escola+

FICHA PEDAGÓGICA
UM CONVITE À INVENÇÃO

SÉRIE AÇÃO 2

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 começará a conceber soluções junto com um protótipo de aplicativos. Para isso, devem levar em consideração os elementos de um app (botões, texto, campos, imagens, etc.), desenhar o app no papel e pensar nas ações de cada elemento, relacionando isso com a forma que esse aplicativo vai ser usado e a importância da interação com esses elementos. É hora de imaginar como os usuários interagem com o app!

FOCANDO NO **CONHECER**

UM TESTE PILOTO

O protótipo funciona como um rascunho no qual as ideias podem ser organizadas de forma mais clara. Você sabia que a prática da "prototipação" é utilizada em diversas áreas e profissões? Em quais empregos? Como é utilizada? A descobrir!

FOCANDO NO **FAZER**

IMAGINAPP

Você já imaginou como serão as telas iniciais dos aplicativos mobile e seus botões de interação? É hora de pensar e colocar as ideias no papel!

FOCANDO NO **SER**

ERRO À PRIMEIRA VISTA

O que acontece quando erramos? E quando outros erram ? O que sentimos e como reagimos? Vamos refletir sobre isso.

FICHA PEDAGÓGICA

UM CONVITE À INVENÇÃO

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

UM TESTE PILOTO

O protótipo funciona como um rascunho, um teste piloto em que podemos organizar as nossas ideias com mais clareza. Como nos contam neste episódio, a prática da “prototipagem” não é utilizada apenas na área da programação, por exemplo os pintores fazem um esboço a lápis antes de pintar um quadro, também os bailarinos ensaiam antes dançar na frente do público.

Divida os alunos em pequenos grupos e peça que façam uma lista de empregos ou profissões que seus familiares exercem. Eles devem escolher duas profissões e investigar se utilizam “prototipagem” e como. E depois partilharem as conclusões com o resto da turma.

FAZER

IMAGINAPP

Existem inúmeras aplicações e diversos usos para cada uma.

Divida a turma em pequenos grupos e convide-os a imaginar como seria a tela inicial dos seguintes aplicativos: “Sleep Talk Recorder”, que serve para gravar sons enquanto dormimos, que é ativada apenas quando detecta som, e o aplicativo “ Walk Up Alarm” que nos ajuda a caminhar mais, seu alarme que pode ser programado para caminhar de 10 a 100 passos logo que acordamos.

Além de desenhar a “tela inicial”, peça que pensem pelo menos três botões que poderiam ser adicionados a essa tela, detalhando sua função. Por fim, eles poderão fazer uma apresentação para toda a turma, compartilhando suas produções e votando quais gostaram mais.

SER

ERRO À PRIMEIRA VISTA

Repensar a função do erro como parte do processo criativo é essencial.

Convide os seus alunos a refletirem, primeiro pessoalmente e depois em grupo, sobre o “erro” na classe através das seguintes questões:

Como ficamos quando alguém da classe comete um erro?

Como reagimos quando nós cometemos erros?

Você acha que há espaço para os erros em nossa aula?

Por fim, você pode sugerir que procurem frases que falem sobre o “erro”, e que escrevam em pequenos pedaços de papel e colem nas paredes da turma como lembrete.

METACOGNIÇÃO

Convide seus alunos a realizar a seguinte rotina de pensamento sobre o tema “erro”:

Antes eu pensava que o erro...

Agora eu penso que o erro...

CONECTANDO MUNDOS

VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM “APPTIVISMO”?
Divida o curso em pequenos grupos. Cada grupo fará uma lista dos problemas do bairro, por exemplo “Lixo nas ruas”. Em seguida, eles devem escolher um problema e imaginar como um aplicativo poderia ajudar. Crie um nome e proponha sua funcionalidade principal. Por fim, compartilhe suas ideias com o restante da turma.