

## Conexão MAKER – Faça um acessório digital

A cada dia, as pessoas estão interagindo mais com a tecnologia móvel. Elas usam seus dispositivos móveis para realizar chamadas telefônicas, navegar na Internet, jogar jogos, assistir filmes e ouvir música. Com isso, elas também encontram certos desafios.

Observe as imagens a seguir.

- O que você consegue ver?
- Quais problemas você consegue identificar?
- Como esses problemas ocorreram?
- Quais são as possíveis soluções de design para elas?



# Folha de trabalho do aluno: Faça um acessório digital

Nome(s): \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

## Encontre um problema

Quais problemas você consegue identificar nas imagens? Escolha um deles e descreva-o.

---

---

## Brainstorm

*Trabalho individual:* Agora que você escolheu um problema, dedique-se, por três minutos, e crie soluções para resolvê-lo. Esteja pronto para compartilhar as suas ideias com o seu grupo.

*Trabalho em grupo:* Compartilhe e discuta as suas ideias para resolver o problema.

Utilize esboços, fotos e anotações como forma de registro.



Utilize os blocos LEGO® e esboços para explorar suas ideias.



Por vezes, ideias simples são as melhores.



**Escolha a melhor maneira**

Você deve listar uma série de ideias. Depois, escolha a melhor para executar.

Liste três funcionalidades que devem estar presentes em seu design:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**Mão na Massa**

É hora de começa a construir. Utilize as peças do conjunto LEGO® para executar a ideia escolhida. Teste o seu projeto conforme for construindo-o e registre todas as alterações realizadas.

**Avalie o que você fez**

Você já resolveu o problema encontrado no início da tarefa? Observe as funcionalidades listadas, anteriormente.

De que forma elas funcionam? Sugira três melhorias.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**Apresente o seu modelo**

Agora que você já terminou, faça um esboço ou tire uma foto do seu protótipo. Em seguida, identifique as três peças mais importantes e explique como elas funcionam. Apresente o protótipo para a turma.

**Ferramentas de avaliação**

	 <b>BRONZE</b>	 <b>PRATA</b>	 <b>OURO</b>	 <b>PLATINA</b>
<b>OBJETIVOS</b>				
<b>Tarefa MAKER:</b> _____ _____	• Construimos e testamos com sucesso o projeto com base em um único critério e ideia de design.	• Utilizamos com sucesso dois critérios e ideias de design para construir uma solução para o problema definido.	• Conhecemos a prata e refinamos nossa ideia de aprimorá-la ainda mais por meio de testes, revisões e reavaliações.	• Conhecemos em ouro e cumprimos com sucesso todos os três critérios de design.
<b>Projetar soluções</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Muito bem! O que você fará em seguida?**

**Exemplo de critérios de design:**  
O design deve...  
O design precisa...  
O design pode...



Você pode usar outros materiais da sala de aula.



Imprima suas fotos e anexe todo o seu trabalho a uma folha de papel de tamanho A4 ou cartolina.

