

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.



O meu coração não é de pedra

Duração estimada: 90 minutos

Faixa etária: alunos do segundo e terceiro ciclos do ensino básico

2.º Ciclo

3.º Ciclo

Aptidões, competências e objetivos de aprendizagem

- Reconhecer, explicar e compreender as próprias emoções e as de outras pessoas – desenvolver a empatia
- Planear e dar instruções
- Desenvolver competências de comunicação oral e escrita
- *Emojis* gratuitos <https://pixabay.com/images/search/emojis/>



Atividades e tarefas

PROFESSOR:

- Prepara-se para explicar emoções com emojis felizes, tristes, zangados, assustados, preocupados, aborrecidos, espantados (o professor pode escolher as emoções adequadas para a aula)
- Encontra e leva seixos (pedrinhas) para a sala de aula ou para o espaço de aprendizagem
- Verifica se os alunos sabem o que significa a metáfora «**um coração de pedra**»
- 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
- Explicam os seus sentimentos
- Pintam seixos com emoções diferentes
- Dão instruções ao Bee-Bot/Cubetto/Botley
- Dão apoio para gerir situações com emoções diferentes
- Descrevem uma situação emocional por escrito

De que precisa?

- Imagens com emojis diferentes
- Um Bee-Bot e um tapete Bee-Bot transparente
- Seixos para os alunos pintarem e criarem emojis



Espaço de aprendizagem

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

Descrição da atividade

1. No início da aula, pergunte aos seus alunos o que significa «ter um coração de pedra». Peça-lhes que descrevam uma situação em que uma pessoa se comporta como se tivesse um coração de pedra. Que traços de personalidade tem uma pessoa com um coração de pedra? As respostas possíveis são: cruel, fria, má, insensível.
Significa que a pessoa não mostra sentimentos, por isso não significa literalmente que o coração seja feito de pedra. Pergunte aos seus alunos que nome se dá a este tipo de expressão (é uma expressão idiomática, o que significa que não representa o sentido real, tendo antes um sentido figurativo).
2. Mostre aos seus alunos *emojis* felizes, tristes, zangados, assustados, aborrecidos, preocupados e espantados e peça-lhes que expliquem que emoção cada *emoji* representa. Nesta fase, está a verificar a compreensão das emoções e se os seus alunos conseguem distingui-las. Algumas emoções são facilmente interpretadas, mas, por vezes, pode ser difícil distinguir entre estar preocupado e estar assustado.
3. Agora que os alunos estão familiarizados com as emoções e os *emojis*, deixe-os colorir os seixos e criar *emojis* com emoções diferentes. Dependendo da pintura que utilizar, terá de reservar algum tempo para a secagem dos seixos. Se utilizar marcadores, os seixos vão secar mais depressa.

Quando os alunos terminarem de colorir os seixos, peça-lhes que os apresentem ao resto da turma dizendo: «Este está feliz — Eu estou feliz quando jogo com os meus amigos»; «Este está triste. Estou triste quando estou doente», etc. Os alunos devem explicar cada emoção. Enquanto apresentam os seixos, também terá algum tempo para que sequem.



ATIVIDADES DE PROGRAMAÇÃO DO BEE-BOT

4. Para começar, o professor coloca um seixo (emoji) no tapete e mostra aos alunos como navegar o Bee-Bot com os botões para a esquerda/para a direita/para a frente/para trás e o botão clear (limpar). Os alunos também precisam de saber como limpar as instruções para poderem dar um novo conjunto de instruções.
5. Quando o Bee-Bot chega a um dos seixos, os alunos dizem, por exemplo, «O Bee-Bot está assustado». Em seguida, o professor coloca outro seixo (emoji) no tapete e um aluno planeia e dá as instruções para trazer o Bee-Bot para o campo com o novo emoji e diz, dependendo da emoção que o seixo representa, «O Bee-Bot está feliz», etc.
6. A segunda fase inclui mais seixos com emoções diferentes no tapete do Bee-Bot. O professor descreve uma situação e o aluno que tem a vez de programar o Bee-Bot programa-o para corresponder ao seixo aplicável à emoção que a situação evoca nele.
7. Exemplos de cenários que pode adaptar à idade dos seus alunos:

Estou em casa. Estou sozinho. Não sei o que fazer. O aluno pode escolher o seixo que diz: «Estou aborrecido». Mas alguns alunos também poderiam sentir medo de ficar sozinhos em casa. Esta atividade oferece a oportunidade de discutir diferentes sentimentos para as mesmas situações e pode ser útil para ensinar os alunos a serem compreensivos e empáticos em relação às diferentes emoções que as pessoas podem sentir.

Estou a estudar para o teste de amanhã. Os alunos escolherão o seixo preocupado ou assustado; desta forma, poderá discutir como diminuir o stresse na escola e ensinar-lhes algumas técnicas de respiração para relaxar. A melhor prevenção do stresse associado aos testes é, naturalmente, aprender, fazer as tarefas a tempo e pedir ajuda se precisarem.

Um seixo espantado pode desencadear uma discussão interessante sobre que tipo de surpresas podemos ter — surpresas positivas e surpresas negativas.

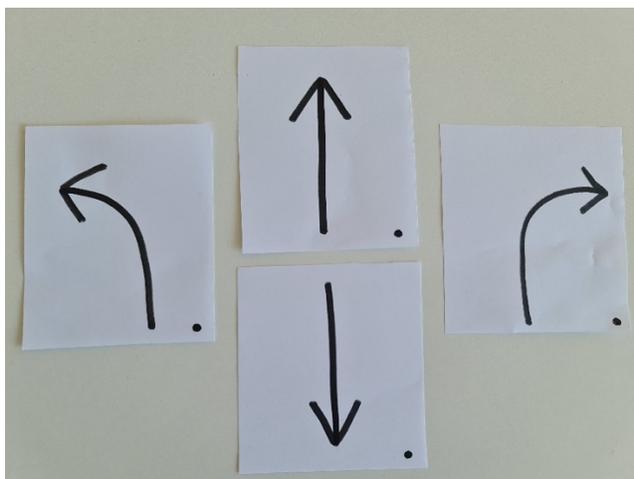
8. Na última fase, os alunos assumem o papel do professor e escrevem situações para diferentes emoções. Todos os alunos têm de escrever situações para todas as diferentes emoções abordadas nesta aula. Peça-lhes que escrevam as situações em pedaços de papel. Quando terminarem de escrever, um aluno lê uma situação e outro programa o Bee-Bot para trazê-lo para o seixo (emoji) correto.
9. Pode acontecer que o aluno que programa o Bee-Bot o traga para o seixo «incorreto» em relação à emoção pretendida pelo aluno que descreveu a situação. Trata-se novamente de uma ótima oportunidade para discutir como as pessoas podem ter diferentes emoções e para ensinar aos alunos o conceito de empatia.
10. Outra atividade que pode utilizar para programar e corresponder consiste em ensinar aos alunos mais expressões idiomáticas sobre sentimentos:
 - ter medo da própria sombra
 - gelar-lhe o sangue nas veias
 - ser ouro sobre azul
 - estar no sétimo céu
 - uma grande seca

Escreva as expressões idiomáticas em pedaços de papel e os seus alunos programam o Bee-Bot para o seixo (*emoji*) correspondente.



PROGRAMAÇÃO SEM COMPUTADORES:

Se não tiver um Bee-Bot, pode utilizar um brinquedo e desenhar os campos no chão do recreio ou 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