

Roteiro de Atividade

Título da Atividade:

Jogos com teclado

Equipe:

Murillo, Gabriel, Lazaro

Turma:

2° ano

Objetivos

O objetivo desta atividade é a familiarização dos alunos com a digitação de palavras em um computador por meio de alguns jogos online.

Duração

60 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	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.

Materiais

1. Computadores

Para realizar a atividade, é necessário um laboratório equipado com computadores que possuam teclado, mouse, monitor e caixa de som (este último opcional). Além disso, as máquinas devem ter acesso à Internet e um navegador web instalado para acessar os jogos online.

2. Links dos jogos online

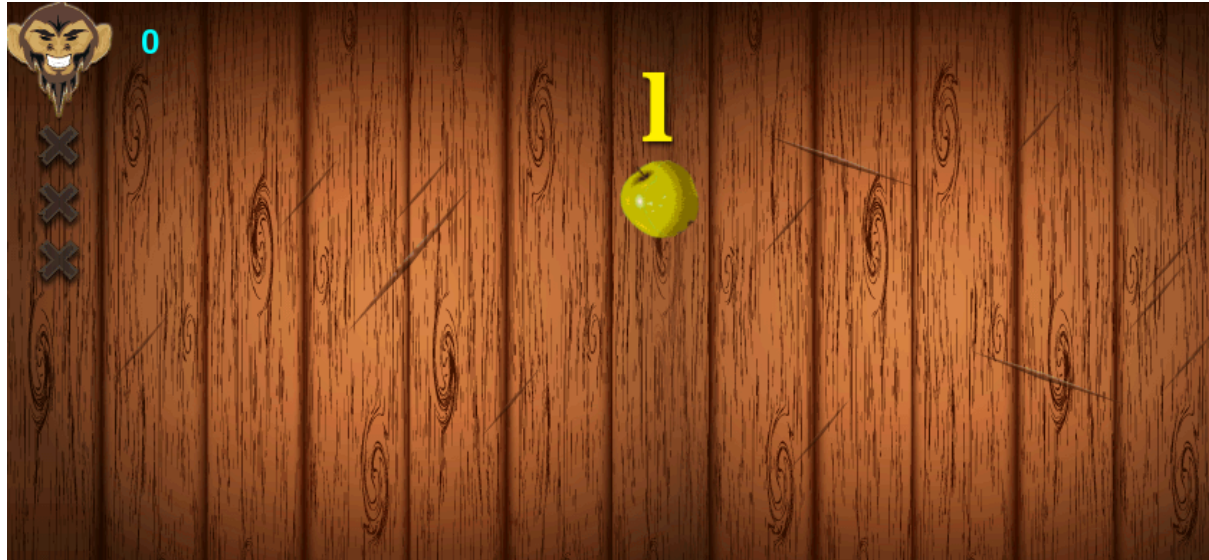
Abaixo estão os links das páginas web dos jogos online que serão utilizados:

- a. <https://www.typing.com/br/student/game/type-a-balloon>

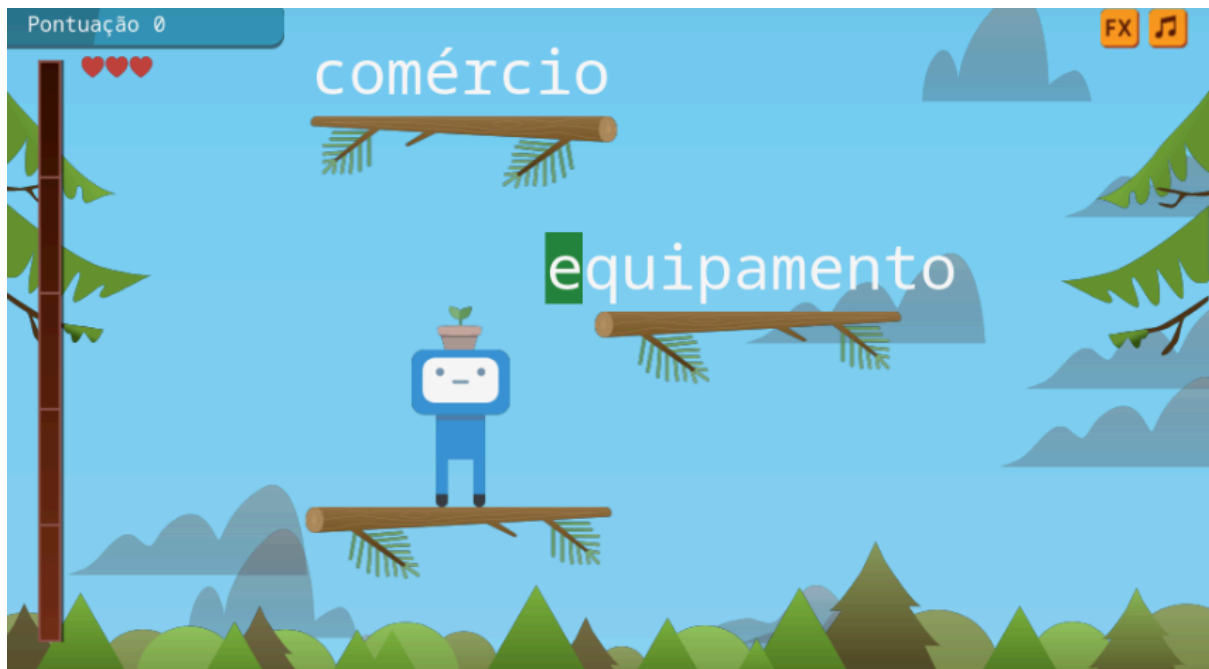


Roteiro de Atividade

- b. <https://www.typing.com/br/student/game/keyboard-ninja>



- c. <https://www.typing.com/br/student/game/keyboard-jump>



d. <https://www.friv.com/>



Detalhes da Atividade

O propósito desta atividade plugada é familiarizar os alunos com a digitação de palavras em um computador, por meio de jogos online. A atividade pode ser dividida em duas etapas.

Para a primeira etapa, com duração de 40 minutos, é crucial preparar os computadores antes de chamar os alunos, abrindo as páginas web **a**, **b** e **c** do Material 2 no navegador. Feito isso, a turma será organizada em duplas, com cada par trabalhando em um único computador. Durante esta primeira etapa, os Instrutores devem auxiliar os alunos que apresentarem dificuldades nos jogos de digitação.

A segunda etapa, com duração de 20 minutos, é um momento de descontração em que os aplicadores abrem a página web **d** do material 2. Essa página contém diversos jogos que as crianças podem se divertir e aprender mais sobre a utilização do teclado e mouse.

Observações adicionais

Caso o laboratório não comporte a quantidade de alunos da turma, é aconselhável dividi-la em grupos. Enquanto um grupo faz as atividades no laboratório, o outro grupo pode fazer outras atividades desplugadas.