

## MANUAL ORIENTADOR - 2025

### 1. TEMA

A plataforma *online* de aprendizagem matemática Matific está promovendo a **Semana M - Torneio dos saberes**, durante a Expedição Matemática em Guarulhos, uma competição totalmente *online* para as escolas de Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) da Rede Municipal de Guarulhos -SP.

Com acesso à Matific, os educandos concluem atividades de matemática e recebem estrelas de acordo com seu desempenho. A soma das estrelas gera um **ranking coletivo das turmas** e, dentro das vencedoras, serão identificados os educandos em destaque.

### 2. OBJETIVO

A Semana M - Torneio dos saberes busca apresentar a matemática de forma divertida e desafiadora, despertando nos educandos maior interesse pela matemática e fortalecendo a confiança na resolução de problemas. Para os educadores, é também uma oportunidade de obter dados estratégicos sobre lacunas de aprendizagem e áreas de excelência, apoiando o planejamento pedagógico.

Cada educando terá como meta conquistar **250 estrelas** (equivalentes a, no mínimo, 50 atividades). Todas as estrelas individuais também contribuem para o **ranking coletivo da escola**.

### 3. PARTICIPANTES

A participação é automática para todos os educandos do 1º ao 5º ano regularmente matriculados na Rede Municipal de Guarulhos-SP. As escolas, educadores e educandos não precisam realizar nenhuma inscrição, já que o acesso está garantido por meio da própria Matific.

**Todas as atividades da Semana M - Torneio dos saberes estarão disponíveis na Ilha da Aventura, dentro da plataforma.**

### 4. ORGANIZAÇÃO

A Semana M - Torneio dos saberes é organizada pela Matific, em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Guarulhos - SP, e será realizada entre **03 de novembro e 07 de novembro de 2025**, de segunda a sexta-feira.

A Secretaria e as escolas participantes têm o papel de incentivar os educandos, divulgar o evento internamente e acompanhar o progresso de suas turmas na plataforma. Durante todo o período da Semana M - Torneio dos saberes - Torneio dos saberes, a Matific estará disponível para suporte técnico e pedagógico, auxiliando gestores, educadores e educandos sempre que necessário.

### 5. DINÂMICA DA COMPETIÇÃO

**A competição terá início às 6h00 do dia 03 de novembro e terminará às 23h59 do dia 07 de novembro de 2025 (Horário de Brasília).**

A Semana M - Torneio dos saberes - Torneio dos saberes será realizada somente na **Ilha da Aventura** e todas as atividades válidas estarão sinalizadas com um **selo exclusivo**.



Os educandos poderão jogar quantas vezes quiserem, mas apenas a melhor pontuação de cada atividade será considerada.

**A meta individual é de 250 estrelas**, correspondentes à no mínimo 50 atividades concluídas.

Após atingir a meta, o educando pode continuar jogando, embora essas atividades não sejam contabilizadas para a competição. Nesse caso, apenas a precisão poderá aumentar ou diminuir, e ela será utilizada como critério de desempate.

Durante a Semana M - Torneio dos saberesv- Torneio dos saberes, haverá tanto uma **classificação individual**, quanto uma **classificação coletiva**:

**Competição individual:** ao completar os níveis exigidos para cada fase, os educandos serão premiados com um certificado e moedas Matific, as quais fazem parte do jogo e serão utilizadas para adquirirem itens de personalização do avatar ou de sua nave.

**Competição coletiva:** todas as estrelas conquistadas pelos educandos serão somadas e as turmas (uma de cada ano escolar) com o maior número de estrelas serão premiadas de acordo com os critérios do *ranking*.

Educadores terão acesso, pelo painel da Matific, ao desempenho de seus educandos, podendo acompanhar tanto a classificação geral da escola quanto o *ranking* interno das turmas.

**ATENÇÃO:** Atividades concluídas antes do início da Semana M - Torneio dos saberes não contarão para a pontuação. Além disso, se um educando for transferido para outra turma durante o evento, seu progresso será reiniciado.

## 5.1. VISÃO GERAL DA COMPETIÇÃO PARA OS EDUCANDOS

Os educandos poderão acessar sua conta na Matific, selecionar a Ilha da Aventura e iniciar as atividades. Cada atividade rende até 5 estrelas, e apenas a melhor tentativa será contabilizada para o *ranking*.

**A meta individual é de 250 estrelas até o final da competição.** Mesmo após atingi-la, o educando poderá continuar jogando, o que pode aumentar ou reduzir sua precisão, critério usado para desempates.

“**Ganhar Estrelas**” significa conquistar estrelas ao concluir atividades com sucesso.

**Educando:** total de estrelas conquistadas individualmente.

**Turma:** média de estrelas dos educandos da turma.

O progresso é salvo automaticamente. Caso a atividade seja interrompida sem conclusão, não haverá registro. O login e logout podem ser feitos a qualquer momento, sem prejuízo ao desempenho.

## 5.2. VISUALIZAÇÃO DO EDUCADOR DA CLASSIFICAÇÃO E PONTUAÇÃO DA SUA TURMA OU ALUNO

Durante a Semana M - Torneio dos saberes, os educadores poderão acompanhar, pelo painel da Matific, tanto o placar dos educandos da escola (independente da turma) quanto o *ranking* interno das turmas. Essas informações permitem monitorar o desempenho em tempo real e apoiar os educandos durante a competição.

- **Tabela de classificação dos alunos (Placar da Escola):** contém a lista de alunos da escola (entre todas as turmas) ordenados por classificação;
- **Tabela de classificação das classes ordenadas em ranking:** contém a lista de turmas da escola ordenadas por classificação;

## 5.3. DISPOSITIVOS COMPATÍVEIS COM A PLATAFORMA E SEMANA M - TORNEIO DOS SABERES

Celular, tablet e computador poderão ser utilizados para acesso à plataforma durante o período de competição. Sendo responsabilidade da escola verificar se a versão do aplicativo instalada nos dispositivos móveis disponíveis para os educandos é a mais atualizada.

Os requisitos técnicos estão disponíveis no link: [Requisitos do Sistema](#).

## 6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

O *ranking* das turmas será calculado com base na média de estrelas conquistadas por **educando ativo**. Ou seja, a classificação da turma é calculada com base no desempenho até o final da competição, tendo por parâmetro a **porcentagem média de estrelas conquistadas por educando**.

**Critérios de qualificação para que uma escola apareça no ranking:**

- A escola deve ter educandos ativos.

- Um educando é considerado "ativo" quando joga e conclui ao menos uma atividade durante a competição.
- A taxa de conclusão das atividades deve ser maior ou igual a 60%.

### Cálculo da meta da escola:

- **Cenário 1:** Se o número de educandos ativos for menor que 70% do total de educandos da turma, então:

**Meta da turma = [70%] do total de educandos da escola × 250 (meta individual do educando)**

- **Cenário 2:** Se o número de educandos ativos for igual ou maior que [70%] do total de educandos da turma, então:

**Meta da turma = número de educandos ativos × 250 (meta individual do educando)**

**Critério de desempate:** Se houver empate, será utilizada a média de precisão (%) para definir a posição. Se o empate persistir, será analisada a quantidade de tentativas que os educandos precisaram para alcançar sua pontuação. Caso o empate continue mesmo após esse critério, as escolas compartilharão a mesma posição no *ranking*.

### Exemplo:

**Cenário 1:** uma turma possui 30 educandos cadastrados na Semana M - Torneio dos saberes e, destes, 12 estão ativos, representando 40% do total de educandos cadastrados (menos que 70%). Portanto:

**Meta da turma = 70% do total de educandos da escola × meta individual do educando (250 estrelas)**

**Meta da turma = (70% x 30 educandos) x 250**

**= 21 educandos x 250 estrelas = 5.250 estrelas**

**Cenário 2:** uma turma com 20 educandos cadastrados na Semana M - Torneio dos saberes e, dentre estes, 15 estão ativos, representando 75% do total de educandos cadastrados. Portanto:

**Meta da turma** = número de educandos ativos × meta individual do educando (250 estrelas);

**Meta da turma** = 15 educandos x 250 estrelas = **3.750 estrelas**

## CRITÉRIOS GERAIS PARA DESCLASSIFICAÇÃO

A organização da competição reserva-se o direito de desclassificar participantes ou instituições em casos de condutas que violem a integridade e equidade do evento. Os critérios abaixo exemplificam algumas das práticas passíveis de desclassificação, mas não se limitam a elas. Situações não previstas expressamente nestes termos poderão ser avaliadas conforme a decisão da organização:

- I. Divergência significativa entre a quantidade de educandos cadastrados e a quantidade de educandos efetivamente matriculados na instituição, conforme critério estabelecido pela organização da competição.
- II. Utilização de aplicativos, softwares, ferramentas externas ou qualquer outro meio que vise obter vantagem indevida na realização das atividades da competição.
- III. Não atingir o percentual mínimo de conclusão das atividades definido pela organização da competição.
- IV. Execução de atividades por terceiros, ou seja, qualquer pessoa que não seja o educando regularmente cadastrado na competição.
- V. Cadastro de educandos em níveis ou séries diferentes daqueles nos quais estão devidamente matriculados na instituição de ensino.
- VI. Tentativa de manipulação dos resultados, incluindo, mas não se limitando a, criação de cadastros falsos ou repetidos.
- VII. Compartilhamento indevido de credenciais de acesso (login e senha) para que terceiros realizem atividades em nome do participante.
- VIII. Tentativas de burlar o sistema da competição por meio de engenharia reversa, automação de respostas (*bots*), ou quaisquer outros métodos que comprometam a integridade da disputa.

IX. Comportamento inadequado na plataforma, incluindo linguagem ofensiva, assédio ou qualquer outra conduta que viole os princípios de respeito.

X. Uso de qualquer método que comprometa a equidade da competição ou viole as regras estabelecidas pela organização.

## 7. RECONHECIMENTO E PREMIAÇÃO

As turmas com melhor desempenho no *ranking* municipal serão premiadas, e os educandos em destaque das turmas vencedoras também receberão reconhecimento.

Todos os participantes terão acesso a um **certificado de participação digital** e **moedas virtuais** para personalizar seus avatares e naves dentro da plataforma.

As premiações individuais seguem o desempenho:

**100% da meta:** Certificado Rubi + 1.000 Moedas

**85% a 99,99%:** Certificado Platina + 500 Moedas

**50% a 84,99%:** Certificado Ouro + 200 Moedas

**25% a 49,99%:** Certificado Prata + 150 Moedas

**Até 24,99%:** Certificado Bronze + 100 Moedas

Os prêmios poderão sofrer alterações no decorrer do processo, entretanto, a possibilidade de alteração não afetará a proposta de premiação anunciada, podendo apenas ser agregado mais prêmios e não havendo a retirada dos existentes.

### 1º lugar:

- 1 troféu para a escola;
- 1 medalha para o educador mais engajado, acompanhada de um *kit Matific*;
- Medalhas para os educandos da turma.

## 8. RESULTADO

O *ranking* oficial da Semana M - Torneio dos saberes, será divulgado após auditoria interna. A previsão de divulgação dos resultados será **20 de novembro de 2025**, e os certificados estarão disponíveis no painel do educador e no portal do aluno.

O *ranking* divulgado durante a competição não necessariamente corresponde ao *ranking* oficial da Semana M - Torneio dos saberes, uma vez que a apuração dos

competidores ocorre apenas após o encerramento oficial do evento.

Os participantes com a maior média de pontos após auditoria interna, serão considerados vencedores pela Matific.

## **9. EVENTO DE PREMIAÇÃO**

A premiação da Semana M - Torneio dos saberes será realizada no município, em parceria entre a Secretaria Municipal de Educação de Guarulhos - SP.

A Secretaria da Educação de Guarulhos será responsável pela organização do evento. A data e o horário poderão serão divulgadas posteriormente.