

Roteiro de Atividade

Título da Atividade

Jogo da Memória

Equipe

Ingred Almeida, Paulo Henrique e Letícia Silva

Turma

Alunos do ensino fundamental 1 (1º ano)

Objetivos

O objetivo da presente atividade é trabalhar a identificação e o reconhecimento de dispositivos relacionados à exploração da cultura digital. Através dessa atividade, espera-se que os alunos identifiquem artefatos tecnológicos, sendo eles físicos, tais como, computadores, tablets, smartphones, e digitais, como ferramentas de pesquisa, navegação pela internet, entre outros.

Duração

40 minutos

Eixo e Conceitos do BNCC da Computação:

Esta atividade se enquadra no eixo Cultura Digital, contendo os seguintes objetos de conhecimento e habilidades

| Eixo | Objetos de conhecimento | Habilidades |
|-----------------|---------------------------------|---|
| Cultura digital | Uso de artefatos computacionais | (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas. |

Materiais

1. Jogo da memória na plataforma WordWall.

É necessário conexão à Internet e um navegador para acessar o link onde o jogo está disponível. O jogo pode ser acessado por meio do link: <https://wordwall.net/pt/resource/18646462/tecnologia-computador/vocabul%c3%a1rio-da-tecnologia>.

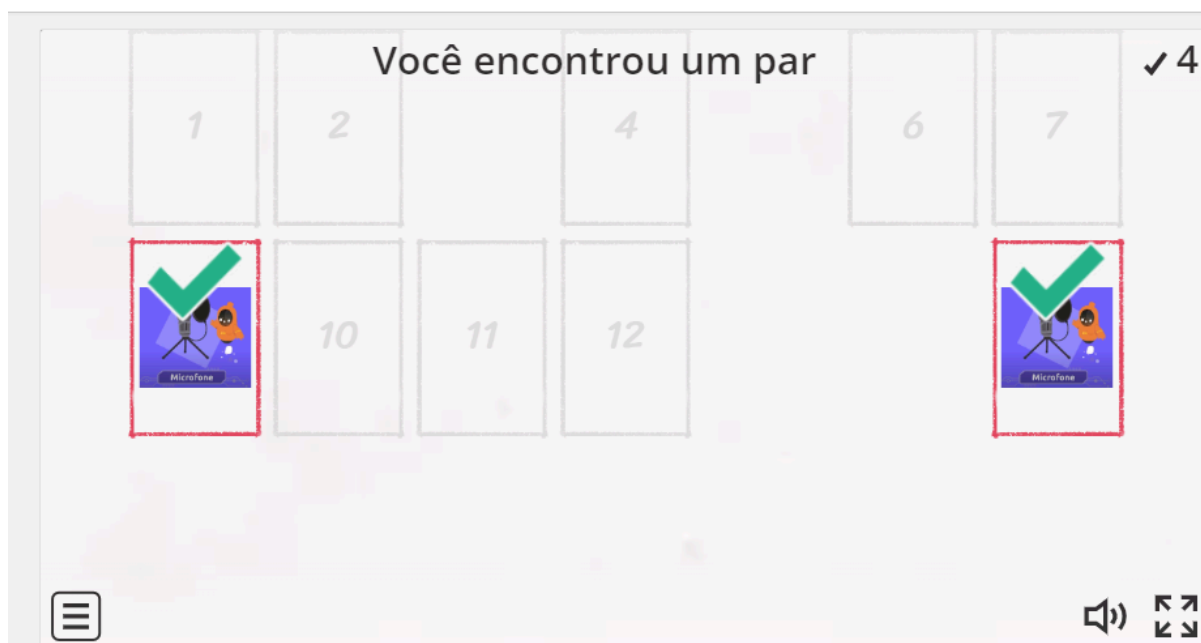


Imagem 1 - Screenshot do jogo da memória.

2. Jogo da memória impresso para premiação.

Jogo da memória impresso para premiação do vencedor do Jogo da Memória na Plataforma Wordwall. O arquivo com as imagens impressas para aplicação do jogo pode ser acessado por meio do link: [Arquivos](#).



Imagem 2 - Amostra de algumas das cartas disponíveis no Jogo da Memória.

Detalhes da Atividade

Como o número de participantes era superior ao número de computadores disponíveis, os alunos foram organizados em duplas. Desse modo, cada dupla tem acesso a um computador.

O jogo da memória digital é disponibilizado na plataforma online Wordwall e dispõe de 16 cartas, sendo 8 pares, onde cada par é composto por duas cartas com imagens idênticas em apenas um dos lados da carta.

No começo, todas as cartas são dispostas em duas fileiras de 8 cartas, de maneira que o lado com as imagens não esteja visível.

Dessa forma, o jogador deve selecionar duas cartas com o objetivo de encontrar um par de imagens idênticas. Caso não consiga, as cartas voltam à sua posição inicial, de forma que a imagem não esteja visível. Esse processo se repete até que o jogador encontre todos os pares. A dupla que encontrar todos os pares de cartas em menor tempo será determinada a vencedora e, assim, recompensada com um outro jogo da memória impresso.

Observações

1. Para a determinação do tempo, o próprio jogo informa a duração da partida iniciada.