

Roteiro de Atividade

Título da Atividade

Batalha silábica

Equipe

Ingred Almeida, Paulo Henrique e Letícia Silva

Turma

Alunos do ensino fundamental 1 (1ºano)

Objetivos

O propósito central da atividade é consolidar, de forma alternativa, o conhecimento acerca dos dispositivos tecnológicos comumente utilizados no cotidiano. Isso foi efetivado mediante o estímulo à leitura dos nomes dos dispositivos pelos alunos, incentivando-os a associar esses nomes às imagens apresentadas.

Em última análise, a atividade desempenha um papel crucial como reforço no aprendizado das funcionalidades dos dispositivos, servindo como um mecanismo de revisão quando os alunos não recordam determinadas informações previamente apresentadas. Esse enfoque prático e interativo visou reforçar a retenção do conhecimento de maneira mais duradoura e significativa.

Duração

Cerca de 30 a 35 minutos, aproximadamente

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. Recipiente para colocar as impressões das imagens

Esse material se faz necessário, pois é o recipiente em que as imagens com as sílabas estarão misturadas para que o aluno possa pegá-las. Para esse recipiente, há vários exemplos, como uma caixinha, um copo de plástico, etc.



Imagem 1 - Imagem ilustrativa de um copo de plástico



Imagem 2 - Imagem ilustrativa de uma caixa de madeira.

2. Projetor ou televisão

No projetor ou na televisão é o recurso utilizado para apresentar, às crianças que estão realizando a atividade, as cartas com as frases e imagens dos dispositivos.

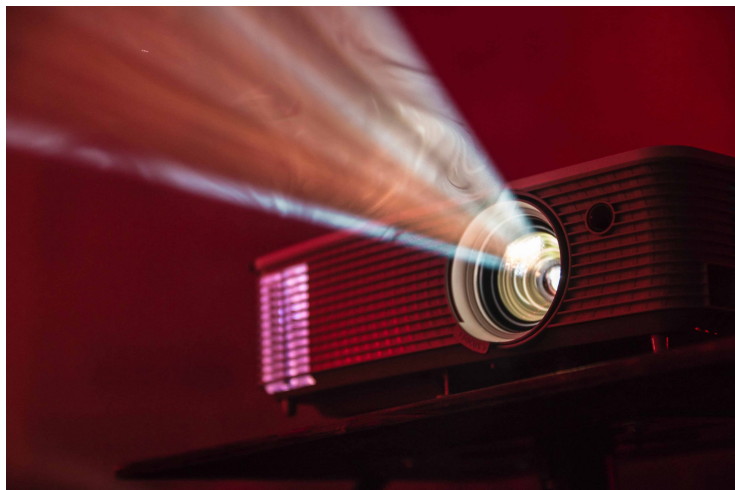


Imagem 3 - Imagem ilustrativa de um projetor.

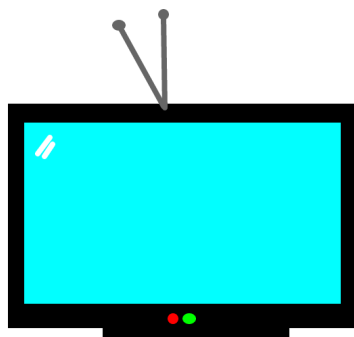


Imagem 4 - Imagem ilustrativa de uma televisão.

3. Pdf da atividade Batalha Silábica

No pdf estão as imagens e palavras separadas por sílabas dos dispositivos tecnológicos, necessárias para a aplicação da atividade.

O pdf pode ser encontrado em: [Batalha Silábica](#).



Imagem 4 - Imagem ilustrativa de uma das cartas da atividade “Batalha Silábica”.



Imagem 5 - Imagem ilustrativa de uma das cartas da atividade “Batalha Silábica”.

Detalhes da Atividade

Inicialmente, é preciso introduzir as imagens impressas contendo representações visuais e os nomes de dispositivos específicos em um recipiente. Por exemplo, essas imagens são então misturadas dentro de um copo de plástico.

Depois disso, consultando uma lista de chamada com o nome dos alunos organizados em ordem alfabética, são chamados dois alunos por vez, respeitando a ordem alfabética, para retirar uma carta armazenada no copo. Os primeiros alunos dos pares ao serem chamados compõem o Grupo 1, enquanto os segundos alunos chamados compõem o Grupo 2.

Após a retirada de cada imagem, o aplicador questiona um aluno do par por vez sobre a quantidade de sílabas do dispositivo presente na carta. Como critério de avaliação, são atribuídos pontos ao aluno cujo dispositivo apresenta o maior número de sílabas. Em situações de empate, ambos os alunos são contemplados com pontos. Dessa forma, os alunos são chamados, em pares, para retirar as cartas até que a lista chegue ao fim.

Vale ressaltar que, além dos dispositivos nas cartas, as imagens sorteadas são exibidas na televisão ou projetor com os nomes dos dispositivos já separados em sílabas para que as crianças possam contar a quantidade de sílabas.

Observações

1. Durante a atividade, foi notado que os alunos estavam mais agitados e desatentos do que nos outros dias. Portanto, foi difícil nessa atividade conseguir captar a atenção dos alunos. Por isso foi escolhido por ao invés de dividir a turma em grupos, deixar os alunos jogarem em duplas. Em seguida, com as outras atividades (que eram de desenho), a turma ficou extremamente mais interessada nas atividades, então há a sugestão de que talvez seja uma boa ideia deixar atividades mais interativas para o final do período reservado.