

Roteiro de Atividade

Título da Atividade:

Atividade de imaginação

Equipe:

Murillo, Gabriel, Lazaro

Turma:

2º ano

Objetivos

O objetivo desta atividade é destacar a presença de computadores além dos computadores pessoais (PCs e notebooks), como os computadores embarcados em diversos dispositivos do cotidiano.

Duração

20 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. Folhas de papel

Para esta atividade, é necessário distribuir uma folha de papel para cada aluno, que será utilizada para ele desenhar um objeto.

Detalhes da Atividade

Esta é uma atividade desplugada com o objetivo da atividade de destacar a presença cotidiana de computadores além dos computadores pessoais (PCs e notebooks). Inicialmente, a turma deve ser organizada em uma roda. Feito isso, os instrutores devem citar os diversos computadores embarcados presentes no dia a dia, como nas geladeiras, TVs, câmeras de segurança, relógios inteligentes (smartwatch), calculadoras, entre outros.

Em seguida, será distribuída uma folha de papel (material 1) aos alunos, com a instrução de imaginarem e desenharem um objeto comum do dia a dia que acreditem ser um computador. Por fim, os alunos apresentam os desenhos para os colegas e os aplicadores podem discutir com a turma sobre o objeto.