

Roteiro de Atividade

Título da Atividade:

Criação de Personagens Digitais ou desenhos

Equipe:

Aroldo, João Victor, Maria Theresa, Mariana, Mateus, Miguel, Victoria

Turma:

4° e 5° ano

Objetivos

O objetivo desta aula é ensinar aos alunos sobre direitos autorais em diferentes mídias digitais, destacando a importância de reconhecer e respeitar esses direitos ao utilizar informações e dados da Internet. Além disso, a aula incentiva a criatividade dos alunos ao criar um portfólio de imagens de personagens de desenhos animados, citando as fontes e considerando todos os direitos autorais.

Duração

40 minutos

Eixo e Conceitos do BNCC da Computação:

Esta atividade se enquadra no eixo **CULTURA DIGITAL**, contendo os seguintes objetos de conhecimento e habilidades

Roteiro de Atividade

Eixo	Objetos de conhecimento	Habilidades
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
		(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia computacional	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).

Materiais

1. Paint

O Paint é um software que provê facilidades para a criação de desenhos simples, além da manipulação e edição de imagens em geral. Destaca-se que tal software é frequentemente disponibilizado em computadores cujo sistema operacional é Windows



2. Computador

Como nesta atividade é necessário o uso de um software como o Paint, um computador se faz necessário neste contexto. Sendo assim, tal atividade é plugada.



Detalhes da Atividade

Nesta atividade, à princípio, deve ser realizada a alocação de alunos a computadores. Destaca-se que devem ficar no máximo 3 alunos por computador, de modo que todos consigam realizar a atividade proposta. Divida o tempo de tarefa com base na quantidade de alunos em cada computador, garantindo que todos tenham a oportunidade de criar.

Após isso, o software Paint, o qual já deve ter sido previamente instalado nas máquinas, deve ser aberto e disponibilizado para as crianças. Deve ser mostrado, de forma prática, as funcionalidades básicas do Paint, como o uso do lápis, pincel, borracha, seleção e preenchimento de cores. Uma vez que isso seja concluído, os responsáveis pela aplicação da atividade devem solicitar aos alunos que criem seus próprios personagens fictícios usando o software em questão.

Os monitores da atividade devem incentivar a criatividade e originalidade na criação dos personagens. Além disso, deve ser destacado que, caso algo que não seja de autoria

própria seja utilizado, os autores devem ser referenciados. Isso destaca a importância de compreender os direitos autorais, bem como de utilizá-los na prática.

Destaca-se que, no período de realização da atividade, os aplicadores devem circular pela sala para oferecer ajuda e orientação conforme necessário. Após a criação dos desenhos, é importante encorajar os alunos a compartilhá-los com a turma.

Ressalta-se que uma breve discussão sobre como reconhecer e respeitar os direitos autorais ao compartilhar trabalhos criativos deve ser realizada. Assim, após a conclusão da atividade, os monitores devem reforçar a importância e utilidade dos direitos autorais, destacando, portanto, o objetivo da atividade em questão.

Observações

Após a aplicação desta atividade, o único retorno dado pelos responsáveis é de que pode ser necessário chamar a atenção dos alunos por meio de palmas ou alguma outra estratégia similar, caso algum tipo de recado ou instrução tenha que ser dada.