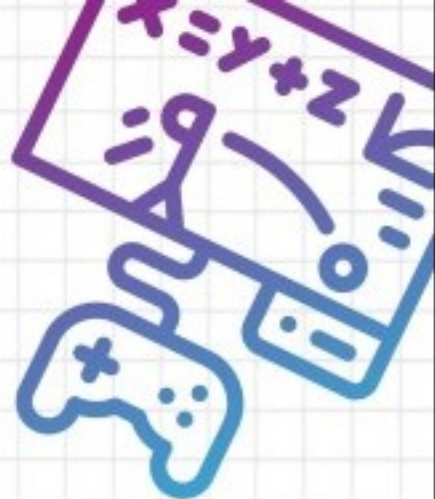


GAMIFICAÇÃO



Autor

CRISTIANI GARIOLI WALKERS AIGNER

MARIANA RIBEIRO LEAL DE PADOA

PRISCILA RAYANE FERREIRA MARTINS NEVES



GAMIFICAÇÃO

A gamificação usa elementos e mecânicas de jogos para tornar atividades não relacionadas a jogos mais envolventes e motivadoras. Ela inclui elementos como pontos, níveis, recompensas e mecânicas como competição e feedback imediato. Seu objetivo é aumentar o engajamento, motivar os participantes e promover o aprendizado, personalizando a experiência do usuário e muitas vezes incorporando elementos narrativos. Essa estratégia é amplamente utilizada em educação, treinamento, saúde, negócios e marketing.

**JOGO DE CARTAS
UTILIZANDO
OPERAÇÕES DE
ADIÇÃO E
SUBTRAÇÃO**





Objetivo do jogo

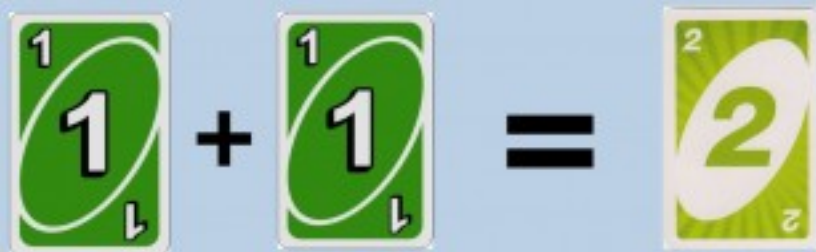


Ao utilizar o Uno em gamificação para aprender operações matemáticas, o objetivo é combinar a diversão do jogo com a prática de habilidades matemáticas. O Uno pode ser adaptado de várias maneiras para incorporar conceitos matemáticos, como adição, subtração, multiplicação e divisão. Os jogadores podem ser desafiados a resolver problemas matemáticos antes de jogar uma carta ou a utilizar as cartas como ferramentas para praticar cálculos mentais. Isso torna o processo de aprendizagem mais interativo e envolvente, incentivando os alunos a aplicarem suas habilidades matemáticas de uma forma divertida e competitiva.

INFORMAÇÕES E REGRAS DO JOGO

- **O professor deverá separar as cartas com número de 0 a 10 de uma só cor;**
- **A criança vai sortear duas cartas para montar a conta;**
- **Após o sorteio, a criança irá procurar nas cartas separadas o resultado da operação montada**

EXEMPLO



REFERÊNCIAS:

DISPONÍVEL EM: <https://www.youtube.com/watch?v=94GChF2JUkE> ACESSO EM 26 DE MAIO DE 2024

