

IDADES SUGERIDAS **+12**

**DOMÍNIOS DE
CONHECIMENTO**

- Língua
- Tecnologia e Engenharia
- Cidadania Global



Apresentação

Ação 2! é uma série de aventuras tecnológicas. Ao longo deste capítulo você descobrirá como passar do universo do problema ao universo da solução, pensando na tecnologia como uma ferramenta para gerar mudanças em uma parte da sociedade. Uma mudança que, por menor que seja, pode fazer com que algumas pessoas vivam melhor.

Convide os alunos a entrar no mundo da solução começando com estas perguntas: Para quem é a solução? Quem vai usar a ferramenta tecnológica que você está imaginando?



FOCANDO NO CONHECER

Nós somos usuários

Você já pensou em quais aplicativos você usa e por quê? Agora é um bom momento para fazer isso. Reflita com seus alunos.



FOCANDO NO FAZER

Vamos perfilar!

Chamamos de usuários as pessoas que usarão o aplicativo que estamos criando. Quanto mais soubermos sobre eles, melhor seremos capazes de resolver o seu problema.

Pronto para criar seu perfil de usuário?



FOCANDO NO SER

App para entender hieróglifos

Já foi descoberto dados relevantes sobre a cultura e a escrita egípcia que ajudaram a compreender o modo de vida do povo daquela época. Agora pense, que aplicativo poderia ser criado para ajudar a humanidade a decifrar os hieróglifos dos egípcios?

FICHA PEDAGÓGICA

PARA QUEM É ESTA SOLUÇÃO?

SÉRIE AÇÃO 2

ATIVIDADES

As atividades das planilhas do Escola Plus buscam inspirar propostas pedagógicas nas quais os alunos possam colocar em prática o desenvolvimento de competências. Perder o medo da tecnologia pode ajudar a pensar em soluções para problemas reais, ideais para desenvolver o pensamento crítico e criativo, ampliando sua visão de mundo.



CONHECER

POR QUE SOU USUÁRIO?

Peça aos alunos que criem uma lista de pelo menos três aplicativos que eles usam com frequência em seus dispositivos móveis. Para cada um deles, peça aos alunos que escrevam os motivos pelos quais são usuários daquele aplicativo específico. O que o atrai nesse aplicativo? Que necessidades satisfaz? Como isso os beneficia? Compartilhe com a turma suas listas e os motivos de suas escolhas. Incentive a discussão e a reflexão: Que padrões emergem? O que isso lhe diz sobre suas preferências e necessidades online?



FAZER

PROJETE O PERFIL DE USUÁRIO PARA SEU APLICATIVO IDEAL

O perfil do usuário é a descrição de uma pessoa que apresenta, de forma geral, todas as características das pessoas que irão utilizar o aplicativo que você deseja criar. Você pode propor aos alunos que pensem sobre um problema populacional que possa ser resolvido com um aplicativo móvel. Por exemplo, a necessidade de um aplicativo para encontrar vagas de estacionamento em uma cidade congestionada. Em seguida, convide-os a debater ideias para gerar um aplicativo que resolva esse problema. Depois que os alunos apresentarem possíveis aplicativos, peça-lhes que identifiquem o perfil de usuário do aplicativo. Quem seriam as pessoas que mais se beneficiariam com esta aplicação? Quais são suas necessidades e preferências? Eles precisarão criar um perfil de usuário detalhado, incluindo idade, sexo, ocupação, localização geográfica, interesses, problemas que enfrentam e como o aplicativo pode melhorar suas vidas. Se desejar, você pode montar uma planilha para ser preenchida pelos alunos. Por fim, o aplicativo e o perfil do usuário serão apresentados aos demais, abrindo espaço para possíveis debates.



SER

SOLUÇÃO PARA LER HIERÓGLIFOS EGÍPCIOS

Como você já sabe, os hieróglifos egípcios são um sistema de escrita usado no antigo Egito. Convide os alunos a pensarem, em equipe, sobre um possível aplicativo que ajude a compreender esse tipo de escrita. Para quem é esta solução? Quem vai usar essa ferramenta tecnológica que estou imaginando? Para que seria usado? Para finalizar a atividade, convide-os a compartilhar suas soluções.

FICHA PEDAGÓGICA PARA QUEM É ESTA SOLUÇÃO?

SÉRIE AÇÃO 2



METACOGNIÇÃO

EMPATAPP

Vimos no vídeo que Vicente é uma pessoa muito empática, como um programador que pensa no impacto social, sempre levando em conta o que acontece com a pessoa que está do outro lado da tela.

Convide os alunos a pensar novamente sobre o seu problema, a possível aplicação móvel que resolve esse problema e o perfil de usuário criado. Nossa solução é empática para usuários em potencial? Vamos nos colocar novamente no lugar dos usuários e pensar: há algo que possamos melhorar ou acrescentar a esta possível solução? O que e como?



CONECTANDO MUNDOS



“VENDO, VENDO!” VENDA DE SOLUÇÕES

Peça aos alunos que escrevam um anúncio vendendo sua solução para publicar em uma revista ou jornal de seu país. É importante incentivá-los a serem criativos, para convencer o público a “comprar” a sua solução. Depois de escrito o texto, será montado um outdoor com todos os anúncios. Cada aluno poderá ler todas as vendas de soluções e escolher uma, por meio de votação. Os mais votados serão apresentados aos demais colegas e abertos ao debate para possíveis avaliações e sugestões.

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

escola⁺