



---

# **GAMES INTELIGENTES: ILUSTRAÇÃO, DESIGN, MÚSICA, LITERATURAS, CIÊNCIA E TECNOLOGIAS INTEGRADAS**

---

prof. Dr. Carlo Verônica Machado Marques



# CURSO DE EXTENSÃO GAMES INTELIGENTES: CIÊNCIA E TECNOLOGIAS

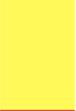
Projeto da extensão Games Inteligentes



colocar o nome do jogo

**Universidade Federal do Rio de Janeiro**  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

# Sumário

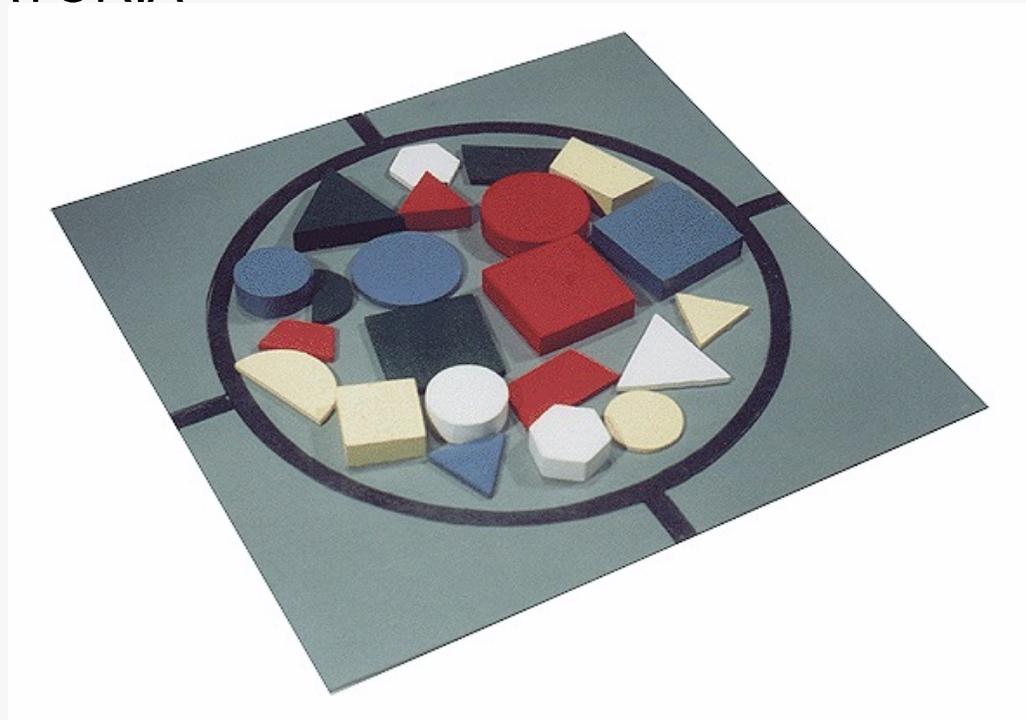
	Apresentação do Jogo
	Material Manipulável
	Descrição do Jogo
	Jogabilidade
	Como Jogar
	Objetivo
	??



colocar o nome do jogo

**Universidade Federal do Rio de Janeiro**  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

## Material Manipulável: ANÁLISE COMBINATÓRIA



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

Descrição dos Jogos:

ESTRUTURA E FUNÇÃO:  
LÓGICA DE  
PROGRAMAÇÃO E BANCO  
DE DADOS

INTERPOLAÇÃO  
QUÁDRUPLA

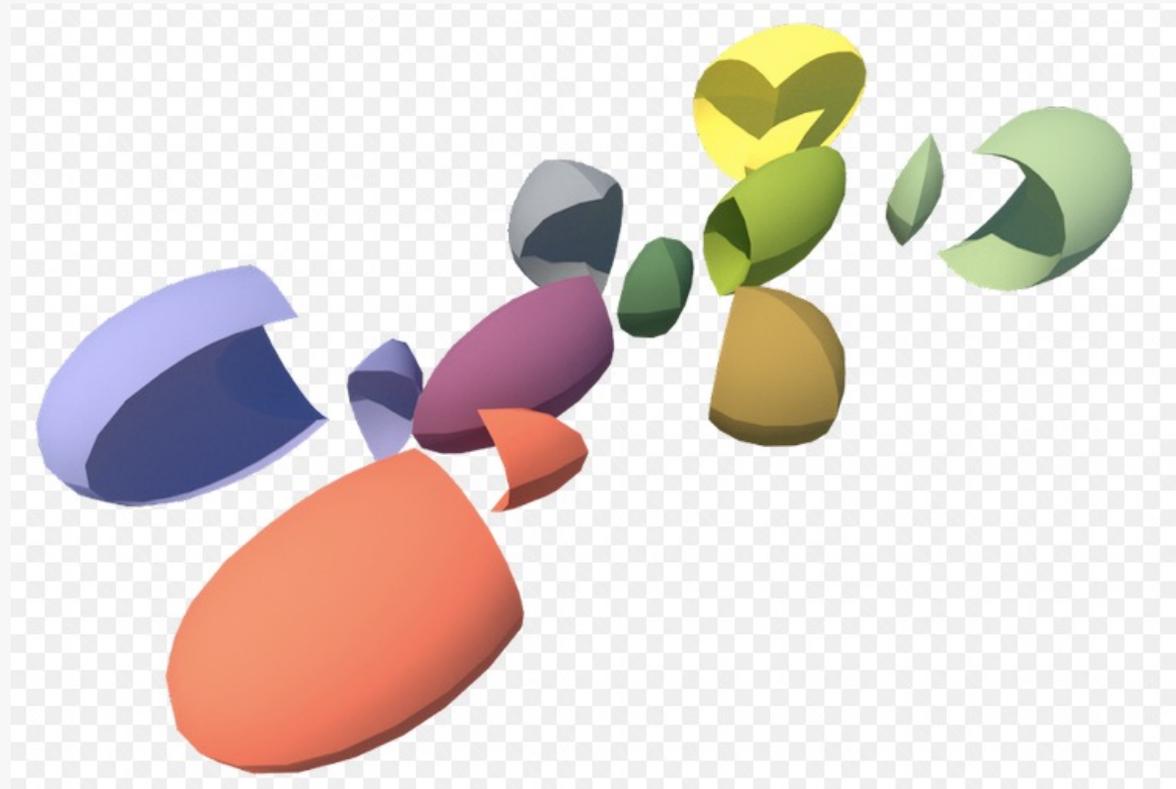


colocar o nome do jogo

## ESTRUTURA E FUNÇÃO: LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E BD

## VISÃO 3D: INTERPOLAÇÃO QUÁDRUPLA

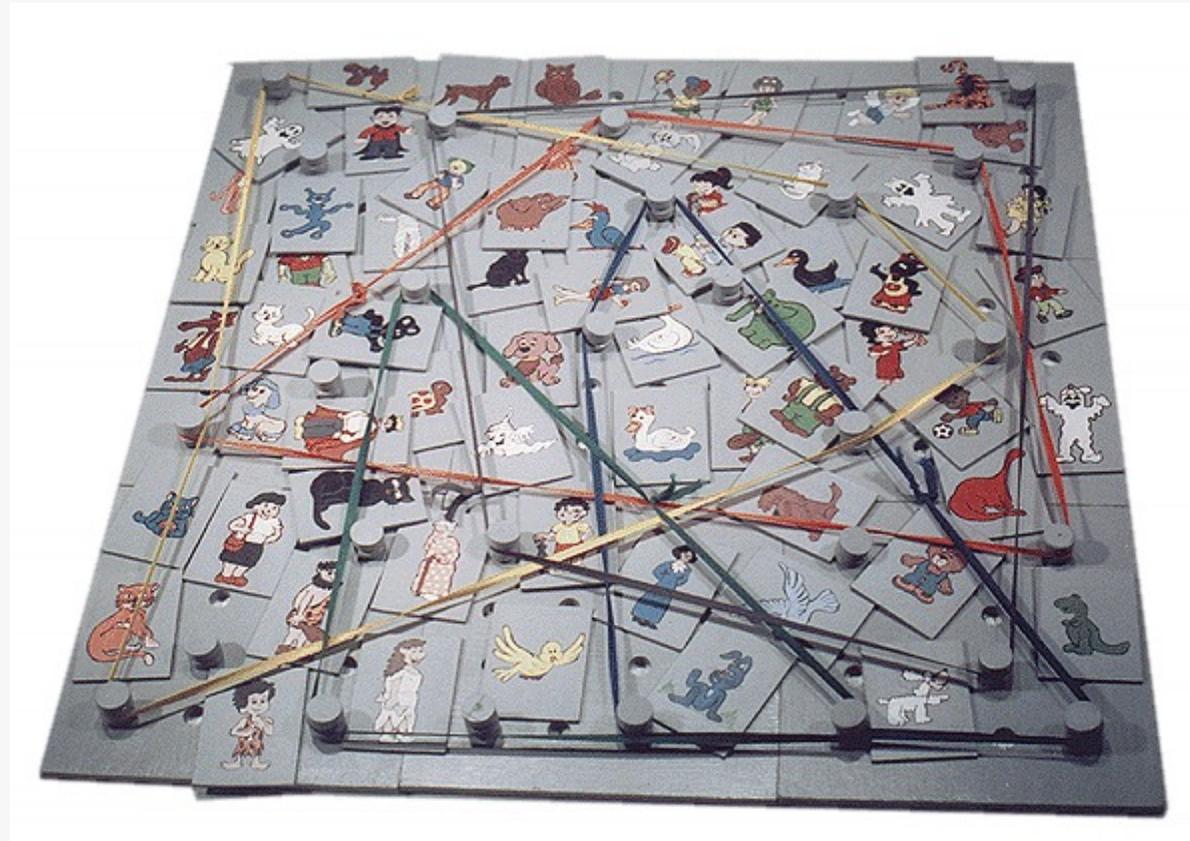
Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

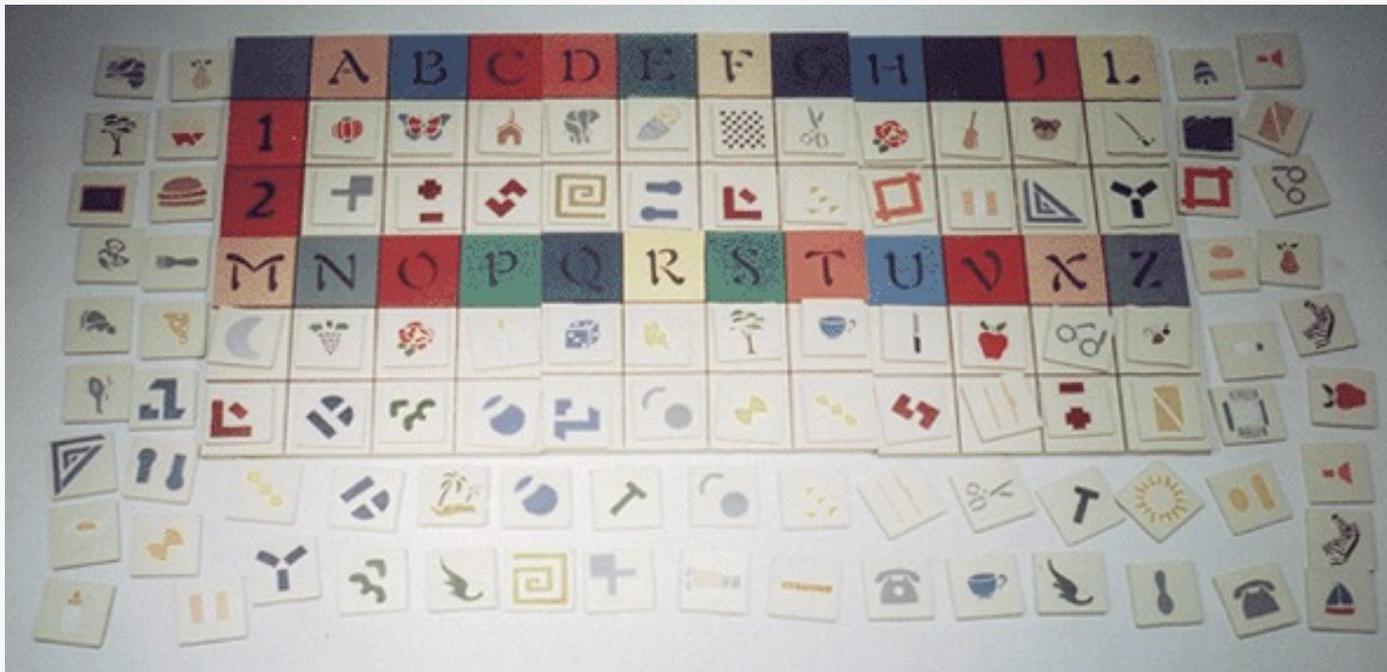
## capítulo 4 TEORIA DOS CONJUNTOS



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

# capítulo 5: CÓDIGOS E CRIPTOGRAFIA



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

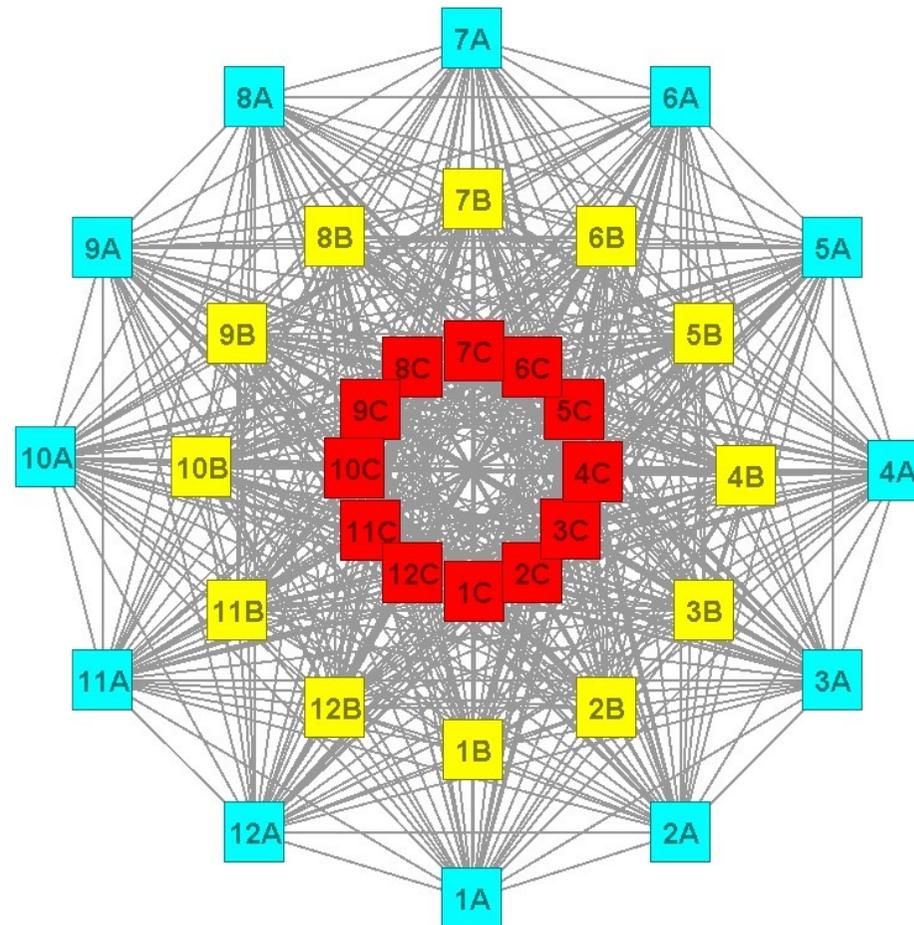
## capítulo 6 TEORIA DA MATEMÁTICA DE GRAFOS



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

# capítulo 6



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes



## capítulo 7:

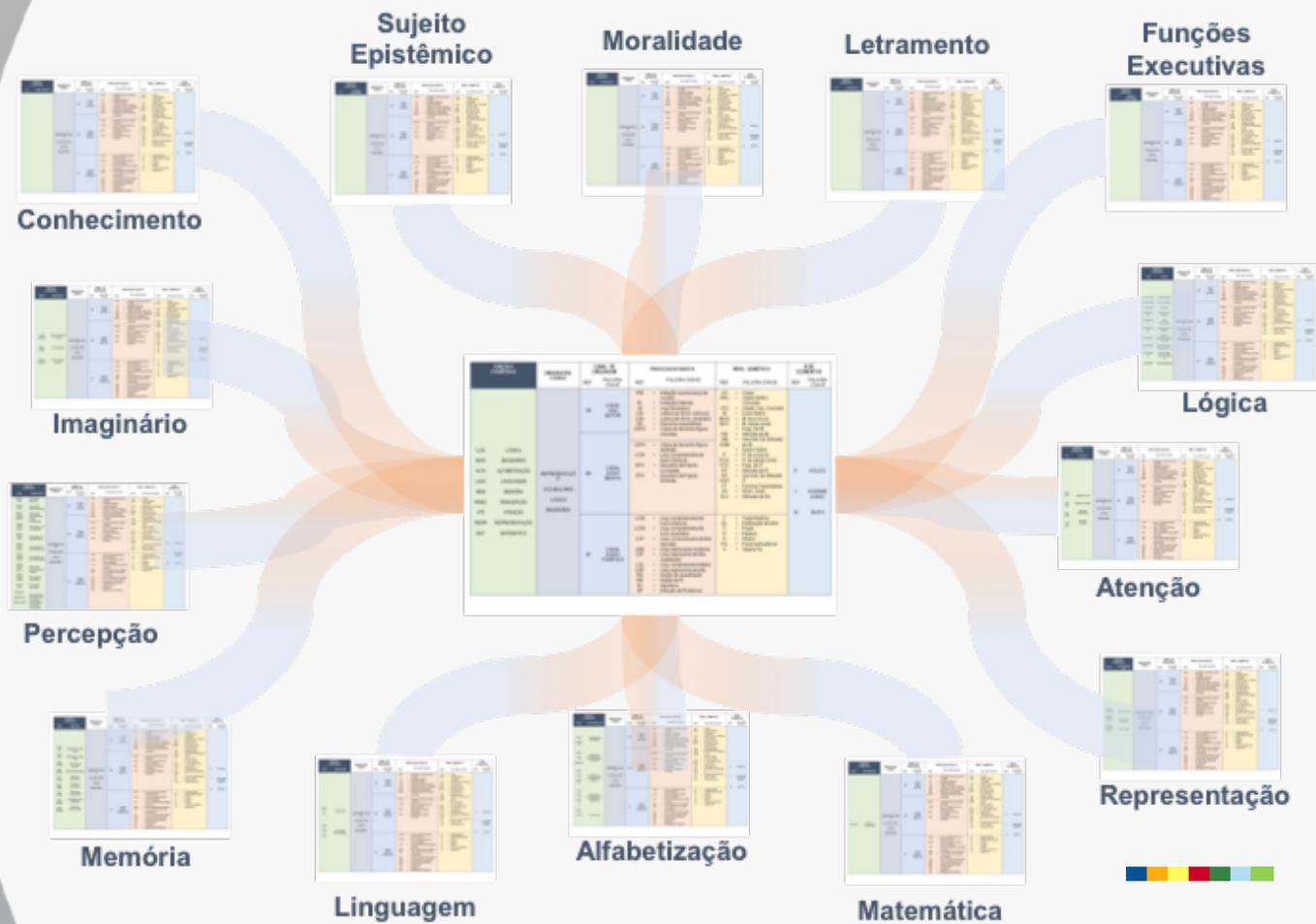
TORQUE,  
MOMENTO: DE FORÇA,  
ANGULAR, LINEAR,  
INÉRCIA E VETOR.



colocar o nome do jogo

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
projeto de extensão de neuropedagogia  
computacional games inteligentes

# capítulo 8: VISÃO GERAL



Universidade Federal do Rio de Janeiro

2021/2022

Carla Verônica Machado Marques, D.Sc.  
(coordenadora)

EQUIPE HIPERDISCIPLINAR: ILUSTRAÇÃO,  
DESIGN, MÚSICA, LITERATURAS,  
COMPUTAÇÃO, ENGENHARIAS E  
CIÊNCIAS.

1-crianças e adolescentes superdotados  
(extensionistas)

2-estudantes de graduação  
(extensionistas)

