

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-me para o estado de espírito

Duração estimada: 90 minutos

Faixa etária: alunos do ensino secundário

Secundário

Aptidões, competências e objetivos de aprendizagem

Atividades e tarefas

PROFESSOR:

- Prepara as expressões idiomáticas que expressam diferentes emoções
- Prepara pedaços de papel coloridos
- Prepara o padrão de tabuleiro de xadrez para colocar sob o tapete transparente
- Prepara tarefas para desafiar os alunos que navegam o Bee-Bot/Cubetto/Botley/— as tarefas devem incluir um número limitado de campos pretos e brancos que o Bee-Bot/Cubetto/Botley/ tem de atravessar no seu caminho até ao campo final

ALUNOS:

- Explicam as expressões idiomáticas
- Navegam o Bee-Bot/Cubetto/Botley
- Desenham expressões idiomáticas
- Encontram mais expressões idiomáticas
- Escrevem histórias com expressões idiomáticas
- Avaliam os seus colegas

Espaço de aprendizagem: sala de aula, uma mesa para o tapete

Descrição da atividade

Antes da descrição da atividade, seguem-se algumas ideias sobre como tornar o tapete Bee-Bot/Cubetto/Botley mais complicado e estimulante:

- Crie um tapete Bee-Bot/Cubetto/Botley com mais campos do que o normal



- Crie um tapete Bee-Bot/Cubetto/Botley que se pareça com um tabuleiro de xadrez — pode pedir aos seus alunos para programarem o Bee-Bot/Cubetto/Botley de forma a atravessar um número limitado de campos pretos e brancos.



- Atribua uma tarefa que inclua um número limitado de movimentos que o Bee-Bot/Cubetto/Botley tem de fazer (ou seja, o Bee-Bot/Cubetto/Botley tem de fazer mais

movimentos do que habitualmente e os alunos têm de planeá-los com muito cuidado para que termine no lugar correto)

- Também pode cortar pedaços de papel coloridos e colocá-los sob o tapete transparente para incluir cores na programação e emoções
- Se tem alunos que gostam de robótica e criaram os seus próprios robôs, pode utilizá-los em vez do Bee-Bot/Cubetto/Botley

1. Comece a aula com a pergunta «o que são expressões idiomáticas?» e peça aos seus alunos para nomearem algumas que costumam utilizar ou ouvir de outras pessoas. Em seguida, pergunte-lhes sobre as expressões idiomáticas relacionadas com as emoções das pessoas. Os seus alunos podem conhecer algumas, mas deve preparar as que pretende ensinar e discutir na sala de aula. Cada cultura tem expressões idiomáticas diferentes, pelo que as expressões idiomáticas ao seu dispor dependerão da sua língua.

Por exemplo:

- Estar sobre brasas
- Estar pelo beicinho
- Estar em pulgas
- Ser duro como tudo
- Estar nas nuvens
- Estar com os azeites

Peça aos seus alunos que leiam as expressões idiomáticas para si mesmos e pensem sobre o significado figurativo de cada uma delas.

2. Os seus alunos do ensino secundário não deverão ter problemas para entender o modo de navegação do Bee-Bot/Cubetto/Botley ainda assim, antes de começar a explicar os botões, pergunte-lhes qual é a função de cada botão e deixe-os tentar navegá-lo. Oriente-os e explique brevemente como se utilizam os botões de navegação.

3. Coloque o padrão de tabuleiro de xadrez sob o tapete Bee-Bot/Cubetto/Botley transparente e, em seguida, coloque algumas expressões idiomáticas entre o padrão de tabuleiro de xadrez e o tapete transparente para que os alunos possam ver o que está escrito. Um aluno diz a explicação da expressão idiomática e o outro tem de navegar o Bee-Bot/Cubetto/Botley até ao campo correto. Pode pedir-lhes para atravessarem, por exemplo, seis campos pretos e três brancos. Por vezes, o Bee-Bot/Cubetto/Botley terá de fazer um percurso mais longo, a fim de realizar a tarefa corretamente. Para envolver o resto da turma, deixe-os verificar se o Bee-Bot/Cubetto/Botley passou por todos os campos corretos solicitados na tarefa.
4. Quando o Bee-Bot/Cubetto/Botley chegar à expressão idiomática correta, peça aos alunos para representarem uma situação em que a utilizam. Fale sobre o comportamento habitual das pessoas que se sentem assim. Pergunte aos alunos se já se sentiram assim e como se comportaram. Foi apropriado ou não? O que teriam mudado se pudessem? Por exemplo, que conselho dariam a alguém que está «pelo beicinho» ou «com os azeites»?
5. Quando tiver explicado e discutido todas as expressões idiomáticas, divida os seus alunos em pares e peça-lhes que desenhem uma expressão idiomática.
6. Coloque os desenhos sob o tapete transparente. Um aluno diz a definição da expressão idiomática e o outro tem de navegar o Bee-Bot/Cubetto/Botley até ao desenho correto e dizer a expressão idiomática.

Exemplo:

Aluno A: «Estou loucamente apaixonado.»

O aluno B navega o Bee-Bot/Cubetto/Botley e, quando chega à imagem correta, diz: «Estás pelo beicinho».

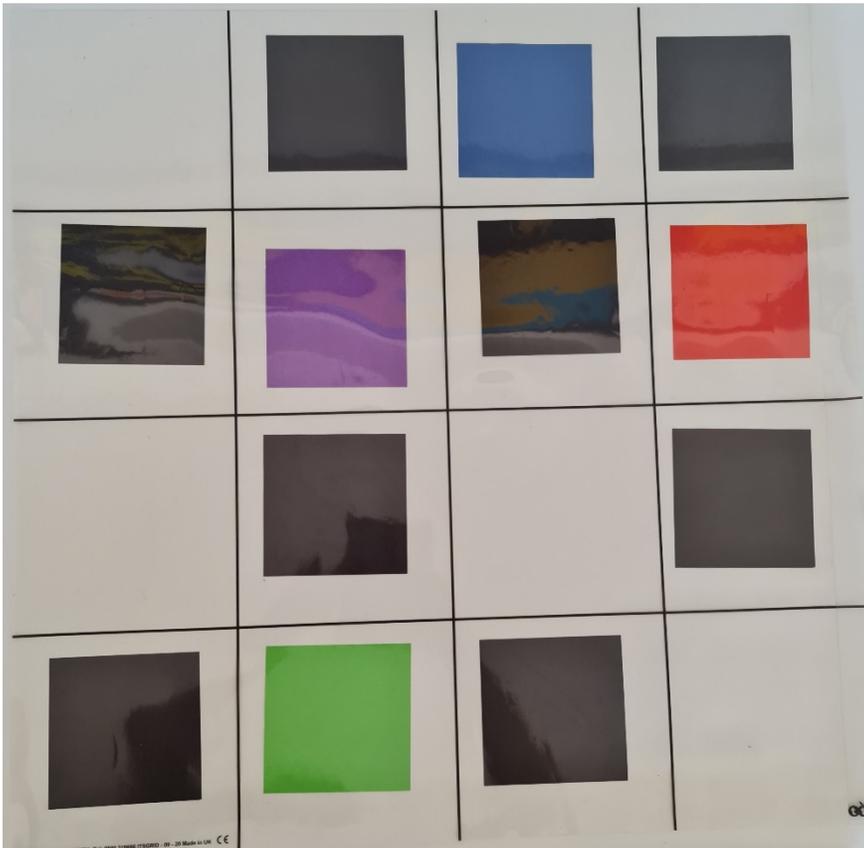
Em vez de dizerem a explicação ou definição da expressão idiomática, peça aos seus alunos para a representarem com gestos.

7. Pode pedir aos seus alunos para encontrarem mais uma expressão idiomática. Recolha algumas e deixe que os alunos liderem a tarefa, colocando perguntas uns aos outros e, de acordo com a definição ou explicação dada, adivinhando a expressão idiomática ao navegarem o Bee-Bot/Cubetto/Botley até ao campo correto.

Também pode deixar que os seus alunos criem uma tarefa de programação, por exemplo, terem de pensar no número de campos que o Bee-Bot/Cubetto/Botley deve atravessar antes de chegar ao lugar correto.

8. Há muitas expressões idiomáticas com cores:

- Ser ouro sobre azul
- Verde de inveja
- Zona cinzenta
- Sorriso amarelo
- Ovelha negra
- Pôr o preto no branco



Antes de explicar os significados, escreva as expressões idiomáticas sem as cores no quadro e peça aos seus alunos para navegarem o Bee-Bot/Cubetto/Botley até à cor que

falta na expressão idiomática. Quando o Bee-Bot/Cubetto/Botley chegar à cor correta, deixe o aluno explicar o significado.

9. A última tarefa é contar histórias com o Bee-Bot/Cubetto/Botley e as expressões idiomáticas. Coloque as expressões idiomáticas ou os desenhos das expressões idiomáticas sob o tapete. Divida a turma em duas equipas.

As equipas revezam-se para navegar o Bee-Bot/Cubetto/Botley. Quando a equipa A navega o Bee-Bot/Cubetto/Botley até uma das expressões idiomáticas, a equipa B tem de pensar numa situação para utilizar a expressão idiomática na história. As equipas revezam-se e escrevem uma história utilizando as expressões idiomáticas de uma forma lógica e significativa na sua história. Depois de utilizada, a expressão idiomática é removida, independentemente de ter sido utilizada corretamente ou não.

Quando tiverem sido utilizadas todas as expressões idiomáticas, os alunos avaliam as histórias uns dos outros e as expressões idiomáticas nas histórias.

Nome da autora: Alenka Miljević