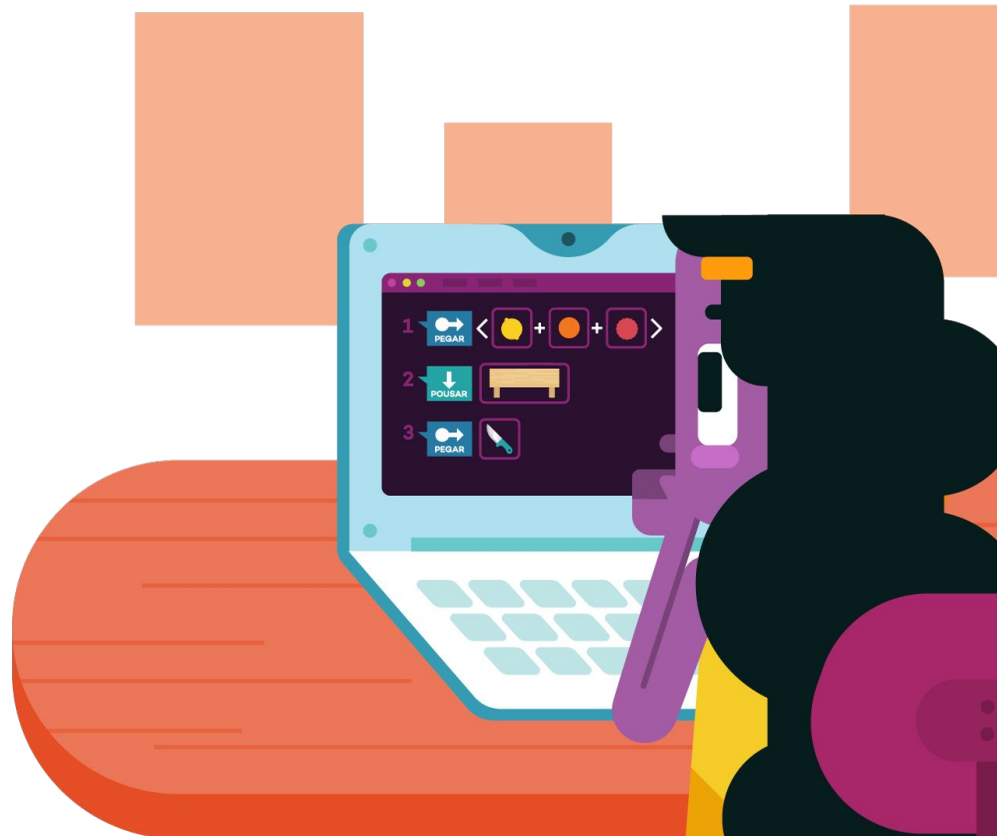




Tirar o máximo partido da ubbu



Primeiros passos

Para utilizarem a plataforma, queremos que os alunos se sintam à vontade com o computador que têm à frente.

Podemos nas primeiras aulas antes de entrar na plataforma ter como exercícios:

1. Explicar como ligar um computador;
2. Como escrever, clicar e arrastar;
3. Como ligar a internet;
3. Como aceder a um navegador de pesquisa.

Estes exercícios não precisam de ser na plataforma.





Login na ubbu

Quando sentirem que os vossos alunos estão preparados para iniciar, temos como próximo exercício o login na plataforma.

É importante que os alunos consigam autonomamente, a seu tempo, entrar sozinhos na plataforma. Para tal, precisam de praticar. Mesmo que levem 1 a 2 aulas, apenas a treinar o login.

Podem agora gerar cartões de login para cada um dos vossos alunos.



					
Endereço da ubbu	https://play.ubbu.io		Endereço da ubbu	https://play.ubbu.io	
Nome de utilizador	araraclaro669		Nome de utilizador	pomboclaro904	
Palavra-passe da turma			Palavra-passe da turma		
Palavra-passe pessoal			Palavra-passe pessoal		

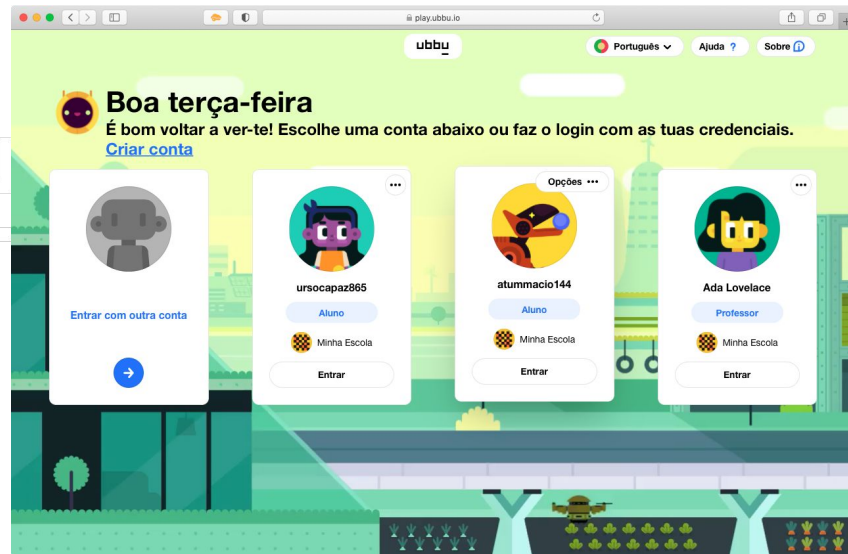
Saber mais aqui: "[Gerar cartões de palavra-passe](#)"

Login na ubbu

Para facilitar o processo de entrada na plataforma, a ubbu memoriza as contas dos utilizadores que já entraram através do mesmo *browser*.

Na medida do possível, os alunos devem utilizar o mesmo computador em todas as sessões. Assim, já só têm de identificar o seu avatar e colocar a palavra-passe.

Esta funcionalidade guarda os acessos de professores e alunos, facilitando o processo para alunos que ainda não dominam a utilização do teclado.





Instalar a ubbu no computador

É possível instalar um atalho para a ubbu no computador dos alunos. Continuam a precisar de uma ligação à Internet para acederem à plataforma.

Quais são os benefícios?

- Quando a ubbu é instalada num computador, guarda dados diretamente no disco, carregando mais rapidamente do que se tivesses de aceder sempre num navegador.



Saber mais aqui: "[Instalar a ubbu no teu dispositivo](#)"

Instalar a ubbu no computador

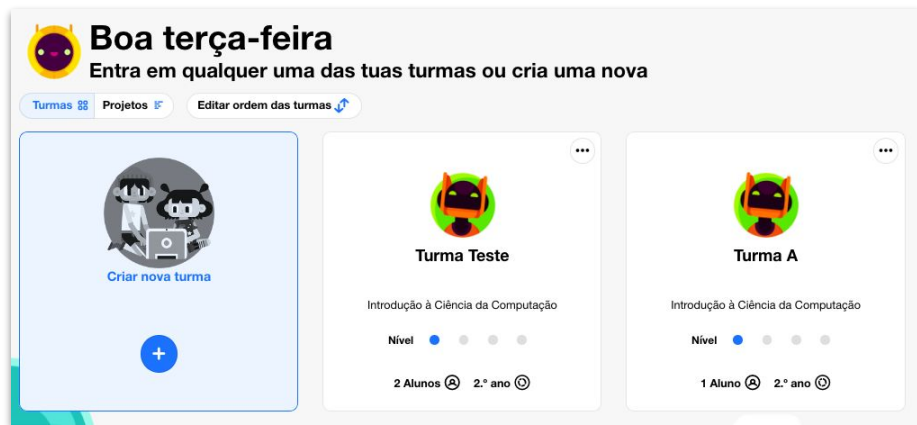
Quais são os benefícios?

- Os alunos conseguem entrar mais rapidamente na ubbu quando ligam o computador, bastando apenas um clique no ícon da app.
- Não permite que outras abas estejam abertas, ajudando os teus alunos a focarem-se nas aulas.
- Pode ser instalada em *tablets* também (iPadOS e Android).

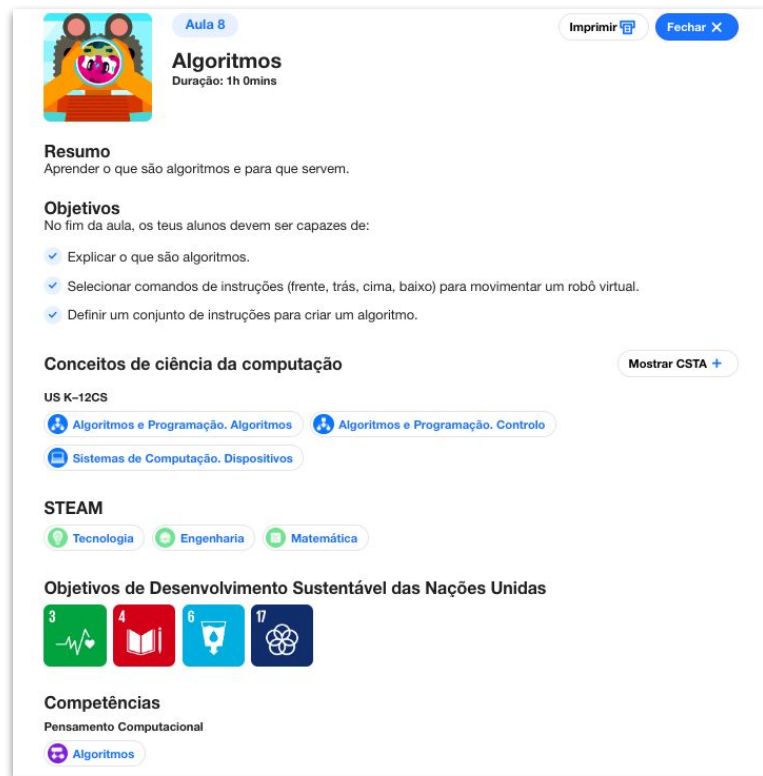


Saber mais aqui: "[Instalar a ubbu no teu dispositivo](#)"

Preparar uma aula



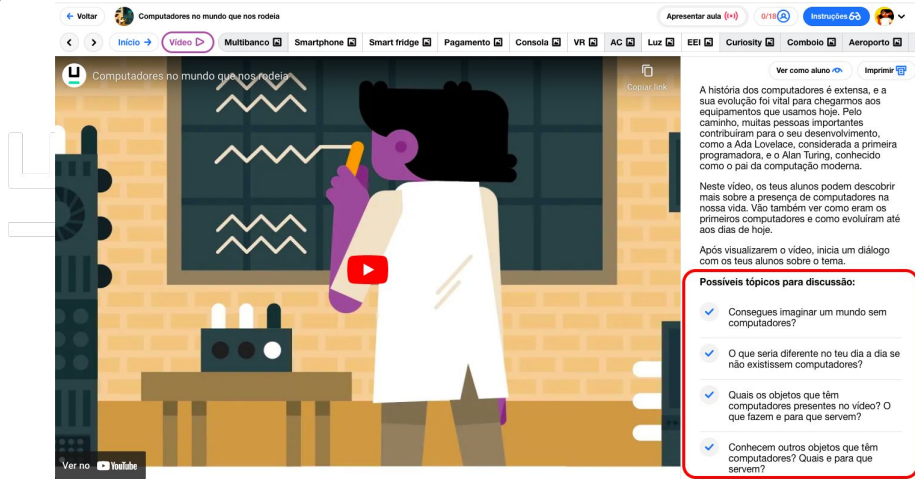
Criar turma de teste para realizar exercícios



Consultar planos de aula

Durante a aula

- As diferentes atividades incluem mais informação e sugestões de perguntas para fazer à turma.
- No final da aula, podem sempre questionar: o que aprendemos hoje?
Usar esse feedback para ajudar a definir o plano para as aulas seguintes.
- Apresentar exemplos do dia-a-dia ou de outras áreas (ex: ciclo da água), para consolidar aprendizagens.



Diferentes cenários de aprendizagem

1. Alunos individualmente nos computadores
2. Alunos a pares nos computadores
3. Sem computadores, alunos realizam exercícios no quadro à vez
4. Alunos fazem nos computadores e alguns exercício no quadro (ex: vídeos, quizzes)
5. Alunos fazem os exercícios e professor intervém apenas para explicações e suporte
6. Apresentação dos conceitos na aula, alunos fazem exercícios em casa
7. Professor realiza a aula toda no quadro



Estratégias em sala de aula

[Desbloquear as aulas por módulos ou aula a aula.](#)

Sugerir aos alunos mais despachados que realizem as atividades extracurriculares - [os Desafios](#)

Colocar os alunos que terminam as atividades, ajudar os colegas.

Consultar os resultados da aula para verificar que exercícios os alunos ainda têm em falta.



Adaptar o tempo de aprendizagem e consolidação com o ritmo da turma. Não existe o objetivo de fazer 30 aulas por ano.

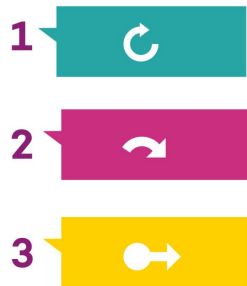
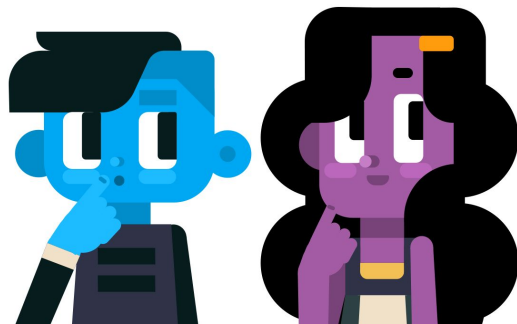




Direções / Lateralidade

Os alunos demonstraram alguma dificuldade com as direções e a lateralidade. É importante que consigam colocar-se no lugar do objeto que estão a programar.

- Exemplificar com o próprio corpo (ex: "estás num carro, o robô está aqui, ...");
- Utilizar objetos que exemplifiquem o robô que está a ser programado;
- Desenhar o trajeto a realizar;
- Contar as casas a percorrer com os dedos no ecrã.



Atividades Unplug

Para cada aprendizagem realizada nas aulas do currículo, temos uma Atividade Unplug que reforça os conhecimentos através de uma prática didática na qual não precisam dos computadores ou internet.

Podem servir para recapitular as aprendizagens de uma forma diferente.

Encontram estas atividades na área dos Desafios.



Programar o professor

Não iniciado

★ 0 / 0



Comanda um robô à tua escolha

Não iniciado

★ 0 / 0

Atividades Unplug



Debugging II

Não iniciado

★ 0 / 0



Coreografias

Progresso

★ 0 / 0



Faz a tua condição

Concluído ✓

★ 0 / 0



Consegues fazer várias coisas ao mesmo tempo?

Concluído ✓

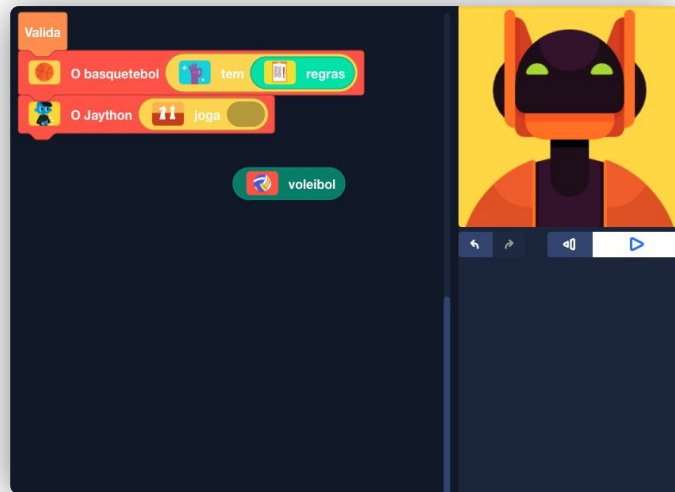
★ 0 / 0

1ª ano (ou outros alunos que ainda não saibam ler)

Para os alunos de 1º ano ou outros que ainda não saibam ler ou escrever, o vosso apoio vai ser sempre essencial.

Os alunos acabam por precisar da vossa indicação sobre o que fazer em cada jogo e o apoio na leitura de actividades como o puzzle de blocos ou os quizzes.

Para estes alunos, podem optar por uma dinâmica de aula menos autónoma e mais seguida ao vosso ritmo, para todos.





Aprendizagem interdisciplinar

Com conteúdos interdisciplinares é possível criar pontes entre disciplinas para causar transformações profundas no processo de ensino-aprendizagem.

Ao criarmos esta ligação, a aprendizagem das disciplinas deixa de ser isolada e separada, proporcionando uma visão e entendimento global.

Com esta metodologia realizamos uma forte ligação entre a Ciência da Computação e as restantes áreas disciplinares.

Saber mais [aqui](#).



Surgiu uma dúvida, o que fazer?

Podem enviar-nos uma mensagem através do chat
“Fala connosco”.



Obrigada!

