



MANUAL DA 1ª COMPETIÇÃO MathGo

Este manual está organizado em 4 passos:

- 1) Criar uma conta
- 2) Criar uma equipe
- 3) Participar da competição
- 4) Acompanhar a pontuação das equipes durante a competição

Mais informações ou dúvidas podem ser enviadas para disebem@unijui.edu.br.

Primeira Etapa: **on-line** - 02 de outubro

Etapa Final: **presencial** - 17 de outubro - Centro de Eventos - UNIJUI

<http://www.mathgo.com.br>

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disebem/jogo>

1º PASSO: Criar uma conta

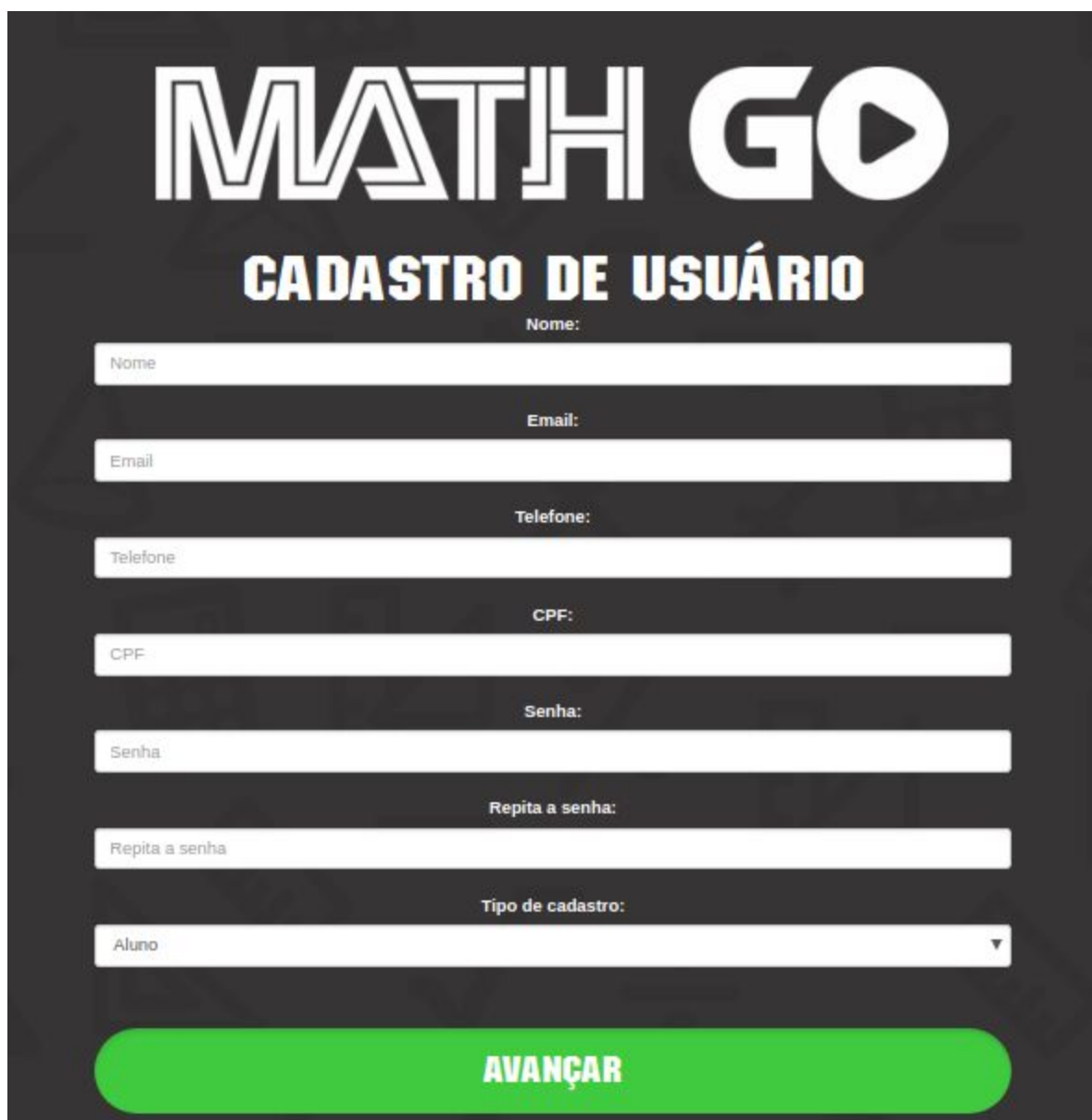
Professores e alunos precisam acessar o Aplicativo MathGo em um dos links:
<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo/home/login> ou <http://mathgo.com.br/>

Clique em

▶ Ainda não sou cadastrado



Preencha os campos com **os seus dados pessoais**:



The image shows a user registration form for 'MATH GO'. The form is set against a dark grey background. At the top, the 'MATH GO' logo is displayed in white, with the 'O' containing a play button icon. Below the logo, the title 'CADASTRO DE USUÁRIO' is written in a bold, white, sans-serif font. The form consists of several white input fields, each preceded by a label in a small, dark grey font. The labels are: 'Nome:', 'Email:', 'Telefone:', 'CPF:', 'Senha:', 'Repita a senha:', and 'Tipo de cadastro:'. The 'Tipo de cadastro:' field is a dropdown menu with 'Aluno' selected. At the bottom of the form is a large, rounded green button with the word 'AVANÇAR' in white, bold, uppercase letters.

MATH GO

CADASTRO DE USUÁRIO

Nome:

Nome

Email:

Email

Telefone:

Telefone

CPF:

CPF

Senha:

Senha

Repita a senha:

Repita a senha

Tipo de cadastro:

Aluno ▼

AVANÇAR

Em **tipo de cadastro** informe Professor ou Aluno e clique em



A single, rounded green button with the word 'AVANÇAR' in white, bold, uppercase letters.

AVANÇAR

<http://www.mathgo.com.br>

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disevem/jogo>

Preencha os campos com os **dados da sua escola**:

CADASTRO DE USUÁRIO

Estado:
Rio Grande do Sul ▼

Cidade:
Ijuí ▼

Escola:
Selecione uma escola ▼

Turma:

FINALIZAR

e clique em:

FINALIZAR

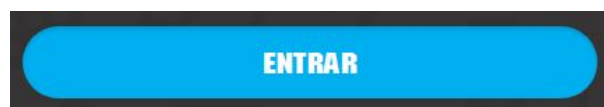
2º PASSO: Criar uma equipe

O professor precisa acessar o Aplicativo MathGo em um dos links:

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo/home/login> ou <http://mathgo.com.br/>



Preencher os campos com o **seu email e senha** e clicar em:



<http://www.mathgo.com.br>
<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo>

EQUIPES

Clicar em

no menu:

MATH GO

JOGAR

ESTUDAR

CONFIGURAÇÕES

EQUIPES

COMPETIR

CRÉDITOS

▶ Sair



disefem

<http://www.mathgo.com.br>

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo>

CRIAR EQUIPE

E depois em

Preencha os dados de sua equipe (nome* e senha)

** Deve ser informado um nome para a equipe e uma senha.*

Informe o Nível (Fundamental ou Médio)

Adicione os 3 (três) alunos integrantes da equipe (**Os alunos devem possuir cadastro no jogo**).

SALVAR

E clique em

Cadastro de equipe

Nome

Login *

Senha

Nível

Ensino Médio

Integrantes

[Professor] Edson Luiz Padoin

Adicionar integrante

Selecionar aluno

SALVAR

VOLTAR

* O nome para login é gerado automaticamente e é usado para logar no modulo competitivo.

3º PASSO: Participar da competição

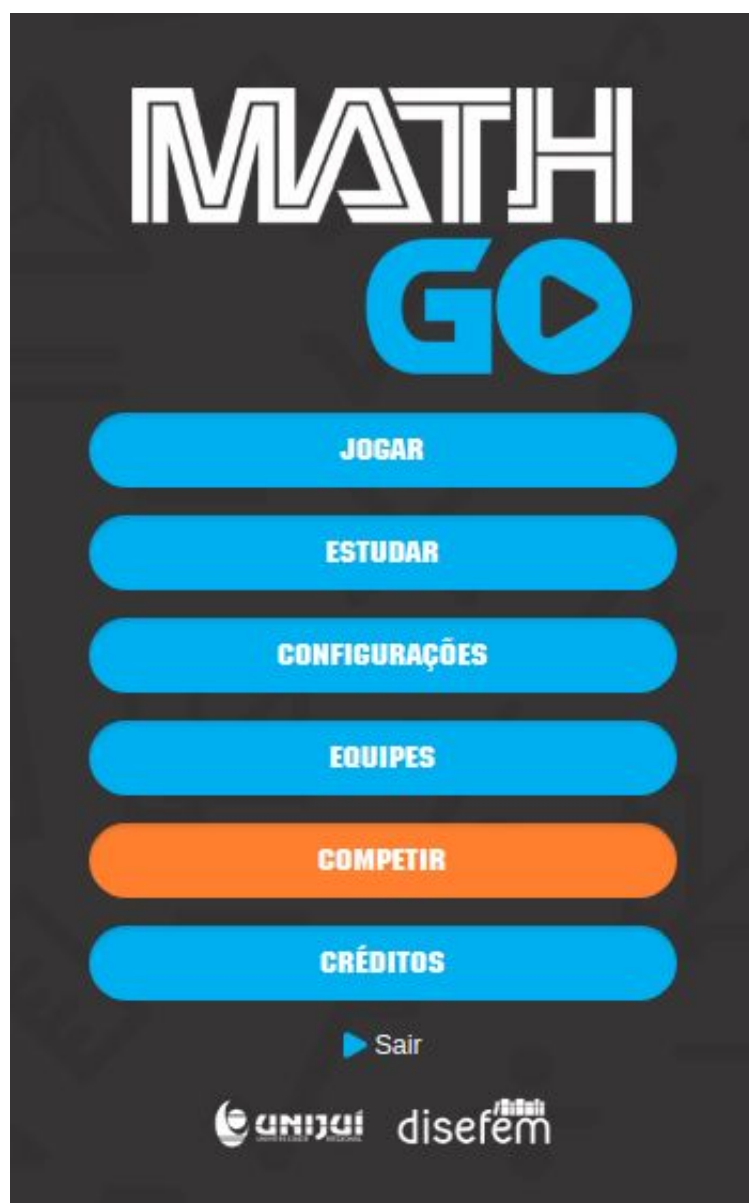
<http://www.mathgo.com.br>

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disebem/jogo>

O professor precisa acessar o Aplicativo MathGo em um dos links:

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo/home/login> ou <http://mathgo.com.br/>

Clicar em  no menu:



Preencher os campos nome e senha da equipe:

<http://www.mathgo.com.br>
<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo>



The image shows a login interface for 'MATH GO'. At the top, the word 'MATH' is in a large, white, stylized font, and 'GO' is in a large, orange font with a play button icon inside the 'O'. Below this, the text 'QUAL É A SUA EQUIPE?' is centered in white. There are two input fields: 'Login da equipe' and 'Senha', both with light gray borders. Below the input fields are two large, orange, rounded buttons: 'ENTRAR' and 'VOLTAR'.

E clicar em



4º PASSO: Acompanhar a pontuação das equipes durante a competição

<http://www.mathgo.com.br>

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disebem/jogo>

O professor precisa acessar o Aplicativo MathGo em um dos links:

<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo/home/login> ou <http://mathgo.com.br/>

Clicar em  no menu:



<http://www.mathgo.com.br>
<http://www.projetos.unijui.edu.br/disefem/jogo>

Preencher os campos com o nome da equipe e senha:



The image shows a login screen for 'MATH GO'. At the top, the logo 'MATH' is in white and 'GO' is in orange with a play button icon. Below the logo, the text 'QUAL É A SUA EQUIPE?' is displayed. There are two input fields: 'Login da equipe' and 'Senha'. Below these fields are two orange buttons labeled 'ENTRAR' and 'VOLTAR'.

Clicar em

ENTRAR

E depois clicar em **RANKING**

