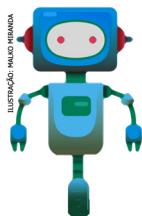


TECNOLOGIA



Prezado(a) estudante, as Situações de Aprendizagem aqui apresentadas foram elaboradas de forma que ao longo deste bimestre, você possa ampliar seus conhecimentos, desenvolvendo as atividades que são subsídios para que ao final, você possa resolver os desafios propostos.

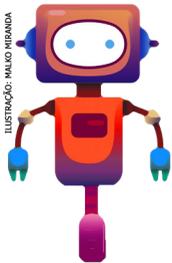
Bons estudos!

Apresentamos a seguir os temas das Situações de Aprendizagem e os desafios que você realizará neste bimestre.

Situação de Aprendizagem 1	Grande tema	Notícia
	Pergunta essencial	É possível utilizar os recursos do jornalismo para ampliar um tema relevante para a comunidade?
	Desafio	Criar uma notícia a partir da pauta assuntos sociais.
Situação de Aprendizagem 2	Grande tema	Redes Sociais
	Pergunta essencial	Quais impactos das redes sociais no comportamento das pessoas em relação às informações?
	Desafio	Produzir uma notícia relevante para a comunidade escolar.
Situação de Aprendizagem 3	Grande tema	Autoexpressão
	Pergunta essencial	De que forma um dispositivo pode expressar sua voz a partir de temas de seu interesse?
	Desafio	Criar um <i>gadget</i> que expresse sua voz que marca você quer deixar no mundo.
Situação de Aprendizagem 4	Grande tema	Programação
	Pergunta essencial	De que forma um jogo pode contribuir para a compreensão da programação?
	Desafio	Acessar a Hora do Código e participar das fases de programação.
Situação de Aprendizagem 5	Grande tema	<i>Pixels</i>
	Pergunta essencial	Como os <i>pixels</i> são determinados a partir dos códigos?
	Desafio	Criar imagem a partir dos códigos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

COMO O JORNALISMO PODE AMPLIFICAR UM TEMA



Estudar os critérios que orientam o(a) jornalista para organizar e hierarquizar dados e informações que coleta em seu trabalho de apuração da realidade. Assim, vamos explorar como essa hierquização ocorre na prática, sobretudo para que seja possível analisar o tratamento dado a questões de relevância social e as demais escolhas envolvidas no trabalho jornalístico.

ATIVIDADE 1 - O QUE A NOTÍCIA NÃO REVELA

1.1 Em grupos, pesquisem uma notícia sobre violência urbana.

a) Registrem os dados da notícia: autor, data de publicação e do que trata essa notícia?

b) Observem como a notícia está estruturada e quais foram as principais vozes e opiniões que o(a) jornalista considerou para elaborá-la. Por que você e seu grupo entendem que as vozes e opiniões destacadas são as mais consideradas pelo(a) autor(a) da notícia?

c) A notícia privilegia algum lado da história? De que forma é possível tirar essa conclusão?



d) O que essa notícia especificamente não conta? Como chegaram a essa conclusão?

e) De que forma a notícia poderia ser mais equilibrada? Que vozes não foram ouvidas ou poderiam ser amplificadas nesse contexto?

f) Que efeitos as sugestões propostas por você e seu grupo, no item anterior, causariam entre os leitores dessa notícia?

ATIVIDADE 2 - A ESCRITA DE UMA NOTÍCIA



Ler para conhecer...

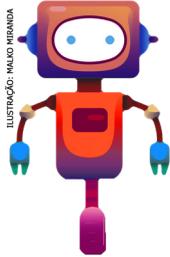
O tratamento jornalístico às questões sociais

Ao contrário do que muito se diz e que é reforçado pelos meios de imprensa, os discursos jornalísticos não são neutros. De acordo com o autor russo Mikhail Bakhtin (1988), os discursos são permeados por valores ideológicos presentes nas palavras escolhidas pelo sujeito para compor seu discurso. O jornalismo não é diferente disso. Assim, ainda que o texto não seja opinativo, a escolha de algumas palavras já indica o posicionamento de um veículo de comunicação - ou do autor de um texto específico - acerca do assunto explorado.

Maria Aparecida Baccega (2007), falecida professora da Escola de Comunicações e Artes da USP, exemplifica a questão com o emprego da palavra “greve”, que, ao longo do século 20, teve diferentes conotações, mas que, no contexto do golpe militar de 1964, “assume um sentido totalmente pejorativo” (BACCEGA, 2007, p. 50), criminalizando essa atitude, que hoje é reconhecida como um direito dos trabalhadores. No entanto, o sentido pejorativo de “greve” ainda é recorrente e pode aparecer, em muitos discursos, com um sentido negativo, que deslegitima uma forma de resistência de trabalhadores e estudantes.



Nesse sentido, é importante observar que os diferentes veículos de comunicação irão manifestar, ainda de que forma implícita, suas visões de mundo nas matérias que produzem sobre o cotidiano social. De modo explícito (em matérias de gênero opinativo ou analítico) ou implícito (em textos noticiosos ou reportagens), o uso de determinadas palavras e expressões acaba por revelar a visão que o veículo como instituição ou que o(a) seu(sua) autor(a), como ser humano, tem dos assuntos que abordam.



Vamos escrever uma notícia! Você pode escolher a pauta elaborada no bimestre passado ou escolher outro tema que seja relevante para sua escola. Faça o planejamento da pauta caso escolha outro assunto.

2.1 Com sua pauta elaborada, passamos para a redação da notícia que precisa de atenção e cuidados para atingir o objetivo do(a) autor(a).

a) Liste alguns objetivos possíveis ao veicular uma notícia:

b) Em linha gerais, um dos critérios para escolher um fato como objeto de apuração de um veículo de imprensa é o interesse público que o permeia. Isso significa que o(a) jornalista se preocupa em destacar temas que afetam a vida cotidiana das pessoas em sociedade, suas escolhas e formas de agir. Para tal, conta as histórias da vida em sociedade, recorrendo a diferentes fontes de informação (testemunhas de acontecimentos, documentos, estatísticas, pesquisas, registros antigos ou atuais etc).

O tema da pauta elaborada por vocês é de interesse do público-alvo escolhido?



c) O olhar do(a) jornalista para o fato e as fontes às quais recorre, que é sempre uma escolha do profissional ou do veículo de comunicação, determinam como a notícia será veiculada e a forma como as pessoas serão informadas sobre um acontecimento e, conseqüente, a opinião que formarão sobre a realidade. Se uma matéria apresenta muitos dados oficiais, de órgãos públicos e, dá pouco espaço a outros atores sociais, por exemplo, organizações da sociedade civil que em alguns casos promovem pesquisas, cujos dados contradizem as fontes oficiais, podemos apontar para a tendência desse veículo em priorizar fontes governamentais, o que pode revelar um alinhamento político e ideológico deste com o poder público.

Escolham o tipo de veículo de comunicação para publicar a notícia. Justifiquem essa escolha.



Ler para conhecer...

A perspectiva, a partir da qual os meios de comunicação abordam algumas realidades, pode contribuir para reforçar preconceitos. Por exemplo: é muito comum que os conteúdos jornalísticos, ao abordar a questão do tráfico de drogas, acabem por associá-la a favelas, retratadas comumente em veículos de alcance nacional em contextos de violência. No entanto, dificilmente as mídias retratam as favelas e populações empobrecidas em perspectivas diversas a essas, o que contribui para estigmatizar esses lugares e seus moradores. A partir desse tipo de associação, reforçada ao longo do tempo, pessoas que não moram em favelas podem achar que nelas vivem apenas pessoas violentas e que compactuam com o tráfico de drogas. E isso é um grande equívoco.

Dessa forma, vemos que o tratamento jornalístico às questões sociais é definido a partir da escolha de um profissional ou de um grupo, tanto no que diz respeito a escolha de palavras ou expressões que revelam o posicionamento do veículo com relação aos assuntos que aborda, tanto no que diz respeito às pautas definidas como relevantes e às fontes de informação às quais os jornalistas recorrem para construir suas narrativas. Nesse sentido, é preciso observar que ao escolher algumas fontes, descartam-se outras no processo de apuração da realidade.



2.2 Chegou o momento de escrever a notícia sobre a pauta elaborada. Reúna-se com o seu grupo e escreva o *lead* de uma notícia sobre o assunto dessa pauta.

1 Ano/Série:	5 O assunto escolhido é importante porque...	7 Escrita e revisão:
2 Membros da Equipe:		
3 Assunto escolhido:	6 Fontes e dados da pesquisa (inclua reportagens)	
4 Público-alvo:		

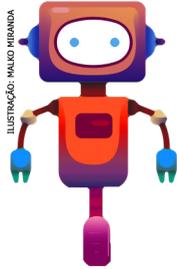
Fonte: Elaborado por EducaMídia.

2.3 Crie um *post* para publicar sua notícia. Poderá construir um *post* desplugado (em forma de cartaz) ou publicar na sua rede social. Compartilhe em **#Technovasp**.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

REDES SOCIAIS E COMPORTAMENTO



Olá! O assunto das redes sociais é sempre polêmico. Será que os algoritmos por trás delas nos ajudam ou atrapalham quando queremos nos informar? Certamente há diversos argumentos contra e a favor. Vamos refletir sobre isso?

ATIVIDADE 1 – QUAL REDE SOCIAL EU LEVARIA PARA UMA ILHA DESERTA?

1.1 Pense na seguinte situação:

Você é um sobrevivente de um naufrágio e conseguiu chegar a uma ilha deserta. A sorte é que você possui um celular super moderno! Ele é à prova d'água, movido a luz solar e tem dados de *internet* infinitos. Mas há um problema: o celular só possui espaço para uma rede social!

Qual rede social você levaria para a ilha deserta? Argumente sua escolha.



Ler para conhecer...

Você se lembra dos quatro pilares do pensamento computacional? São eles: decomposição, abstração, reconhecimento de padrões e algoritmo. Pois bem, nas redes sociais também encontramos os algoritmos.

Em cada rede social há uma equipe de programadores que vão criando e melhorando algoritmos que permitem seu bom funcionamento, no qual podemos incluir também o que nos é apresentado como consumidores. Em outras palavras, o que define o que vemos em nosso *feed* e nossa *timeline* é um conjunto de comandos elaborados por pessoas como nós!



1.2 Escreva o que sabe sobre *timeline*. E responda... qual é o perfil da sua *timeline*?

<i>Timeline</i> é	Perfil da minha <i>timeline</i>
------------------------	--------------------------------------

ATIVIDADE 2 - ANÁLISE DE UMA REDE SOCIAL

2.1 Agora vamos analisar uma rede social junto a seus(suas) colegas. Escolham uma rede social

a) Pesquise o significado de feeds e timelines.

b) Como seria o algoritmo desta rede em relação ao que aparece nos feeds e timelines de cada usuário(a)? Quais variáveis o comporiam?



2.2 Agora que você já pensou em quais seriam as variáveis que fazem parte do algoritmo do *feed* e *timeline* da rede social que você está analisando, chegou a hora de pensar: qual delas é mais importante? E menos importante?

Variáveis da rede social: _____, por ordem de prioridade.

1-

2-

3-

4-

5-

Pronto! Agora você está começando a desvendar como seria o algoritmo desta rede social.

2.3 Compartilhe com os(as) colegas o que você e seu grupo pensaram. Observe que vocês acabaram de fazer um exercício de decomposição, ou seja, analisaram um conjunto de comandos que já existe e o dividiram em diferentes variáveis.



ATIVIDADE 3 – JÚRI SIMULADO: REDES SOCIAIS

3.1 Vamos nos aprofundar na análise das redes sociais. Este assunto é sempre polêmico. Será que os algoritmos por trás delas nos ajudam ou atrapalham, quando queremos nos informar? Certamente há diversos argumentos contra e a favor. Para entender todos eles, vocês farão uma atividade chamada **júri simulado**, em que, as redes sociais, serão julgadas culpadas ou inocentes. Para isso, serão escolhidos alguns(a) estudantes para interpretação de alguns personagens:



Fonte: <https://pixabay.com/pt/vectors/academia-acad%C3%AAmico-conselho-1293362/> . Acesso em 10 dez de 2020.

- **réu:** alguém que irá representar as redes sociais;
- **juíz:** que conduzirá o júri e estipulará a pena, caso o(a) réu(ré) seja culpado(a);
- **advogados de defesa;**
- **advogados de acusação;**
- **corpo de jurados:** deverão votar se o(a) réu(ré) será culpado(a) ou inocente.

Faça suas anotações de acordo com o seu personagem no júri.

Orientação:

Para encenação do júri, deve ser realizada uma abertura da sessão. Em seguida, deve ser realizado um sorteio para decidir quem falará primeiro, alguém do grupo da defesa ou da acusação.

Os grupos devem ter um tempo para organizar seus argumentos.

Inicia-se a argumentação.

Registre as informações conforme seu papel no júri.

Seu(sua) professor(a) orientará o encaminhamento das arguições.



3.2 Hora de realizar a encenação do júri. Cada estudante assume seu papel. Seu(sua) professor(as) irá realizar a mediação desse momento. Registre os fatos relevantes durante a exposição das partes e o resultado.

3.3 Registre sua opinião antes e depois de realizar as atividades em relação às redes sociais e compartilhe com sua turma.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 AGÊNCIA DE JORNALISMO¹



Nesta atividade de aprendizagem criativa, vamos incentivar uma reflexão sobre si mesmo e sobre o mundo ao seu redor, explorando materiais e ferramentas na criação de um projeto para seu *gadget* de jornalista.

ATIVIDADE 1 – MEU GADGET DE JORNALISTA

IMAGINE!

Repare nas diferentes formas que o jornalismo tem de contar histórias! Por exemplo, existem publicações impressas, como revistas e jornais. Que histórias eles trazem e como elas estão representadas neles? E quanto aos programas jornalísticos no rádio e na televisão? Você já viu ou escutou

¹ Atividade desenhada pela Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa. Autoria: Thaís Eastwood. Apoio Criativo: Ellen Regina Romero Barbosa, Gislaine Batista Munhoz e Eduardo Bento Pereira. Ideação e revisão: Leo Burd e Carolina Rodeghiero. Copyright © 2020 by Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa. Material disponível sob licença Creative Commons Atribuição-Compartilhalgal- (CC-BY-SA)  Para saber mais sobre esta atividade visite aprendizagemcriativa.org

algum? Repare como as histórias são contadas nesses meios, que recursos são utilizados, como as informações são passadas para as pessoas! E quanto ao celular e à internet? Você também já viu como as pessoas compartilham informações nesses meios? Como você costuma se informar a respeito do que acontece no mundo? Por que você usa mais um meio de conseguir essas informações do que outros? O que chama sua atenção nos meios que você costuma usar?

1.1 E quanto à sua voz? Como costuma expressar e comunicar o que é relevante para você? Você prefere escrever? Postar fotos? Desenhar? Gravar vídeos? Criar podcasts? Que tipos de assuntos te interessam?:

Pense na importância que a sua voz pode ter, quando você compartilha informações ou histórias. Aproveite alguns minutinhos para refletir com seus(suas) colegas sobre as questões a seguir:

- Que assuntos me interessam?
- De que meios de comunicação eu mais gosto?
- Como costumo me expressar?
- Que histórias e informações eu quero compartilhar com as pessoas?
- O que desperta a minha curiosidade?
- Como costumo explorar os assuntos me que interessam?
- O que representa a minha voz?
- Que marca quero deixar no mundo?

Encontrou interesses em comum com seus(suas) colegas? Descobriu algo sobre você que não havia pensado antes? Alguma coisa que um colega compartilhou despertou a sua curiosidade? Se a sua sala virasse uma agência de jornalismo, o que representaria o papel que você gostaria de ter nela? Use o espaço abaixo para registrar suas reflexões! Você pode expressar suas ideias usando palavras, desenhos e colagens.



Plugue essa atividade!

Se você quiser ir além e explorar a tecnologia nesta atividade, que tal usar computadores e celulares? São alguns exemplos de possibilidades:

- Padlet: é possível inserir palavras, imagens e construir esquemas;
- Wakelet: é possível inserir palavras, imagens, referências e ideias;
- Google Jamboard²: é um mural online, onde é possível desenhar, escrever em post-its, inserir imagens e criar esquemas;
- Mural³: é um mural on-line com alguns recursos a mais que o Google Jamboard;
- Google Slides⁴: o estudante pode criar um slide que represente suas reflexões, com palavras, textos, imagens, desenhos e até vídeos e sons.

CRIE!

1.2 Vocês vão criar um projeto de um dispositivo que os(as) ajudem a expressarem a sua voz. Explore os diversos materiais disponíveis e criem o seu gadget de jornalista. Lembrem-se de que gadget é uma gíria tecnológica usada para denominar dispositivos eletrônicos portáteis que possuem funções que nos ajudam em diferentes situações do cotidiano.

PARA INSPIRAR



Um protótipo de uma caneta inteligente que vira pulseira. Essa caneta envia as anotações que são feitas no bloquinho do repórter direto para a nuvem! Afinal, todo bom repórter não dispensa um bloco de anotações e uma caneta! Assim, ele sempre terá uma caneta à mão.



Um drone portátil, com hélices dobráveis, menor que um celular! É para pessoas que pretendem cobrir eventos com grande número de pessoas, como shows e manifestações.



Um tripé portátil com controle de altura, rotação e iluminação por bluetooth, para youtubers que querem realizar vídeos mais dinâmicos sem depender da ajuda de outras pessoas durante a filmagem.

Imagens: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

² <https://jamboard.google.com/>

³ <https://mural.co/>

⁴ <https://www.google.com/slides/about/>

Faça a ficha da sua criação:

Nome da criação:

Motivação:

Materiais e ferramentas utilizadas:

Ideia do projeto:

Designer(s):

Data desta versão:



COMPARTILHE!

1.3 Compartilhe seu projeto e reflita sobre as seguintes questões:

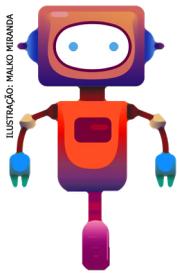
- O que foi criado e como foi o processo de criação?
- O que o motivou para criação do projeto?
- O que faria diferente se tivesse mais tempo?

Sobre os projetos de seus colegas, convide os estudantes a pensarem sobre as seguintes questões:

- Que novas ideias surgiram a partir dos projetos que conheceram?
- Que projetos gostaria de conhecer e entender melhor?
- Que ajuda poderia dar para os colegas que apresentaram?

1.4 Retome o resultado do júri sobre as Redes Sociais. Qual seria sua criação para divulgar essa notícia?.





SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 PROGRAMAÇÃO

Olá, vamos praticar a programação acessando a Hora do Código. A lógica é fundamental para organização da programação para alcançar o objetivo estipulado. Acesse e se divirta aprendendo!

ATIVIDADE 1 - PROGRAMAÇÃO - A HORA DO CÓDIGO

1.1 A Hora do Código é uma linguagem de programação visual que permite criar jogos, animações e histórias interativas por meio de blocos de programação.

Sua dinâmica de funcionamento é intuitiva, pois trabalha com blocos para montar. Nesta atividade, vamos trabalhar a linguagem de programação por meio da resolução da trilha: STAR WARS.

Acesse o link e assista ao vídeo “Star Wars with Blockly - Hour of Code: Introduction”:

https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1?utm_source=programae&utm_campaign=HoraDoCodigo&utm_term=StarWarsBlocos. Acesso em: 29 nov. 2020.

Para realizar a trilha, não é necessário realizar o login. É possível alterar o idioma, conforme ilustração abaixo:



Imagem: SPFE_Tecnologia e Inovação_2020.

Você deve seguir as instruções para concluir a trilha, por exemplo, temos na primeira instrução o seguinte comando: "Precisamos daquela sucata 🗑️ BB-8, você consegue pegá-la?"



Imagem: SPFE_Tecnologia e Inovação_2020.

O robô precisa mover duas casas à direita. Desta forma, é necessário acrescentar o comando, “clique em executar”. Se você acertar o comando, será direcionado para a próxima missão. Esta atividade pode ser realizada no computador, celular, ou simplesmente realizando a programação desplugada em cada item a seguir.

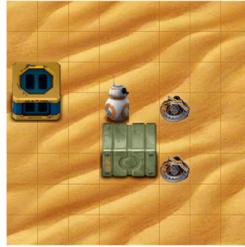


a) Complete os espaços abaixo com os códigos necessários para cumprir cada missão:



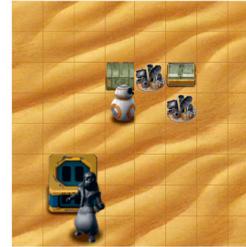
1

```
quando executar
mova para direita
mova para direita
```



2

```
quando executar
mova para
mova para
mova para
mova para
```



3

```
quando executar
mova para
mova para
mova para
mova para
```



4

```
quando executar
mova para
mova para
mova para
mova para
mova para
mova para
```



5

```
quando executar
mova para
mova para
mova para
mova para
mova para
mova para
```



6

```
quando executar
mova para
```

Imagem: SPFE_Tecnologia e Inovação_2020

Para cada missão, é possível realizar outros comandos? Dê um exemplo diferente para a missão 1.

Por que é importante realizar o comando correto?



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

PIXELS E PROGRAMAÇÃO



Vamos aperfeiçoar nossa capacidade de percepção da realidade, desenvolvendo a observação e análise de imagens. A partir de comandos, vamos criar códigos, utilizando a linguagem do computador.

ATIVIDADE 1 – QUE IMAGEM É ESSA?

1.1 Observe a imagem a seguir, você conseguiu identificá-la? Por quê?

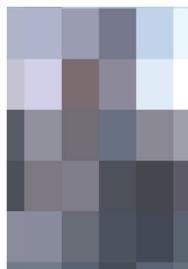


Imagem: Fundação Telefônica - - Pixel



Ler para conhecer...

Provavelmente você não conseguiu identificar, porque ela está em uma resolução muito pequena e, por isso, nossos olhos não são capazes de identificar elementos suficientes que nos permitam entender o que ela representa. Os olhos humanos funcionam de forma semelhante ao captarem informações visuais — e este recorte da realidade ainda possui o agravante de que as imagens captadas por nossa mente são analisadas e julgadas e, muitas vezes, são determinantes para nossas decisões.

1.2 Registre qual sua ideia sobre.

Pixel	Resolução





Ler para conhecer...

O *pixel* é a menor parte de uma imagem digital; então, quantos mais pixels tivermos, melhor será a qualidade da imagem. O agrupamento de pixels, que compõem uma imagem, forma uma grade com linhas e colunas.



Imagem: Freepik⁵

Imagem: Freepik⁶

A resolução da imagem é o número de *pixels* que ela tem em uma relação de linhas e colunas. Com isso, definimos que, quanto maior for o número de *pixels*, maior a riqueza nos detalhes da imagem, o que permite que a mente humana apreenda muito mais informações sobre ela, ampliando compreensão, juízo e relação, inclusive sentimental, com a expressão da imagem.

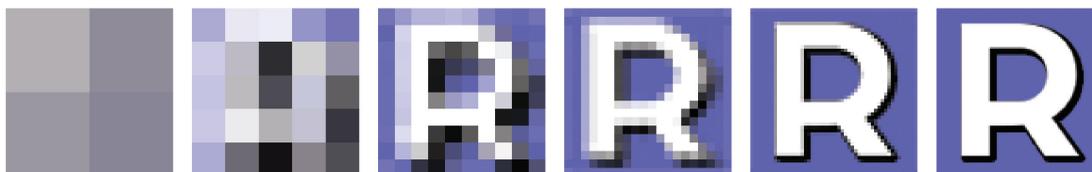


Imagem: Otávio Coutinho.

⁵ https://br.freepik.com/fotos-premium/homem-de-costas-falando-por-telefone-celular-nas-escadas-da-cidade-cara-casual-bonito-com-smar_3552017.htm#page=1&query=smar&position=6

⁶ https://br.freepik.com/fotos-premium/closeup-de-labios-vermelhos-de-mulher_5355034.htm#page=1&query=batom&position=24



ATIVIDADE 2 – PIXELS E COMPOSIÇÃO DE UMA IMAGEM

2.1 Você está preparado(a) para este desafio? Acredite no seu potencial e invista nessa nova forma de olhar o mundo. Você fará uma imersão na estrutura de uma imagem simples. Você fará o papel do “computador”, recebendo os comandos do seu(sua) professor(a).

Lembre-se de que o pensamento computacional pressupõe, em sua primeira etapa, a decomposição, então, nesse primeiro momento, você deverá focar na desconstrução da imagem em pixels.

Qual imagem obteve? _____

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
A	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
B	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
C	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
D	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
E	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
G	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
H	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
I	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1
J	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1
K	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
L	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
M	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
N	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
O	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
P	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
Q	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0

Imagem: Fundação Telefônica – Quadro 1

2.2 Utilizando o Quadro 2, você pode criar uma imagem, usando a linguagem binária. Após inserir os códigos, troque com um(a) colega e cada um deverá pintar de acordo com as instruções do código. Veja se ele(a) consegue descobrir qual foi a imagem obtida:

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															
P															
Q															

Imagem: Fundação Telefônica – Quadro 2

Identificação do Colega: _____

Imagem obtida: _____



ATIVIDADE 3 – CRIADOR DE IMAGEM

3.1 Agora, para a segunda atividade, apesar de o nosso desenho ganhar cores, o foco não é exatamente a arte, mas analisar o desenho, reconhecer seus **padrões** e **abstrair** os itens desnecessários. Novamente, acompanhe as instruções de seu(sua) professor(a) e pinte no Quadro 3, apenas os quadrados com o número 1, respeitando as cores de cada camada e as referências de cada pixel nas linhas e colunas.

QUADRO 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O												
P												

AZUL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H					1			1				
I					1			1				
J					1	1	1	1				
K					1		1	1		1		
L					1	1	1	1	1	1		
M					1	1	1	1	1	1	1	1
N					1	1	1			1	1	1
O												
P												

VERMELHO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A				1	1	1	1	1				
B			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
C												
D												
E												
F												
G												
H				1	1		1	1				
I			1	1	1		1	1		1	1	1
J	1	1	1	1						1	1	1
K			1								1	
L												
M												
N												
O												
P												

Imagem: Fundação Telefônica

MARROM

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C				1	1	1						
D	1		1									
E	1		1	1								
F		1										
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O	1	1	1						1	1	1	
P	1	1	1	1					1	1	1	1

BEGE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C						1	1		1			
D			1		1	1	1		1	1	1	
E			1			1	1	1		1	1	
F				1	1	1	1					
G				1	1	1	1	1	1	1	1	
H												
I												
J												
K	1	1									1	1
L	1	1	1							1	1	1
M	1	1									1	1
N												
O												
P												

PRETO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C									1			
D									1			
E									1			
F									1	1	1	1
G												
H												
I												
J												
K					1				1			
L												
M												
N												
O												
P												

Imagem: Fundação Telefônica

3.2 Use a criatividade e recrie o desenho da atividade 3.1. Desenvolva uma nova forma de escrever a imagem por meio de um código, o que lhes proverá mais agilidade na percepção, análise e criação dos desenhos.

Recrie a imagem aqui

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O												
P												

Registre seu código aqui

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O												
P												

3.3 Registre as etapas do pensamento computacional e como elas o(a) auxiliaram a compreender e solucionar os problemas.

Quadro de categorias			
Como a imagem é construída (decomposição)	O que se repete (padrões)	O que podemos desconsiderar em um primeiro momento (abstração)	Descrição das etapas e criação do código (algoritmo)



3.4 Use sua criatividade! A seguir no primeiro quadro crie códigos para formar uma imagem. Registre os códigos troque com um colega para que ele descubra qual é a imagem.

Crie seu código

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O												
P												

Descubra a imagem!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												
N												
O												
P												

Parabéns! Você finalizou essa etapa dos estudos, acesse o *link* a seguir para avaliar esse material e sua trajetória de aprendizagem. Sua opinião será muito importante para aprimorarmos esse material.

<https://forms.gle/vHp51M7XcHzhrcxh6>



TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Equipe Centro de Inovação:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – Centro de Inovação;

Camila Aparecida Carvalho Lopes - Centro de Inovação;

Liliane Pereira da Silva Costa – Centro de Inovação;

Débora Denise Dias Garofalo – Assessora de Tecnologia e Inovação;

Elaboração:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – SEDUC – SP

Bruno de Oliveira Ferreira - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia

Diego Spitaletti Trujillo - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia

Marcio Gonçalves – Instituto Palavra Aberta/EducaMídia

Renata Capovilla - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia

Talita Cristina Moretto - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia

Carolina Rodeghiero - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Eduardo Bento Pereira - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Ellen Regina Romero Barbosa – Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Gislaine Batista Munhoz - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Leo Burd - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Thaís Eastwood - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Fundação Telefônica

Parceiros: Fundação Telefônica, Instituto Palavra Aberta/EducaMídia, Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa.

Ilustração: Malko Miranda dos Santos (D.E. Sul 1).

Otávio Coutinho.

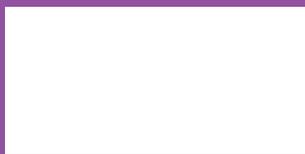
Análise/leitura crítica/organização:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – SEDUC – SP

Débora Denise Dias Garofalo – Assessora de Tecnologia e Inovação

Liliane Pereira da Silva Costa – SEDUC – SP





CURRÍCULO
PAULISTA

