

APÊNDICE A – Classificando Elementos: Explorando Tipos e Categorias no Minecraft
- Plano de Aula

PLANO DE AULA

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Descrição: Classificando Elementos: Explorando Tipos e Categorias no Minecraft

Nome(s) do(s) participante(s): Jonnhy Moraes Marques

Descrição da Aula: Conhecimento do Ambiente onde será realizada a tarefa e identificação de elementos do jogo.

Duração: 50 minutos

OBJETIVO DA AULA

Essa tarefa tem como objetivo principal introduzir os alunos o conceito de tipos e a ferramenta Minecraft Educacional que será utilizada como suporte, aprendendo os comandos essenciais para uma experiência bem-sucedida no jogo, além de reconhecer e identificar elementos específicos dentro do ambiente virtual.

HABILIDADES TRABALHADAS

(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um “tipo de dados”.

METODOLOGIA

Introdução

Neste encontro, mergulhamos em uma aventura incrível pelo mundo do Minecraft! Vocês já se perguntaram sobre os segredos por trás das construções e dos recursos disponíveis no jogo? Pois bem, exploramos juntos! No Minecraft, cada bloco e item tem um papel importante: alguns são usados para construir, como madeira, pedra e tijolos; outros para criar ferramentas, como ferro, ou até mesmo para cultivar plantações, como sementes e mudas. Além disso, há elementos fundamentais para se defender dos perigos, como armaduras e espadas. Ao entendermos os diferentes tipos de elementos e suas funções no jogo, estamos mais preparados para construir, explorar e nos aventurar de maneira eficaz e criativa. Então, preparem-se, pois nossa jornada está começando, e tenho certeza de que nos divertiremos muito enquanto aprendemos sobre os segredos e possibilidades desse universo pixelizado!

Desenvolvimento

Na atividade proposta, exploramos o conceito de tipos, que podem ser entendidos como categorias que agrupam elementos com características semelhantes. Para compreender melhor esse conceito, pensamos em diferentes tipos de alimentos, como doces, salgados, frios e quentes. Cada tipo de alimento tem características específicas que o definem: os doces são geralmente açucarados, os

salgados têm um sabor salgado, os frios são servidos em temperaturas mais baixas, enquanto os quentes são consumidos após serem aquecidos.

Ao identificar essas características comuns, classificamos os alimentos em seus respectivos tipos. Isso nos ajuda a entender como cada tipo de alimento deve ser preparado e consumido. Por exemplo, alimentos do tipo "quente" precisam ser aquecidos antes de serem consumidos, enquanto os alimentos do tipo "frio" podem ser servidos diretamente da geladeira.

Essa atividade não apenas nos ajuda a reconhecer os diferentes tipos de alimentos, mas também nos ensina sobre a importância de classificar e organizar informações. Ao agruparmos os alimentos em tipos, entendemos melhor suas características e como eles se relacionam entre si. Isso nos permite tomar decisões mais informadas sobre como preparar e consumir os alimentos, assim como entender as interações no mundo do Minecraft.

Para começar, os alunos são transportados para um mundo virtual que contém alguns comandos básicos do jogo, conforme ilustrado na figura 1. Logo após, eles entram no mundo onde realizam a atividade, eles se deparam com uma lousa onde contém informações sobre a atividade (Figura 2). Cada aluno recebe um conjunto de elementos misturados em baús. O desafio? Separar e classificar esses elementos com base em suas características comuns nos seus respectivos baús. Por exemplo, há um grupo chamado minério, que contém os seguintes itens: diamante, carvão, ouro, esmeralda e pepita de pedra. Além desse, há outros grupos como armas, ferramentas e armaduras (Figura 3). Os alunos percorrem todos os baús presentes na atividade, recolhem todos os itens dos baús para o seu inventário (Figura 4) e os separam nos respectivos baús que já contém o nome do tipo a ser classificado. Cada aluno abre seu inventário e adiciona os itens nos baús de acordo com seu tipo, prestando atenção em características que podem ser comuns. Assim, termina a primeira parte da atividade.

Na segunda parte da atividade, os alunos entram em um novo mundo, semelhante ao primeiro, com a diferença de que os grupos não estão definidos. Eles também percorrem todos os baús, recolhem os itens presentes dentro deles e, logo em seguida, criam um grupo e os nomeiam conforme as características semelhantes dos itens (Figura 5).

Fechamento

Chegamos ao final desta atividade, na qual os alunos alcançaram com sucesso o objetivo principal da aula: classificar todos os elementos presentes no mundo com base em grupos que escolheram. Durante esta jornada de exploração no mundo virtual do Minecraft, os estudantes desenvolvem habilidades de observação, análise e classificação.

Imagens

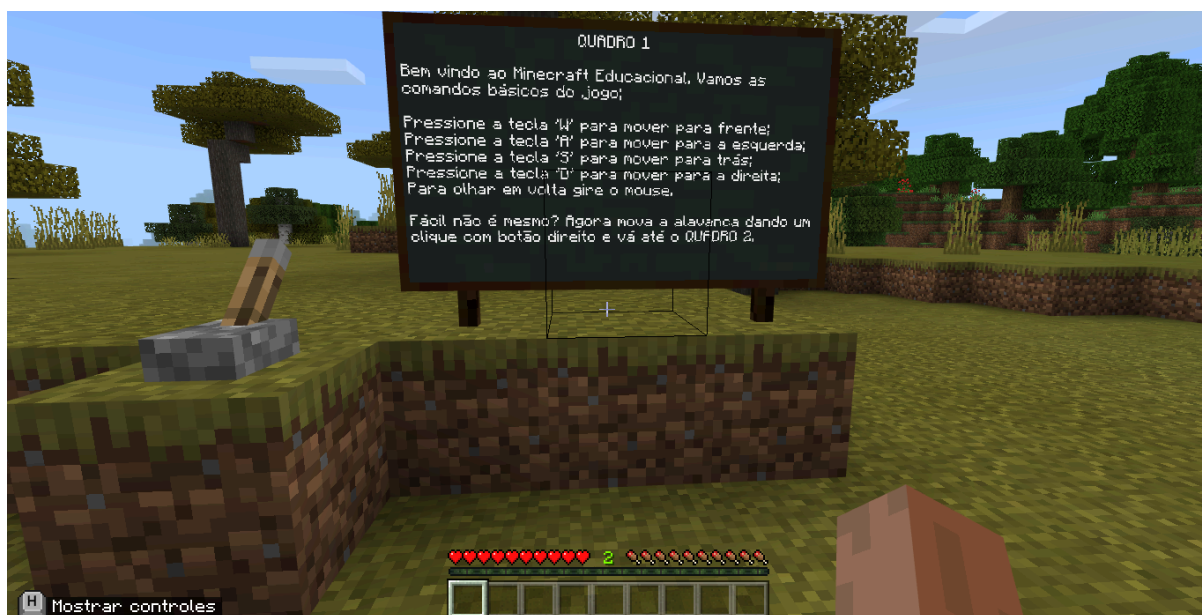


Figura 1 - Quadro informativo com comandos básicos do jogo.

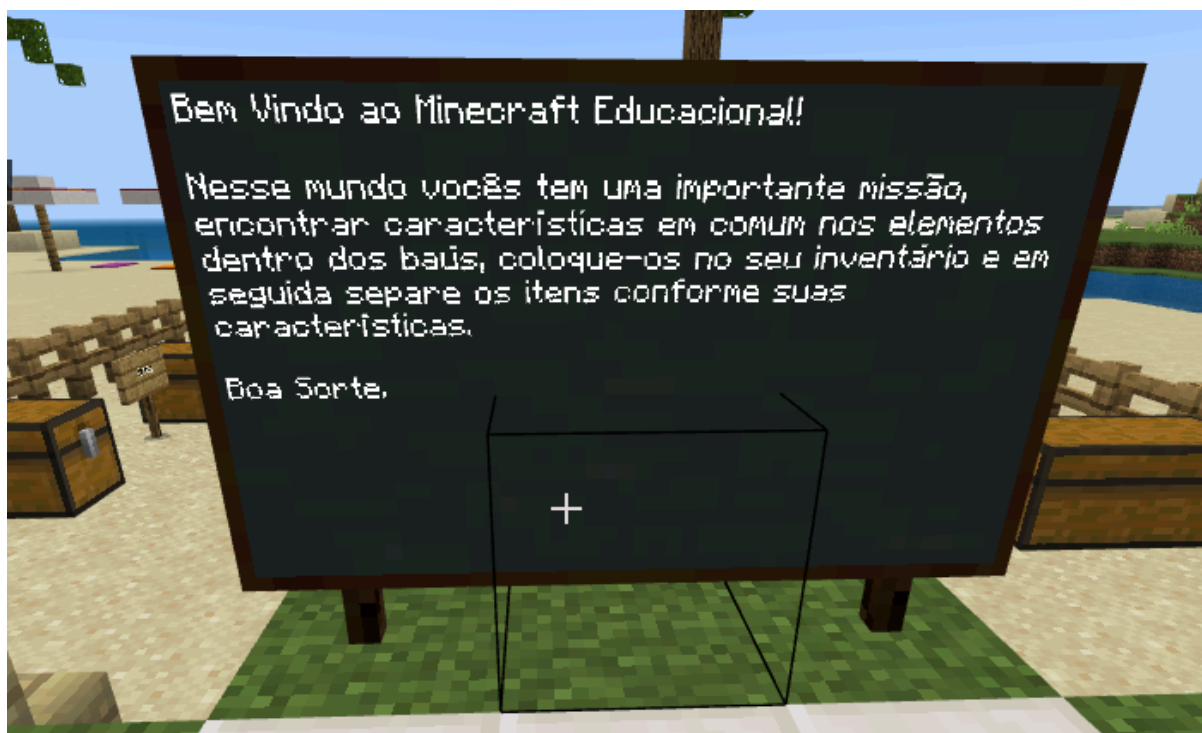


Figura 2 - Quadro informativo com a descrição da atividade.



Figura 3 - Baús onde os objetos presentes na atividade serão classificados.



Figura 4 - Exemplo de itens de um baú.

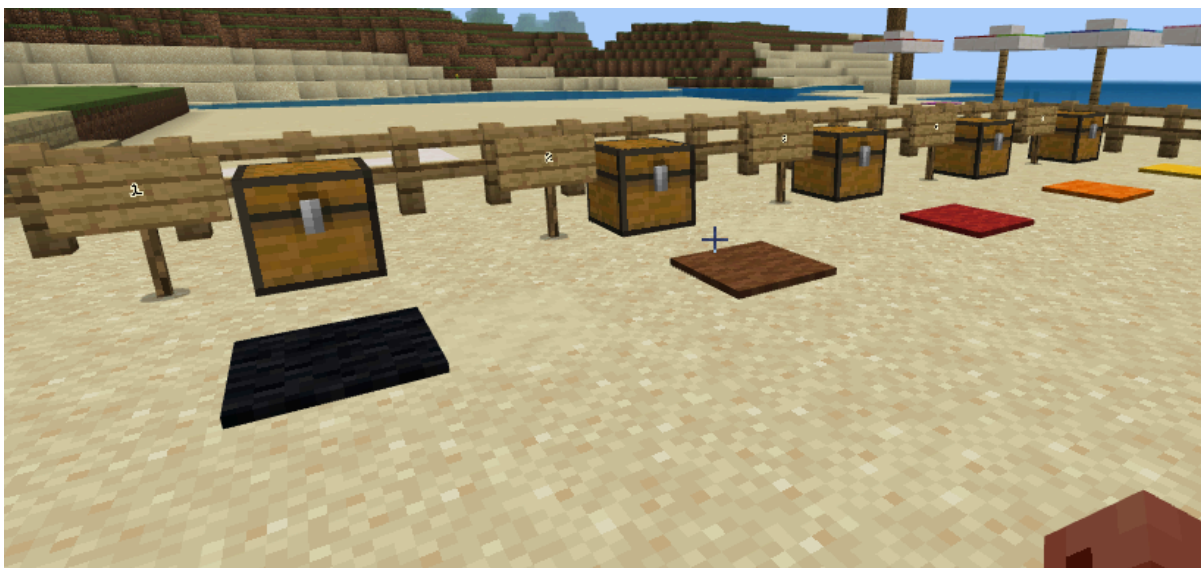


Figura 5 - Segunda parte da atividade onde os alunos vão criar grupos no baú.

MATERIAL E RECURSOS NECESSÁRIOS

- Um computador com a ferramenta do Minecraft Educacional instalada e em pleno funcionamento, utilizando o Mundo dos Comandos e o Mundo da Aula 1.

REFERÊNCIAS

WIKI. Minecraft Wiki. Disponível em <https://minecraft.fandom.com/pt/wiki/>

PARA INICIANTES: O QUE SÃO DADOS? Disponível em <https://escoladedados.org/tutoriais/o-que-sao-dados/>