

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 entenderemos que a comunicação é uma parte muito importante do processo de criação de um aplicativo e que podemos descobrir um potencial que nem imaginávamos que tivesse. No decorrer de todo este percurso pudemos constatar a capacidade transformadora da tecnologia, mas também o quanto essa capacidade depende dos seus criadores. Apps e tecnologia por si só não resolvem problemas... Quando estamos longe parece que a tecnologia é um problema de máquinas e robôs, quando nos aproximamos percebemos que é um problema humano, das pessoas que a utilizam e a criam.



FOCANDO NO CONHECER

EMOÇÕES COLORIDAS

Como Consu menciona neste capítulo, as cores transmitem sensações diferentes. O amarelo pode dar uma vibração alegre e positiva, que lembra os raios do sol, o verde nos faz pensar no meio ambiente e na natureza, o rosa no amor ou na amizade...E vocês, a que cor associam sua escola? E ao aplicativo que estão desenvolvendo?



FOCANDO NO FAZER

SEU PRÓPRIO SLOGAN

Mostrar seu aplicativo da maneira mais simples possível é criando um slogan. Para isso, precisaremos criar uma frase curta que descreva o aplicativo e que se entenda qual problema resolve.



FOCANDO NO SER

IGUAL MAS DIFERENTE

Os aplicativos móveis têm estilo e personalidade únicos, assim como nós. Como explica Consu neste capítulo, a identidade pode ser definida como o conjunto de características que nos definem. Identidade é o que torna alguém ou algo único e reconhecível.

FICHA PEDAGÓGICA

DESENHO E COMUNICAÇÃO

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

EMOÇÕES COLORIDAS

Você sabia que as cores influenciam nossas emoções? A psicologia das cores é um campo de estudo que analisa como percebemos as cores e como elas influenciam nossas emoções e comportamento. Você já ouviu falar?

Convide seus alunos a investigarem esse tema em grupo, identificando cores com emoções e o que despertam. A partir disto podem primeiro, esboçar um mapa da escola com os seus diferentes espaços (biblioteca, pátio, casas de banho, salas de aula, etc.), e segundo, atribuir uma cor a cada espaço, tendo em conta a informação que nos dá a psicologia das cores.

Para encerrar a atividade, cada grupo compartilha o seu mapa da escola, explicando de cada cor-espaço.

Além disso, os alunos podem pensar sobre as cores que usarão em seu aplicativo e criar uma paleta de cores.



FAZER

SEU PRÓPRIO SLOGAN

Para comunicar e divulgar um aplicativo ou qualquer outro tipo de produto, serviço, etc., nos pode ajudar criar um slogan.

Um slogan é uma frase curta, original e atraente usada em contextos comerciais, políticos ou religiosos para diversos fins. Caracteriza-se por ser fácil de lembrar e gerar algum tipo de impacto emocional nos consumidores.

Convide seus alunos a trabalhar em grupos para criar um slogan. Você pode dar-lhes a oportunidade de escolher entre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Por exemplo, um grupo escolhe o ODS 5 que trata da “Igualdade de Género”: devem pesquisar do que se trata, selecionar palavras-chave e imaginar um slogan que se refere à importância de alcançar a igualdade de género.



SER

IGUAL MAS DIFERENTE

Convide seus alunos a refletirem sobre o tema identidade, focando no respeito ao estilo particular de cada um deles. Sugerimos algumas perguntas:

Eles se sentem respeitados pelos outros? Eles respeitam os estilos particulares de cada um de seus colegas? Que desafios encontram ao respeitar a diversidade? Que grau de influência a publicidade e os estereótipos têm?

FICHA PEDAGÓGICA DESENHO E COMUNICAÇÃO

SÉRIE AÇÃO 2



METACOGNIÇÃO

Como atividade metacognitiva sugerimos uma rotina de pensamento cujo objetivo é refletir sobre como e por que nosso pensamento mudou.

A partir do tópico “Criação e desenvolvimento de aplicações móveis” peça aos seus alunos que completem as seguintes frases:

“Antes que eu pensava...”

"Agora eu penso..."



CONECTANDO MUNDOS



TIPO DE MARCA

Você já ouviu falar em Isotipos?

O Isotipo é um elemento utilizado para identificar uma marca, seja ela uma organização, um produto, um evento, uma campanha de comunicação, etc., é o elemento fundamental de um projeto de design de identificação visual.

Convide seus alunos a explorar exemplos de isotipos de marcas famosas para encontrar inspiração e, em seguida, criar seu próprio isotipo para o aplicativo que estão desenvolvendo.

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

escola⁺