

Roteiro de Atividade

Título da Atividade

Aventuras Virtuais na Aprendizagem

Equipe

Emily Lopes, Maria Clara e Rafaela Toledo

Turma

Alunos do ensino fundamental 1 (3ºano)

Objetivos

O objetivo desta atividade é demonstrar aos alunos a diversidade de conhecimentos acessíveis através da internet, permitindo-lhes consolidar e expandir habilidades já adquiridas, inclusive aquelas ensinadas em sala de aula. Para atingir esse objetivo, foram selecionados diversos jogos educativos que abordam matérias como matemática básica, leitura, escrita, e outras disciplinas comuns do currículo escolar.

Duração

1 hora e 30 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 tecnologias computacionais	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.

Materiais

1. Computador, teclado e mouse.

Computador, teclado e mouse, necessário para a aplicação dos jogos digitais propostos nesta atividade.



Imagem 1 - Imagem ilustrativa de uma tela de computador, teclado e mouse.

1. Plataformas de jogos educacionais.

É necessário conexão à Internet e um navegador para acessar os links onde os jogos estão disponíveis. As plataformas podem ser acessadas por meio dos links:

- Wordwall: <https://wordwall.net/pt-br/community/jogo-de-tecnologia>



Imagem 2 - Imagem ilustrativa de um dos jogos aplicados da plataforma Wordwall.

- Escola Games: <https://www.escolagames.com.br/jogos-educativos/3-ano>



Imagem 3 - Imagem ilustrativa de um dos jogos aplicados da plataforma Escola Games.

- Starfall: <https://www.starfall.com/h/index-grades123.php>



Imagem 4 - Imagem ilustrativa de um dos jogos aplicados da plataforma Starfall.

Detalhes da Atividade

Inicialmente, antes da utilização do laboratório, será conduzida uma breve discussão em sala de aula com os alunos sobre o aproveitamento da tecnologia para adquirir novos conhecimentos. Posteriormente, durante as atividades no laboratório, serão introduzidas diversas ferramentas, websites ou jogos educativos.

Antes da chegada dos alunos ao laboratório, os três sites com os jogos destinados ao 3º ano foram previamente abertos. Ao início da aula, foi explicado que a atividade permitiria liberdade de escolha, onde os alunos poderiam selecionar um dos jogos para adquirir novos conhecimentos. Eles organizaram-se em duplas, alternando-se na seleção e execução dos jogos. Essa autonomia favoreceu o desenvolvimento da familiaridade com os computadores. A supervisão limitou-se à observação dos jogos e à assistência em dúvidas gerais, garantindo também a alternância adequada entre as duplas durante a atividade.

As plataformas adotadas para a aplicação dos jogos educacionais foram o Wordwall, Escola Games e Starfall. Essas plataformas apresentavam uma gama de jogos relacionados aos tópicos abordados em sala de aula, contemplando áreas como artes, matemática e português, proporcionando assim a exploração de assuntos familiares aos alunos. Além disso, ofereciam quizzes relacionados ao conhecimento em jogos digitais, contribuindo para um aprendizado mais interativo e alinhado aos interesses dos estudantes.

Observações

1. É recomendável estabelecer uma comunicação prévia com as professoras da turma para identificar os temas de estudo atuais dos alunos e conectar esses conteúdos às ferramentas a serem utilizadas.
2. Ressaltar para os alunos que devem jogar apenas os jogos selecionados.

Roteiro de Atividade

3. É importante ficar atento com os jogos para ver se os alunos não estão saindo do foco, ajudar com eventuais dúvidas e indicar jogos caso eles estejam perdidos.
4. Comemorar com os alunos e motivá-los a continuarem para fases mais difíceis dos jogos.