



GAMEFICAÇÃO

**AUTORAS:
PATRÍCIA DIAS BORGES ,
ANGELICA GAIA COUTINHO DA ROCHA,
SONIA BENEVIDES.**

A gamificação na educação pretende resolver o desinteresse dos estudantes no estudo, que é um dos principais motivos de evasão escolar, ela também tem como objetivo tornar as aulas mais dinâmicas, desafiando os alunos a tomar decisões dentro de desafios propostos dentro do jogo, com isso agregando enriquecimento ...



<http://revista.universo.edu.br/index.php?>

[journal=1JUIZDEFORA2&page=article&op=view&path%5B%5D=5050#:~:text=A%20gami](http://revista.universo.edu.br/index.php?journal=1JUIZDEFORA2&page=article&op=view&path%5B%5D=5050#:~:text=A%20gami)

GAMEFICAÇÃO É COMO TRANSFORMAR ATIVIDADES DO COTIDIANO EM UM JOGO.

JOGO DA MEMÓRIA

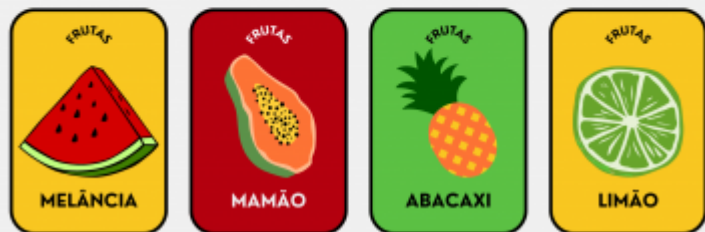
OBJETIVO: TRABALHAR O RACIOCÍNIO LÓGICO, PERCEPÇÃO VISUAL E COORDENAÇÃO MOTORA. ENCONTRE OS PARES DE CADA FRUTA CORRESPONDENTE, QUE ESTÃO VIRADAS PARA BAIXO.

RACÍOCÍNIO LÓGICO MATEMÁTICO

OBJETIVO: IDENTIFICAR, QUANTIFICAR, REGISTRAR O NUMERAL CORRESPONDENTE. TRABALHAR, PERCEPÇÃO VISUAL E MEMÓRIA FOTOGRAFICA.

QUEBRA CABEÇA

OBJETIVO: TRABALHAR PERCEPÇÃO VISUAL, COORDENAÇÃO MOTORA E MEMÓRIA FOTOGRAFICA.



REGISTRE A QUANTIDADE CORRESPONDENTE A CADA FRUTA APRESENTADA



QUEBRA CABEÇA

