

Roteiro de Atividade

Título da Atividade

Bingo Tecnológico

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

90 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

Roteiro de Atividade

		computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.
--	--	---

Materiais

1. Cartelas e cartas para sorteio do Bingo Tecnológico.

No pdf disponibilizado, estão as cartelas do bingo, com imagens relacionadas aos dispositivos, necessárias para a aplicação da atividade.

O pdf pode ser encontrado em: [Bingo Tecnológico](#).

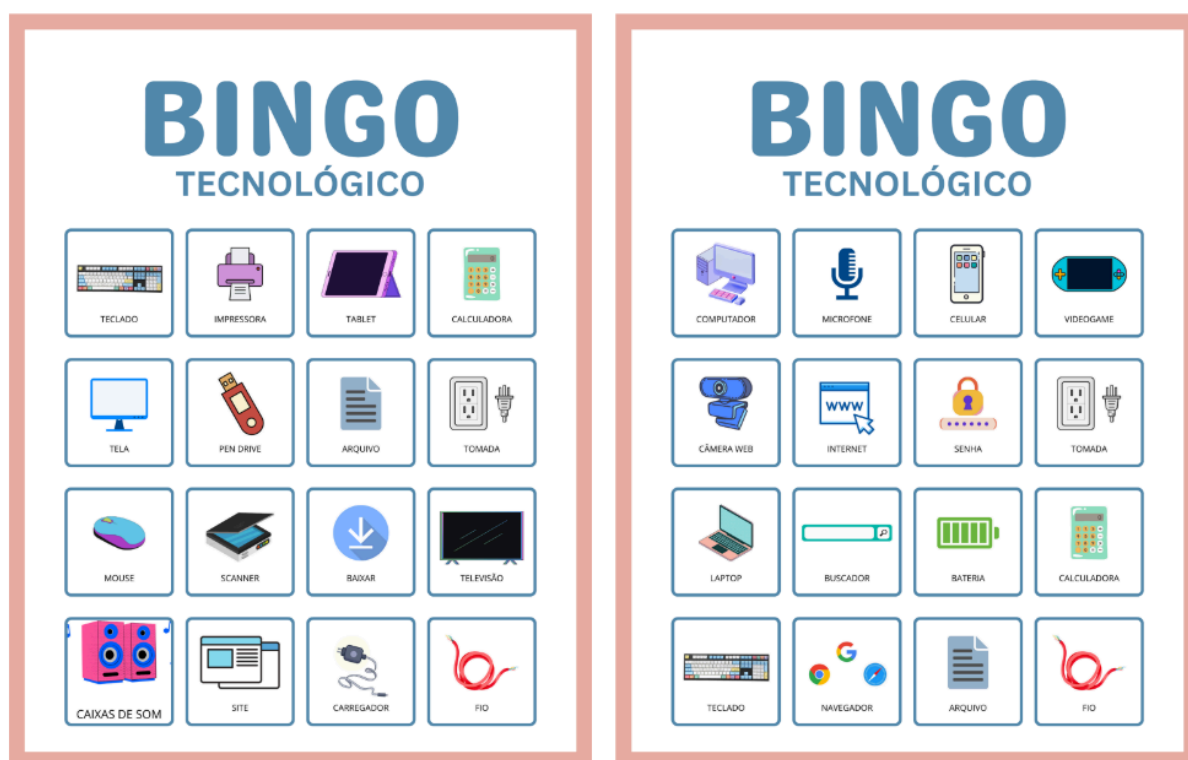


Imagem 1 - Imagem ilustrativa das cartelas do jogo “Bingo Tecnológico”.

2. Material para realizar marcação nas cartelas

Para a criança poder marcar as cartelas, é necessário algum objeto que possa servir de marcação, dentre eles, podem ser quadrados pequenos de EVA, um lápis, caneta, giz de cera, entre outros.



Imagem 2 - Foto do corte de quadrados pequenos de EVA.



Imagem 3 - Imagem ilustrativa de giz de cera.

Detalhes da Atividade

O Bingo Tecnológico é uma atividade individual em que cada pessoa possui uma cartela e um item para marcar a cartela, por exemplo, quadradinhos em EVA, marcar com um X com um lápis, caneta ou giz de cera ou outros objetos.

Para a realização da atividade, o aplicador deve ter as imagens dos dispositivos em um local separado, como um saco ou copo de plástico, e a cada rodada uma das imagens é sorteada e, em seguida, é apresentada para que cada criança possa procurar em sua cartela. Além disso, vale ressaltar que o critério para definir o vencedor é quem completar a cartela primeiro .

Observações

1. Não há critério de desempate, portanto, quando duas ou mais pessoas ganham o bingo, todas são premiadas.
2. Durante a atividade, um dos aplicadores pode conferir se as crianças estão marcando corretamente.
3. O aplicar pode comentar sobre as funcionalidades do elemento sorteado, para auxiliar no aprendizado sobre a tecnologia.