

**TÍTULO: Computadores à nossa volta**

CENÁRIOS DE APRENDIZAGENS	
<i>Escola: Escola Básica</i>	<i>Duração (minutos):</i> 90
<i>Professor:</i>	<i>Idade dos alunos:</i> 9

<i>Ideia chave:</i>	<b>Cuidado com o tempo gasto no computador!</b>
---------------------	---

**Tópicos:**

- Os alunos ganham experiência a trabalhar em grupo e a criar juntos.
- Os alunos são orientados a identificar as formas de aprendizagem mais adequadas e como desenvolver técnicas inovadoras de aprendizagem.

**Objetivos:**

- Os alunos escolhem o dispositivo e um programa para realizar tarefas escolares simples seguindo os conselhos do professor.

**Resultados:**

- Os alunos revelam uma atitude positiva e autoconfiança ao usar tecnologia.

**Tipologia de trabalho:**

- trabalho individual
- trabalho de pares

**Metdologia:**

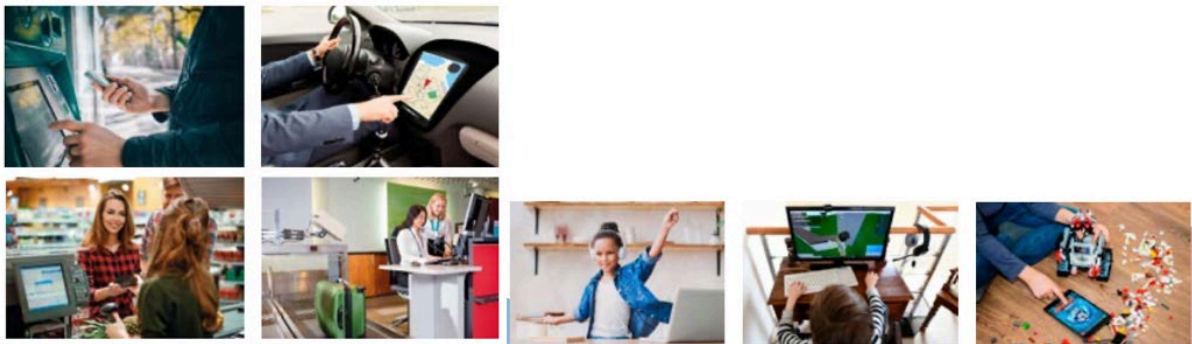
- apresentação
- discussão
- trabalho gráfico

**ARTICULAÇÃO****Linha de atuação (duração, minutos)****INTRODUÇÃO**

O professor inicia a discussão: Os computadores estão à nossa volta.

Eles ajudam-nos a realizar várias tarefas no nosso dia-a-dia.

Pede aos alunos que observem as figuras e expliquem de que forma os computadores ajudam a vida destas pessoas.



O professor deve incentivar os alunos a olharem para as figuras e promover o debate.

Anúncio do objetivo da aula: hoje, na aula de ciências da computação, vamos falar sobre computadores, dispositivos que estão ao nosso redor e sem os quais alguns trabalhos não podem ser realizados.

**IMPLEMENTAÇÃO**

O professor explica e inicia a discussão:

Os computadores podem ser usados por exemplo, para jogos e entretenimento.

Mas, o que mais podemos fazer com um computador?

Que pessoas que trabalham na tua escola usam computador para trabalhar?

Em que situações as vês usar um computador?

Numa conversa conjunta, conclui-se que tudo pode ser feito com um computador: ouvir música, utilizá-la para jogos e entretenimento, desenhar, escrever, ler, programar, etc.

O professor e os alunos iniciam uma aplicação de desenho (por exemplo, Paint 3D, Sketch: <https://sketch.io/sketchpad/> ou semelhante).

O professor propõe aos alunos que façam um desenho alusivo a várias situações em que são usados computadores para fazer um trabalho.

**O professor prepara uma exposição online das obras dos alunos.**

Os alunos e o professor discutem e avaliam os trabalhos apresentados.

### CONCLUSÃO

O professor controla as soluções dos alunos para as tarefas.

Em conjunto, professor e alunos, destacam a importância do uso seguro e responsável da tecnologia.

#### *Metodologia*

*Apresentação*  
*Discussão*  
*Interpretação de textos?*  
*Trabalho gráfico*  
*Exercícios interativos / simulação no computador*  
*Participação/entrevista*  
*Demonstração*

#### *Tipologia de trabalho*

*Trabalho individual*  
*Trabalho de pares*  
*Trabalho em grupo*

#### **Material:**

- Manual;
- Computador;
- Aplicação de desenho.

#### **Literatura**

- <https://www.e-sfera.hr/prelistaj-udzbenik/bfe9b919-708d-42c9-8240-8e7a85b8df88>

### OBSERVAÇÕES PESSOAIS, COMENTÁRIOS E NOTAS