

ATIVIDADES CodeWeek | Projeto CAP3R

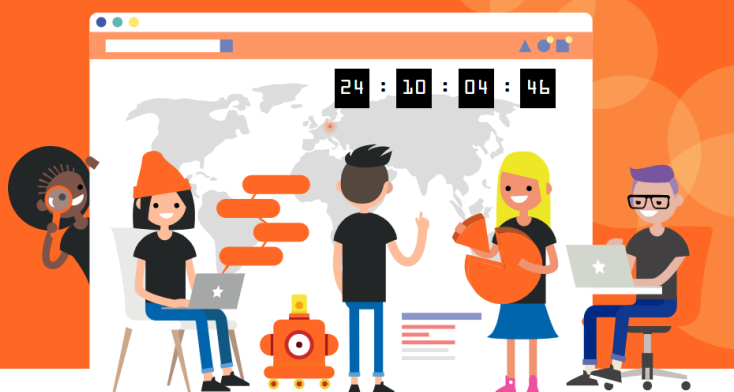


A Semana Europeia da Programação é uma iniciativa popular que visa levar a programação e a literacia digital a todos de uma forma divertida e atrativa...

#CodeWeek

9-24 de outubro de
2021

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.



Conheça o Leo- Realidade Aumentada (RA)

Duração estimada: 45 a 50 min

Faixa etária: Alunos do Pré-Escolar

Pré-escolar

Objetivos de aprendizagem, competências e capacidades:

Conheça o Leo, o jovem leão corajoso e brincalhão. O Leo tem perda auditiva e graças a atual tecnologia (aparelhos auditivos) ele vivencia a escola, adora jogar futebol e diverte-se muito.

Beauclair (2007), afirma que a inclusão é o movimento humano de celebrar a diversidade, envolvendo o sentimento de pertencer, de fazer parte de, é a valorização da diferença e a busca de uma cidadania ativa construtora de qualidade de vida para todos.

Neste contexto, o professor irá trabalhar duas áreas - Formação Pessoal e Social, e Conhecimento do Mundo. E os alunos familiarizar-se-ão com a Educação Inclusiva, nomeadamente a igualdade de oportunidades educativas, recorrendo a um espaço de Realidade Aumentada.

No final desta aula, os alunos terão aplicado:

- Mundo tecnológico e utilização das tecnologias **através da RA e apps;**
- Construção da identidade e da autoestima;
- Independência e autonomia;
- Convivência democrática e cidadania.

Quais são os recursos necessários?

- Impressão das imagens da Atividade 1 e 2;
- Cores para pintar;
- Instalação da app Quiver no telemóvel/Tablet através da Play Store;
- Opção projeção (através de espelhamento num ecrã interativo).



Nota: Os professores poderão requisitar telemóveis no projeto CAP3R. Os nossos equipamentos estão disponíveis para todas as escolas da RAM, e devem ser requisitados na plataforma de requisições disponível em <https://moodle.madeira.gov.pt/comunidades/requisita/>.

Após instalar a aplicação e a executar num dispositivo tablet/telemóvel, na primeira vez terá de fazer o download da imagem que funcionará como trigger.

Atividade 1

Há uma sala de jogos mágica na escola em que Leo gosta de entrar furtivamente de vez em quando. Ninguém sabe que ele consegue dar vida aos brinquedos e fazerem belos sons. Leo é sempre cuidadoso ao brincar com os seus brinquedos mágicos, porque ele sabe que os sons que eles fazem podem prejudicar a sua audição.

Ajude o Leo a colorir os seus brinquedos com as suas cores favoritas e usar o aplicativo Quiver para torná-los vivos!

Atividade 2

O Leo gosta de jogar futebol com os seus amigos. Ele adora marcar golos e deslizar pela relva quando chove. Ele costumava ter problemas em ouvir os seus companheiros de equipa (porque ele tinha que tirar os aparelhos auditivos sempre que chovia). Agora, o Leo tem o seu novo par de aparelhos auditivos resistentes à água e pode jogar sempre que quiser.

Ajude o Leo a marcar um golo pintando-o com as suas cores favoritas e use o aplicativo Quiver para fazê-lo jogar.



Atividade 1



Atividade 2

