ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Pensamento Computacional



Mindfulness - Parte 3



FELIPE FAUSTINO DE SOUZA LUÍS ANTÔNIO DOS SANTOS SILVA MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES ZENITH NARA COSTA DELABRIDA ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

PRO-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa de Brito

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO ENREDO

Luís Antônio dos Santos Silva

Felipe Faustino de Souza

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA

M663 Mindfulness: parte três [recurso eletrônico] / Felipe Faustino de Souza ... [et al.]. – Porto Alegre : SBC, 2020.

24 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 7, Pensamento computacional ; v. 10).

ISBN 978-65-87003-23-8

Atenção plena.
 Pensamento computacional.
 Computação.
 I. Silva, Luís Antônio dos Santos.
 II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto.
 III. Delabrida, Zenith Nara Costa.
 IV. Brito, Albert Santos Barbosa de.
 V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.
 VI. Universidade Federal de Sergipe.
 VII. Título VIII. Série

CDU 004:159.92 (059)

Catalogação elaborada por Francine Conde Cabral CRB-10/2606

REALIZAÇÃO: UNIRIO/BR - UFS/BR







FELIPE FAUSTINO DE SOUZA LUÍS ANTÔNIO DOS SANTOS SILVA MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES ZENITH NARA COSTA DELABRIDA AI BERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 7: Pensamento Computacional Volume 10: Mindfulness - Parte 3

Porto Alegre Sociedade Brasileira de Computação - SBC 2020

Apresentação

Essa cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenado pela profa. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e, também, no Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. É também vinculado à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pelo NIT institucional UNIRIO. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciência da Computação.

Essa cartilha, como parte da Série 7, versa sobre Pensamento Computacional (PC), apresentando a continuidade nas aventuras das crianças índigos. Lembrando que as crianças índigo possuem habilidades hiperdesenvolvidas relacionadas aos 4 pilares do PC. O gibi sobre Mindfulness- parte 3 aborda a continuação da aplicação dos conceitos sobre Mindfulness Informal utilizando a dança por meio dos Pilares do Pensamento do Pensamento Computacional.

(Os Autores)











E COM A ABSTRAÇÃO PODEMOS ISOLAR ALGUNS ASPECTOS DO PROBLEMA...

... NO CASO DA DANÇA, INICIALMENTE, NÃO PRECISAMOS SABER A QUANTIDADE DE VEZES QUE VAMOS REPETIR E O MOVIMENTO DO CORPO TODO PARA AQUELE PASSO...

... PODEMOS ABSTRAIR ALGUNS DOS MOVIMENTOS DA DANCA E, ASSIM, EXECUTÁ-LA DE FORMA MAIS SIMPLES. JÁ QUE NÃO SOMOS FERAS COMO O MAICON!























EXATAMENTE!
MAS PARA ENSINAR OS
PASSOS CORRETAMENTE
VOCÊ OS DESCREVEU DE
UMA FORMA QUE A GENTE
CONSEGUE SEGUIR. VOCÊ
ACABOU DE DESCREVER
UM ALGORITMO!



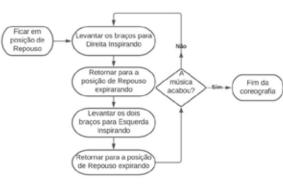






















ISSO SIGNIFICA QUE IREMOS DANÇAAAAAAAR! JENNYFER, VOCÊ PODE LER OS COMANDOS PARA NÓS?



QUE DAORA! TODOS A POSTOS?

VAMOS COMEÇAR... PRIMEIRO PASSO: FICAR EM POSIÇÃO DE REPOUSO!

LEVANTAR OS BRAÇOS PARA DIREITA INSPIRANDO...

.... RETORNAR PARA A POSIÇÃO DE REPOUSO EXPIRANDO....

.... LEVANTAR OS BRAÇOS PARA ESQUERDA INSPIRANDO....

..... RETORNAR PARA A POSIÇÃO DE REPOUSO EXPIRANDO.

PRONTO! EXECUTAMOS UM CICLO! COMO NÃO ESTAMOS USANDO A MÚSICA E ESTAMOS SÓ VENDO SE TUDO ESTÁ OK PODEMOS PARAR POR AQUI!



PESSOAL, PERCEBI QUE DURANTE A DANÇA TODOS LEVANTAMOS OS BRAÇOS PARA CIMA DE MANEIRA DIFERENTE!

SERÁ QUE NÃO DEVERÍAMOS SER MAIS PRECISOS NO ALGORITMO ÁLICE?





QUAL SERIA O ÂNGULO COM MEUS BRAÇOS ASSIM? 135°?











VERDADE JENNYFER!

NEM SEMPRE É
NECESSÁRIO A
UTILIZAÇÃO DE
TODOS OS PILARES
DO PENSAMENTO
COMPUTACIONAL
NA RESOLUÇÃO DE
UM PROBLEMA.



ISSO MAICON! A MINHA HABILIDADE HIPERDESENVOLVIDA È O RECONHECIMENTO DE PADRÕES, QUE È RECONHECER SITUAÇÕES QUE SE REPETEM OU QUE SÃO PARECIDAS EM OUTROS PROBLEMAS....

.... COMO O NOSSO PROBLEMA É A APRENDER A COREOGRAFIA, PODEMOS PERCEBER QUE NELA ALGUNS PASSOS SE REPETEM. ENTÃO PODEMOS PENSAR NESSAS PARTES QUE SE REPETEM COMO MOVIMENTOS, INSPIRAÇÃO E EXPIRAÇÃO...

















E DEPOIS CRUZAMOS OS BRAÇOS ASSIM....

... E VOLTAMOS PARA A POSIÇÃO DE REPOUSO.



























ISSO MESMO NOAH! SIGNIFICA QUE ESTÁ NA HORA DE VOLTARMOS PARA CASA.

















PASSATEMPO

Três meninas que frequentam a mesma escola possuem mochilas de cores diferentes e gostam de sucos e matérias distintas. Tente identificar a cor da mochila e o gosto de cada uma delas. Utilize a tabela seguinte para ajudar a descobrir as respostas!

- A menina que gosta de português gosta de suco de abacaxi.
- 2. A mochila de Manuela não é laranja.
- A garota da mochila vermelha gosta de suco de limão.
- Aline gosta de história e não gosta de suco de uva.
- Flávia não gosta de matemática.

Nome	Mochila	Matéria	Suco		
Aline					
Flávia					
Manuela					

]	Mochita			Matéria			Suco		
		Laranja	Vermeha	Rosa	História	Matemática	Português	Abacaxi	Limila	Uva
Nome	Aline		П				Т			
	Flávia									
	Manuela									
Suco	Abacaxi									
	Limão									
	Uva									
Watéria	História							-		
	Matemática									
	Portugués									

PASSATEMPO

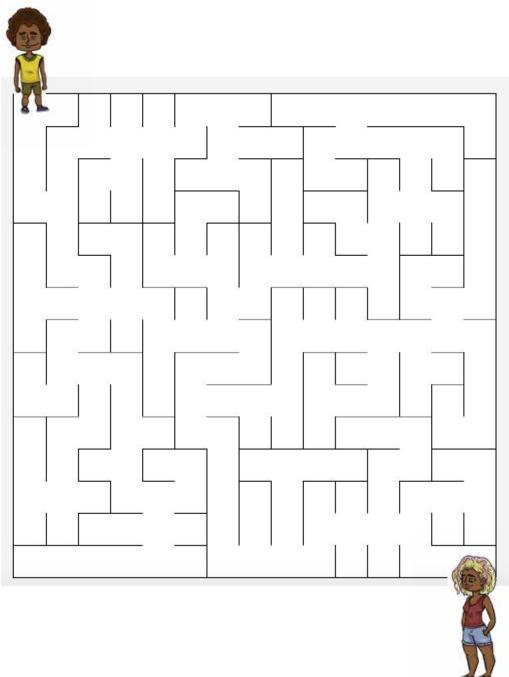
Ache o objetos em destaque na figura





LABIRINTO

Ajude Maicon encontrar a sua irmã Jennyfer passando por esse labirinto.



JOGO DOS 7 ERROS



(Respostas dos passempos em http://almanaquesdacomputacao.com.br/)

Bibliografia

Gibi inspirado em SOUZA, F. F. de; SILVA, L. A. dos S.; NUNES, M. A. S. N. (2020). Desenvolvendo empatia e mindfulness com TICs: Mapeamento Sistemático Sobre Evidências do Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais Via Meios Digitais para Crianças do Século XXI.

Disponível em: < https://www.cieb.net.br/evidencias/revisoes/25>.

Acesso em 04 de abril de 2020.

SOUZA, F. F. de; NUNES, M. A. S. N. (2020). Mindfulness na educação: o estado da arte. In VERSUTI, F. M. et al. (Orgs.) Perspectivas de atuação no caos: textos e contextos 1 ed. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020. p. 139-160

Mais gibis em:

http://almanaquesdacomputacao.com.br/

http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html

Para ir mais longe

Guia de atividades para o desenvolvimento do Pensamento Computacional Módulo: Mindfulness

SOUZA, F. F.; NUNES, M. A. S. N.; ROMERO, M. . ALMANAQUE PARA POPULARIZA-ÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 12: Guia pedagógico Volume 3:

Guia de atividades para o desenvolvimento do Pensamento Computacional: Módulo Mindfulness. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2020. v. 3. 32p .

Disponível em: http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/\$12V3.pdf

Desafios de programação para o desenvolvimento do Pensamento Computacional: Módulo Mindfulness

SOUZA, F. F; NUNES, M. A. S. N.; SANTOS JUNIOR, J. H. ALMANAQUE PARA POPU-LARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 7:

Pensamento Computacional Volume 11: Desafios de programação para o desenvolvimento do Pensamento Computacioal Módulo: Mindfulness - 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2020. v. 11. 40p.

Disponível em: http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/S7V11.pdf

Sobre os autores

ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

Formado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2019). Sócio proprietário da ZERO1 Escritório de Design em ARACAJU/SE, possui vasta experiência nas áreas relacionadas ao design gráfico, tais quais, identidade visual, branding, comunicação visual, webdesign, social média, ilustração com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs).

FELIPE FAUSTINO DE SOUZA

Bolsista FAPITEC/SE, Bacharel em Ciências da Computação pelo Centro Universitário de João Pessoa (UNIPÊ) Licenciado em Letras Inglês pela Universidade Tiradentes (UNIT) e atualmente mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação (PROCC) pela Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Lattes: http://lattes.cnpq.br/4069650000668253

ZENITH NARA COSTA DELABRIDA

É professora associada da Universidade Federal de Sergipe no Departamento de Psicologia. Preside a Associação Brasileira de Psicologia Ambiental e Relações Pessoa-Ambiente (ABRAPA). Conduz pesquisas sobre a relação pessoa-ambiente, principalmente, nos seguintes temas: ambientes coletivos, ambientes públicos, violência urbana, comportamento pró-ambiental e habilidades sociais bem como percepção de risco. Como atividade de extensão tem trabalhado com comunidades rurais para o desenvolvimento local das mesmas, em escolas com educação ambiental e na universidade com grupo de apoio e de desenvolvimento de habilidades sociais. É professora do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento e Meio Ambiente (PRODEMA) e do Programa de Pós-graduação em Segurança, Sociedade e Políticas Públicas (PROPSEG).

Lattes: http://lattes.cnpa.br/2343748428978209

LUÍS ANTÔNIO DOS SANTOS SILVA

Técnico formado pelo Instituto Federal de Sergipe (IFS). Graduado pela Universidade Tiradentes (UNIT) em Sistemas de Informação, atualmente discente do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação (PROCC) da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Atualmente, suas pesquisas estão voltadas principalmente na área do Desenvolvimento da Empatia através do Pensamento Computacional.

Lattes: http://lattes.cnpq.br/1622211414785978

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial

Professor Associado II do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduiche) no INESC-ID- IST Lisboa-Portugal (ago 2007-fev 2008), Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998). Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995). Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPg. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanagues para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, http://almanaguesdacomputacao.com.br/

http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ

Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687

Mais gibis em: http://almanaquesdacomputacao.com.br/ http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.htm
Agradecimentos Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO e DCOMP/PROCC-UFS.

ANOTAÇÕES























