



CENTRO DE TRANSFORMAÇÃO AMIGOS DO BEM - UNIDADE CATIMBAU
OFICINA DE TECNOLOGIA



JOGO DA MEMÓRIA

TECNOLOGIA



OBJETIVO DA DINÂMICA

- Estimular o raciocínio lógico e a exploração de conhecimento prévio.
- Promover o trabalho em equipe com a aprendizagem ativa.
- Relacionar conceitos teóricos com exemplos práticos.
- Classificar e identificar periféricos e componentes de hardware e software
- Explorar e identificar os tipos de periférico: Entrada, Saída, Entrada e Saída (Interação bidirecional).

PÚBLICO - ALVO

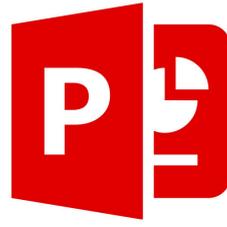
Todos os grupos: Verde, Azul, Amarelo e Vermelho

BENEFÍCIOS PEDAGÓGICOS

- Estimula a aprendizagem significativa.
- Torna o conteúdo técnico acessível e interessante.
- Integra diferentes estilos de aprendizagem (visual, cinestésico e auditivo).
- Favorece o pensamento crítico e a criatividade.

COMO FUNCIONA

- As cartas do jogo foram personalizadas com imagens de componentes de hardware e conceitos de software.
- Os jogadores devem encontrar os pares correspondentes, identificando a relação entre as imagens.
- Ao formar um par, o aluno deve explicar se a ilustração representa hardware ou software, reforçando o conteúdo aprendido.
- O jogo segue até que todos os pares sejam encontrados ou o tempo estipulado seja encerrado.
- A proposta promove uma revisão lúdica, interativa e colaborativa dos conceitos trabalhados em sala.



REGISTROS



CRÉDITOS

Unidade de realização: Centro de Transformação Amigos do Bem, Unidade Catimbau - PE, OFICINA DE TECNOLOGIA.

Proposta pedagógica: Instrutor de Tecnologia Alexandre Siqueira.

Comunicação Visual e Documentação: Auxiliar Socioeducativo Raylla Ferreira + SILVA DESIGN ARTES GRÁFICAS (@_silvdesign).

Confecção do material: Auxiliar Socioeducativo Raylla Ferreira.

Registro de Realização da proposta: Instrutor Alexandre Siqueira