

WebDev - Módulo 3

Roteiro de aula

Aula 6 - Soft: Pule da caixa!



Tópicos da aula:

- O que é pensar fora da caixa?
- Comportamentos e crenças que limitam a criatividade
- Exemplos de atitudes, ações e projetos criativos
- Soluções inovativas para pequenos problemas
- Pensamento computacional



Atividades da Aula

→ Atividade 1 : Ideias que pularam da caixa

- ◆ “Em trios, vocês deverão pesquisar ideias “fora da caixa” ou seja, ideias criativas e inovativas, disponíveis no mercado e trazer a melhor ideia para a turma
- ◆ Tempo de atividade: 10 minutos

→ Atividade 2: Resolvendo um problema

- ◆ Em grupos, vocês irão resolver o seguinte caso:
 - No dia a dia do varejo de roupas, uma das principais tarefas na loja é a recolocação das peças deixadas nos provadores em suas respectivas araras de exposição. Agora, imaginem que o gerente de vocês pediu para vocês programarem um robô para executar essa tarefa.
 - Usem os 4 pilares para resolver (caso necessitem criem informações) e na volta mostrem seu algoritmo.
 - *Decomposição: Qual a área de atuação do robô?
 - *Reconhecimento de padrão: Qual o momento certo para a reposição?
 - *Abstração: Onde estarão as roupas para o robô pegar?
 - *Algoritmo: Um passo a passo para contemplar todas as necessidades da situação/problema.
- ◆ Link do documento para registro:
[\[PC\] \[M3\] \[Atividade\] Aula 6 - Resolvendo um problema problema](#)
- ◆ Façam uma cópia para conseguir editar.



Momento Aprendizagem em Pares

- Esse momento é dedicado para vocês desenvolverem suas demandas e entregas para o curso.
- Utilize esse tempo da maneira que preferir, mas atente-se às aulas que você deve realizar as entregas.
 - ◆ **Dica:** Nas Propostas dos projetos, vocês encontram uma sugestão de organização para a realização das atividades.
 - ◆ **Lembre-se:** O momento de Aprendizagem em Pares é justamente para fazer trocas e aprender em comunidade, aproveite seus colegas e se desenvolvam juntos!
- **Entregas:**
 - ◆ Projeto individual: aula 5 - HARD
 - ◆ Projeto em grupo: aula 10 - HARD
 - ◆ Apresentação do projeto: aula 10 - HARD



Para ajudar



Links interessantes:

- Criatividade: use para resolver seus desafios pessoais e profissionais!"
<https://www.linkedin.com/pulse/criatividade-use-para-resolver-problemas-e-ser-em-cargo-oliveira/?originalSubdomain=pt>
- Pensamento computacional e programação como ferramentas de aprendizagem
<https://institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/meu-educador-meu-idolo/materialdeeducacao/pensamento-computacional-e-programacao-como-ferramentas-de-aprendizagem.html>
- Ler o artigo: Pensamento computacional e programação como ferramentas de aprendizagem. Disponível em:
<https://institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/meu-educador-meu-idolo/materialdeeducacao/pensamento-computacional-e-programacao-como-ferramentas-de-aprendizagem.html>