

Ideia Inicial

Pensamos em desenvolver um jogo educativo no qual a criança monte um computador **de fora para dentro**, com o objetivo de ajudá-la a compreender a função de cada componente e o funcionamento geral de um sistema computacional — incluindo a utilização de memórias, o papel da CPU, entre outros conceitos fundamentais.

A proposta é dividir o jogo em **três níveis de dificuldade**, com uma progressão pedagógica:

- **Nível 1:** Introduz a montagem dos componentes mais básicos, como monitor, gabinete (CPU), mouse, teclado, cabos e conexões de entrada e saída.
- **Nível 2:** A criança passa a montar componentes internos mais complexos, explorando o que existe dentro da CPU e aprendendo sobre os diferentes tipos de memória e suas funções.
- **Nível 3:** O jogador monta seu próprio computador do zero, aplicando todo o conhecimento adquirido nos níveis anteriores. Durante essa fase, ele receberá **dicas e orientações**, e ao final, terá um **feedback personalizado** sobre as escolhas que fez na montagem.

Como backlog, também consideramos incluir um **quiz interativo**, que poderá ser aplicado após o jogo para avaliar se a criança compreendeu os principais conceitos apresentados. Isso nos permitirá medir o impacto educacional do jogo e verificar se os objetivos foram atingidos.