

Roteiro de Atividade

Título da Atividade:

Jogo da Forca

Equipe:

Murillo, Gabriel, Lazaro

Turma:

2° ano

Objetivos

O objetivo desta atividade é exercitar os conhecimentos adquiridos na atividade anterior de [Nivelamento de Conhecimento](#), por meio de um Jogo da Forca.

Duração

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

Roteiro de Atividade

Materiais

1. Quadro branco, quadro negro, ou similar

Para realizar o Jogo da Forca, é necessário um quadro branco, quadro negro, uma folha de papel, ou algum outro material para desenhar a forca e realizar a brincadeira.

2. Palavras

Seguem as palavras utilizadas na brincadeira.

- a. Monitor
- b. Mouse
- c. Digitar
- d. Clicar
- e. Polegadas
- f. Internet
- g. Programa

3. Estrelas

As estrelas são utilizadas para premiar os alunos que acertarem alguma palavra.

Segue o link para o documento que deve ser impresso e recortado, com figuras de estrelas: [Estrelas](#)

Detalhes da Atividade

O jogo da forca, para crianças ainda em processo de alfabetização, é uma brincadeira desplugada que pode ser feita tanto por meios digitais, como em um quadro de sala de aula. A brincadeira, além de ser bastante interativa, pode gerar disputas saudáveis entre os alunos.

Para realizar a atividade, é necessário alocar os alunos em local com quadro branco ou similar (material 1). Em seguida, os instrutores devem organizar a turma em uma roda e aplicar a brincadeira, utilizando as palavras do material 2 e/ou outras palavras adequadas ao assunto. Os alunos que acertarem as palavras recebem uma estrela do material 3 como forma de premiação.

Roteiro de Atividade

Observações adicionais

Dependendo do tamanho da turma e do local da brincadeira, pode ser interessante dividir a turma em grupos. Na escola onde a atividade foi aplicada, a turma era composta por 33 alunos, e foi dividida em três grupos de 11 alunos cada.