendo a região Sudeste a com mais medalhistas).



De acordo com dados do SARESP 2021

a defasagem em matemática de alunos do 3º ano do ensino médio era de quase

6 ANOS no aprendizado.

Os alunos do 9º ano do fundamental tiveram queda no desempenho em:

5% na mesma matéria.

UMA PROPOSTA DIFERENTE QUE SE CHAMA:

 **LENDAS** 
MATEMÁTICAS

Qualquer um pode fazer matemática!



Matemática
básica para o
ensino médio



Jogo de
batalha em
turnos



Reduzir o
preconceito
com a matéria

BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO



Motivação Intrínseca

Gera interesse dos alunos pela matéria



Raciocínio Lógico

Questões desafiadoras estimulam a análise crítica

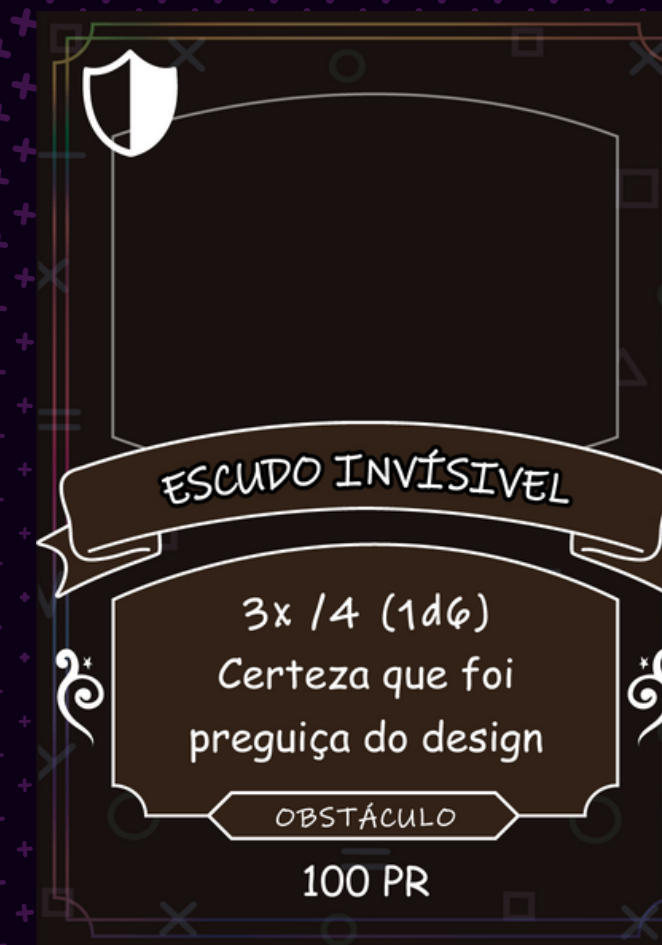


Aprendizado Dinâmico

O aluno pratica enquanto joga e se diverte



AS CARTAS E SUAS FUNÇÕES



LENDAS

responsáveis pelos ataques básicos e por proteger seu lado do tabuleiro.

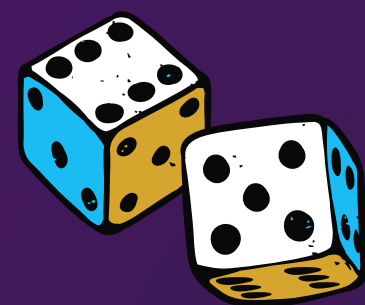
CARTAS ESPECIAIS

Armadilha: o oponente resolve a equação para se livrar de uma desvantagem;

Atributo: o jogador resolve a equação para ganhar um bônus.

OBSTÁCULOS

Tem alta resiliência e não atacam. Servem de escudo para o jogador.



COMO JOGAR

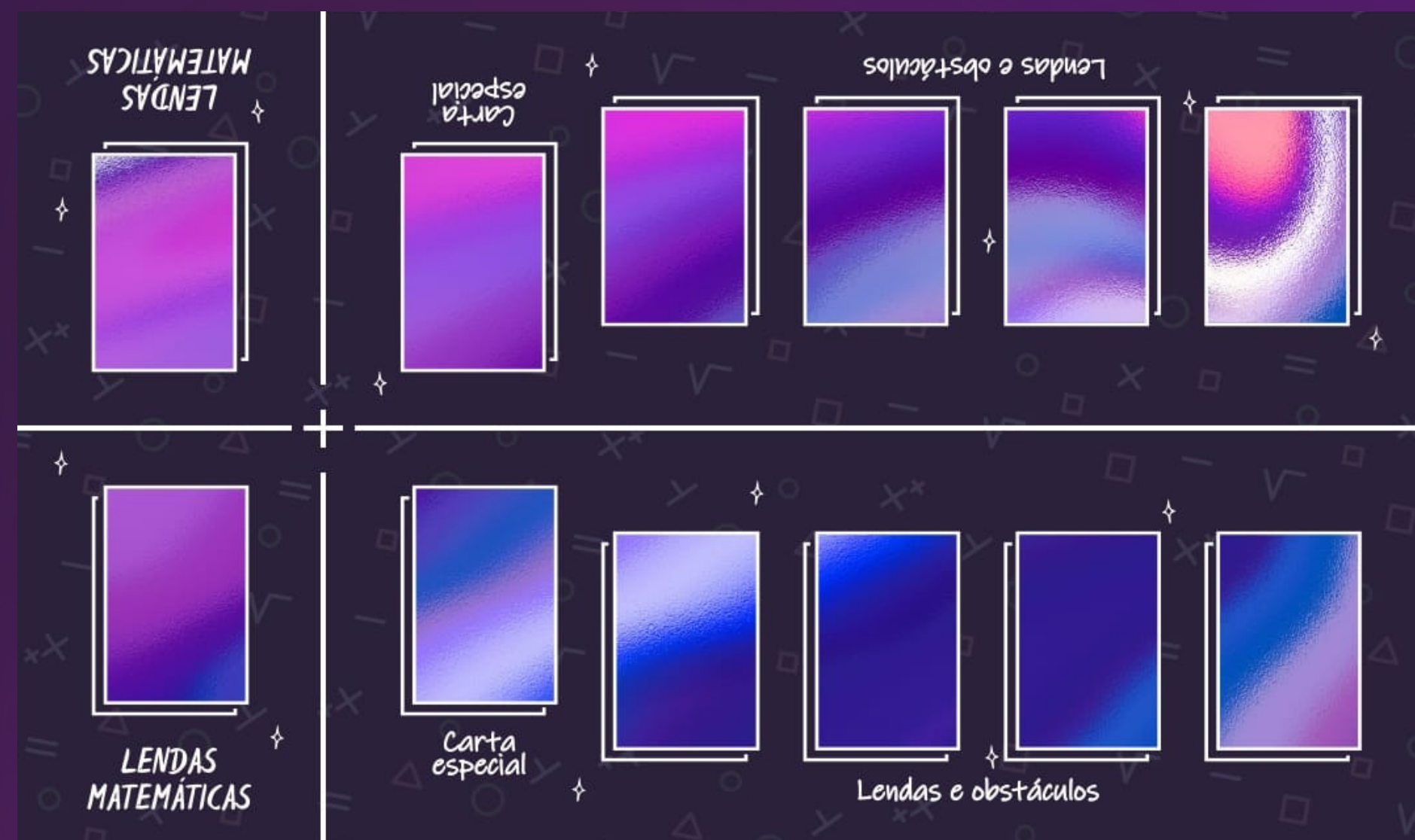


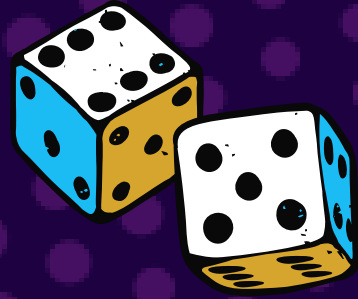
Cada jogador começa com 100 Pontos de Vida (PV).

Perde-se vida pelo efeito das Lendas ou Cartas Especiais

Perde quem ficar com 0 de PV primeiro.

Também é possível perder se suas 6 Lendas forem derrotadas





MODOS DE JOGO



FÁCIL

Sem tempo
contando e com
ajuda de
calculadora

MÉDIO

Lápis e papel,
sem o auxílio da
calculadora.
Sem tempo
contando

DIFÍCIL

40 segundos
para
responder
cada questão

IMPOSSÍVEL

A cada segundo
que ultrapassa o
limite, o jogador
perde 1PV

DIFERENCIAL

Para alunos a partir do 9º

Jogo físico

Foco em matemática

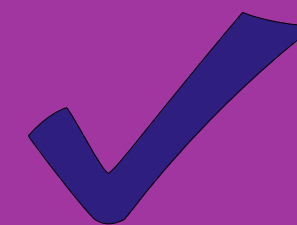
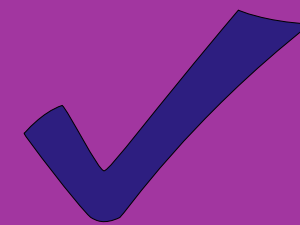
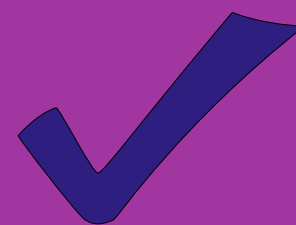
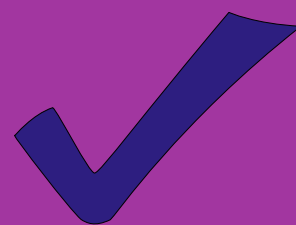
Feito para a sala de aula



MAGIC
The Gathering



LENDAS
MATEMÁTICAS



ANÁLISE SWOT

FORÇAS (Strengths)

Subversão de gênero, aprendizagem, prática e **DIVERSÃO!**

AMEAÇAS (Threats)

Preconceito com a matéria, jogo físico na era digital

FRAQUEZAS (Weakness)

Cativar interesse do público e jogabilidade

OPORTUNIDADES (Opportunities)

Ambiente escolar, entretenimento, público competitivo.



Para imprimir o Lendas Matemáticas:

A escola SESI Maracanã tem uma gráfica própria que

gastou **R\$65,00**

produzindo o protótipo que trouxemos.

Uma gráfica externa fez* um orçamento para impressão de: caixa, tabuleiro e 2 baralhos por

R\$18,50

Preço de atacado

*Gráfica de fora da escola que aceitou orçar de graça para o projeto.

Retorno do Lendas Matemáticas:

Encomendas com temas personalizados



Cursos e palestras para a capacitação de professores



Financiamento coletivo em plataformas como Apoia-se



POSSÍVEIS PARCERIAS



Rede Sesi: começar a implementação do jogo, o incubando na unidade Maracanã.



PNLD: distribuição para a rede pública e estadual



Editora do Brasil: editora que publica materiais didáticos há 80 anos

LINHA DO TEMPO

2023

- Embasamento teórico
- Apresentação STEAM
- 1ª versão completa do jogo

2024

- Período de testes
- Ajustes de mecânica
- Certificar eficácia do jogo

2025+

- Lendas como material didático do SESI
- Torneio intercolegial de Lendas
- Novos produtos

ROADMAP



O QUE?

Um jogo para praticar matemática básica.



PARA QUEM?

Alunos do 9º ano e alunos do Ensino Médio



POR QUE?

Recuperar a defasagem em matemática desse grupo



COMO?

Vendas, capacitação de professores e gamificação



QUANDO?

A partir do segundo semestre de 2025.



AS LENDAS



JOÃO LUIZ
GLIOCHE



ETHAN
FREITAS



ALLANY
MELO



KAUÃ SAYÃO



PEDRO
FERREIRA



MIRELLA
MURRAY

