

Tabuada com realidade aumentada



**INSTITUTO
FEDERAL**
Brasília

Davi Resende Silveira Reis

Professor: Lázaro Lima

Ideia inicial

- Gamificação pro ensino da matemática básica
- Fácil aplicação em ambiente escolar
- Simples e intuitivo

Sobre o jogo

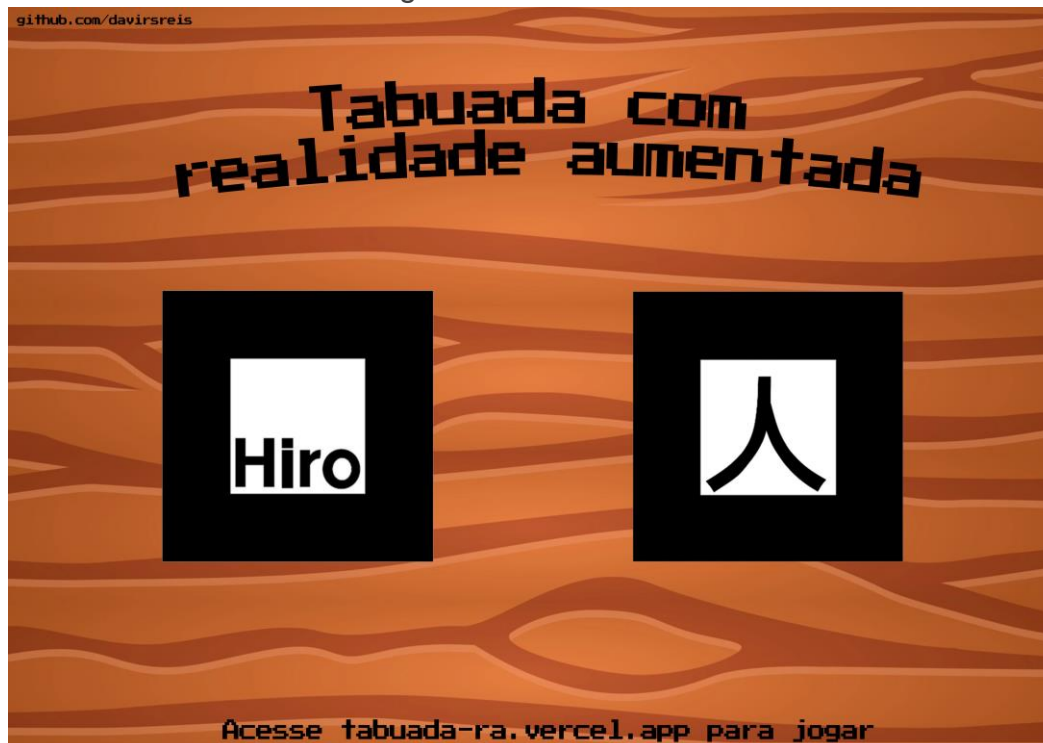
- Formato de quiz
- Operações da tabuada (adição, subtração, multiplicação e divisão)
- Resposta interativa

Possíveis benefícios

- Aprendizado de matemática de forma divertida
- Habilidades como: raciocínio rápido e reflexo
- Competitividade como incentivo

Telas do jogo

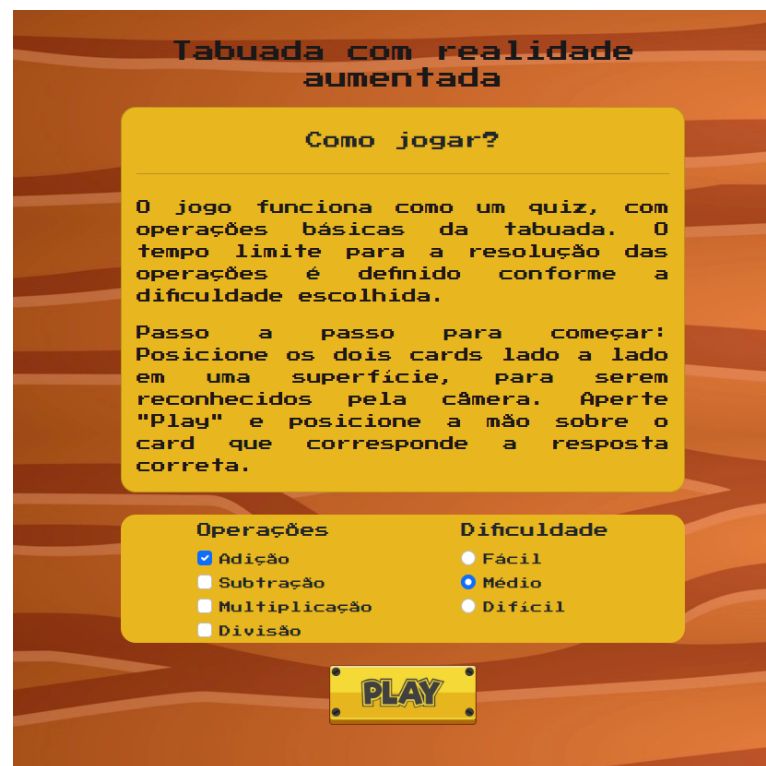
Figura 1 – Marcadores



Fonte: Própria (2023)

Telas do jogo

Figura 2 – Página inicial



Fonte: Própria (2023)

Telas do jogo

Figura 3 – Tela de jogo



Fonte: Própria (2023)

Conclusão

- Acredita-se que cumpre com a ideia inicial do projeto
- Pode contribuir no ensino da matemática básica
- RA e RV em ambiente educacional
 - Incentivo
 - Redução de custos

Agradeço a atenção

Tabuada com realidade aumentada



Davi Resende Silveira Reis

Professor: Lázaro Lima