

ATIVIDADES CodeWeek | Projeto CAP3R

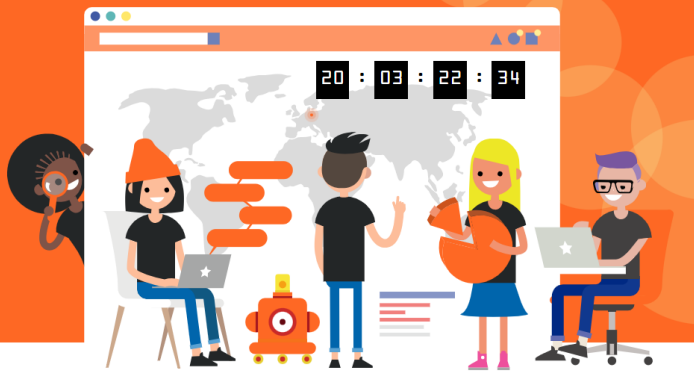


A Semana Europeia da Programação é uma iniciativa popular que visa levar a programação e a literacia digital a todos de uma forma divertida e atrativa...

#CodeWeek

7-22 de outubro de
2023

Aprender a programar ajuda-nos a entender o mundo em rápida evolução à nossa volta, a expandir o nosso conhecimento sobre o funcionamento da tecnologia e a desenvolver competências e capacidades para explorar novas ideias e inovar.



Programar e Sentir

Duração estimada: 90 minutos

Faixa etária: alunos do primeiro ciclo do ensino básico

1.º Ciclo

Aptidões, competências e objetivos de aprendizagem

- Reconhecer, explicar e compreender as suas próprias emoções
- Reconhecer e compreender as emoções de outras pessoas – desenvolver a empatia
- Planear e dar instruções
- Consciência espacial – esquerda/direita/para a frente/para trás
- Desenvolver competências de comunicação oral
- Recursos de robótica educacional: Bee-Bot/Cubetto/Botley

Atividades e tarefas

PROFESSOR:

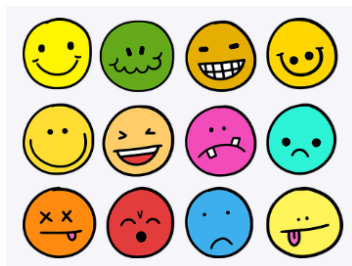
- Prepara cartões com as palavras «feliz», «triste», «zangado», «assustado»
- Prepara imagens que representam emoções diferentes
- Explica e verifica a compreensão das emoções
- Familiariza as crianças com os botões do Bee-Bot/Cubetto/Botley e com o seu modo de navegação

ALUNOS:

- Refletem sobre os seus sentimentos e expressam-nos
- Aprendem a dar instruções ao Bee-Bot
- Fazem desenhos com sentimentos diferentes
- Avaliam os seus colegas e dão apoio

De que precisa?

- Imagens com diferentes emoções (pessoas com expressões faciais diferentes ou *emojis*)
- *Emojis* gratuitos <https://pixabay.com/images/search/emojis/>



- Um Bee-Bot e um tapete Bee-Bot transparente
- Pedacos de papel em branco que caibam nos campos do tapete Bee-Bot

Espaço de aprendizagem

- Sala de aula: o chão ou a mesa para o tapete Bee-Bot



Descrição da atividade

Para que a atividade não se torne tão pessoal, utilize o Bee-Bot para falar sobre sentimentos. Quando o Bee-Bot chegar ao campo «triste», pergunte aos seus alunos quais são as possíveis razões para o Bee-Bot se sentir triste. Durante o debate, os alunos aprenderão diferentes razões para ficar triste, zangado, assustado ou feliz. Reconhecerão os seus próprios sentimentos e o que os causou, mas também compreenderão os sentimentos de outras pessoas.

1. Coloque os cartões de palavras (feliz, zangado, triste, assustado) no quadro e comece a aula com a pergunta: «Como se sentem hoje?» — deixe que os alunos respondam à questão voluntariamente. Depois de alguns alunos terem dito como se sentem, peça-lhes que expliquem o que os faz sentir assim. Nesta fase, os alunos começarão a notar que podemos sentir a mesma emoção, mas por razões diferentes, o que os ajudará a compreender não só as suas próprias emoções, como também as de outras pessoas.
2. Coloque os cartões de palavras sob o tapete Bee-Bot e mostre aos seus alunos como navegar o Bee-Bot. Por exemplo: o Bee-Bot está triste. Onde está o cartão com a palavra «triste»? Como trazemos o Bee-Bot para o campo que diz: «assustado»? Quando trouxer o Bee-Bot para o primeiro cartão, mostre e explique aos seus alunos o botão «clear» (limpar) e formule mais um conjunto de instruções para trazer o Bee-Bot para o segundo cartão.

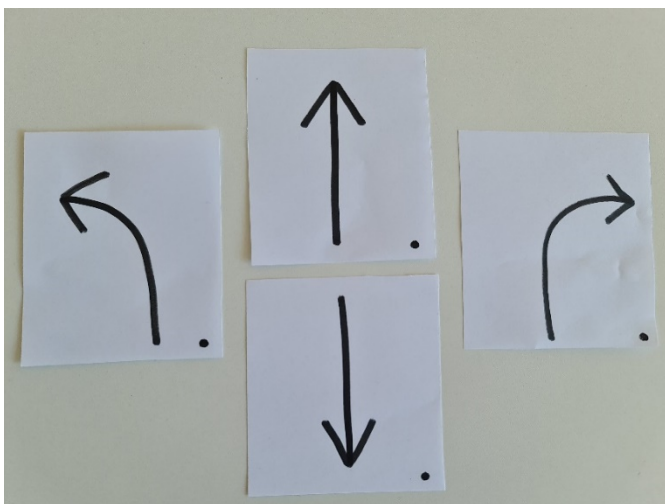


3. Chegou a altura de deixar que os seus alunos deem instruções ao Bee-Bot. Para envolver os outros alunos, peça-lhes que sigam cuidadosamente as instruções que o seu colega de turma está a dar ao Bee-Bot e que depois votem «certo» ou «errado». Se votarem «errado», deixe que expliquem a sua escolha e apoiem o seu colega de turma para trazer o Bee-Bot para o campo correto. Ensine-os a fazer comentários num tom positivo. Por exemplo: «parece-me que cometeste um erro...»; «deste muitas instruções corretas, mas...»; «gostaria de ajudar-te...»; «talvez esteja errado, mas acho que...»; «acho que devemos verificar mais uma vez...».
4. Depois de deixar alguns alunos navegarem o Bee-Bot, é hora de preparar mais algumas imagens com emoções diferentes. Atribua aleatoriamente aos seus alunos a tarefa de fazerem um desenho que represente uma das emoções: feliz, zangado, triste, assustado. Se tiver 20 alunos na turma, terá cinco imagens diferentes para «feliz», cinco imagens diferentes para «triste», e assim sucessivamente. Para esta tarefa, defina um limite de tempo de 10 a 15 minutos.
5. Recolha os desenhos e escolha quatro com emoções diferentes. Sem dizer aos seus alunos qual desenho representa qual emoção, coloque-os sob o tapete Bee-Bot e peça a um aluno, que não seja o autor de qualquer um dos desenhos, para trazer o Bee-Bot para o campo «triste». Quando o Bee-Bot chegar ao campo, pergunte ao autor do desenho se realmente representa a emoção triste. Por vezes, sentimos o mesmo por razões diversas e temos diferentes motivos para sentir tristeza, felicidade, etc. Quando o Bee-Bot chega a um campo errado, é uma excelente oportunidade para discutir o que nos faz sentir assim; desta forma, ajudará os seus alunos a entenderem os seus próprios sentimentos, dando-lhes também a oportunidade de aprenderem que outras pessoas podem ter diferentes razões para sentirem o que sentem e que isso deve ser aceite e entendido.
6. É fácil falarmos sobre aquilo nos faz feliz, mas os alunos devem ter o poder de falar sobre tudo o que sentem e devem ser ensinados que todas as emoções são aceitáveis. Para alguns alunos, poderá ser difícil expressar os seus sentimentos, especialmente se sentirem tristeza ou raiva.

7. A última atividade que pode ser utilizada mostra como ajudar e dar apoio a alguém que se sente triste, assustado ou zangado. Esta atividade ajudará os seus alunos a aprenderem a lidar com as suas próprias emoções e a desenvolverem empatia. A emoção mais difícil de gerir é a raiva. Quando o Bee-Bot chegar ao campo «zangado», pergunte aos seus alunos qual pode ser o seu comportamento quando está zangado.
- Pergunte-lhes como podem ajudar alguém quando veem que essa pessoa está zangada.
 - Pergunte-lhes o que deverá o Bee-Bot fazer se estiver zangado e magoar alguém.
 - Ensine-os a pedir desculpas e explique que pedir desculpas é mostrar a sua força e a sua vontade de aprender com os erros.
 - Simule a situação: um aluno é o Bee-Bot e o outro é alguém que o Bee-Bot magoou.

PROGRAMAÇÃO SEM COMPUTADORES:

Se não tiver um Bee-Bot, pode utilizar uma boneca ou um animal e desenhar os campos que representam o tapete Bee-Bot no chão do recreio e fazer a atividade no exterior ou pode desenhar o tapete num pedaço de papel. As instruções podem ser dadas desenhando setas que apontam para a esquerda, para a direita, para a frente e para trás.



Nome da autora: Alenka Miljević