

The background features a complex geometric pattern of overlapping triangles in various shades of green and yellow. A light blue grid is visible behind the triangles. In the center, there is a white rectangular box with a double border (a thin grey inner border and a thicker dark grey outer border).

# ***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**

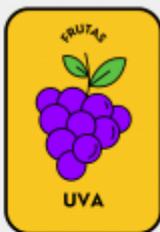
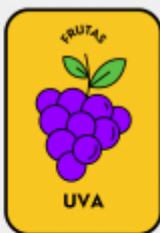
**OBJETIVO: TRABALHAR O RACIOCÍNIO LÓGICO, PERCEPÇÃO VISUAL E COORDENAÇÃO MOTORA. ENCONTRE OS PARES DE CADA FRUTA CORRESPONDENTE, QUE ESTÃO VIRADAS PARA BAIXO.**

## **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

