

Espaço de Aprendizagem Personalizada: Ciência Divertida 3.0 + Educação 4.0

Desvendando o código QR

Público-alvo:

- 2.º/3.º ciclo

Breve Descrição:

- Esta atividade aborda algumas maneiras de usar códigos QR na sala de aula. É uma forma de promover a literacia e pode ser uma boa estratégia para aproximar os alunos da Biblioteca Escolar. O Código QR (abreviação de **Quick Response Code**) é um tipo de código de barras em 2D, na forma de um quadrado, inicialmente criado para a indústria automóvel no Japão. Tornou-se vulgar nos últimos tempos, sendo seguro que os alunos já o terão visto em diferentes lugares e ocasiões.

Objetivos:

- Incentivar os alunos a gostarem de livros, permitindo-lhes também relacionarem o suporte tradicional de leitura com formatos que fazem cada vez mais parte de suas vidas, como é o caso dos recursos em formato digital.

Recursos:

- Quadro interativo ou projetor;
- Um computador com acesso à Internet;
- Uma aplicação geradora de códigos QR. Há várias gratuitas na Internet. Veja por exemplo em: www.qrstuff.com ou www.qurify.com;
- Um dispositivo móvel com um leitor de QR;
- Impressora.

Descrição da Atividade:

- Reúna na sala de aula um conjunto de livros e leituras de referência. Certifique-se de que têm um código de barras na parte de trás;
- Discuta com os alunos as principais características de um livro (capa, página, coluna, índice, sinopse, conteúdo das páginas, título, autor) e chame a atenção para o código de barras;
- Questione-os sobre a função dos códigos de barras e introduza o exemplo de QR aproveitando os livros da BECRE no caso de já serem aí utilizados;
- Explique-lhes que eles próprios podem criar os seus códigos QR para guardar informações sobre os livros que leem, por exemplo. Será interessante mostrar-lhes como funciona um código QR, a partir de um anúncio numa revista, por exemplo, ou mostre-lhes um vídeo, podem-se encontrar alguns exemplos no **YouTube**.
- Cada aluno escolhe um livro favorito que já tenha lido e que conheça muito bem (a atividade em função da idade e desenvolvimento poderá ser feita ou não em pequeno grupo);
- De seguida, deve procurar informação *online* sobre o livro, sobre o autor ou sobre a história. Uma entrevista *online* com o autor, um vídeo relativo à história ou uma página da **Wikipedia** com informações relevantes sobre o autor do livro são bons exemplos da informação que pode ser encontrada;
- Com o projetor ou no quadro interativo, mostre-lhes como encontrar uma aplicação gratuita geradora de código QR e exemplifique como se faz para criar um código específico, por exemplo, para divulgar a página da escola na Internet.
- Para tal, é necessário: inserir a ligação da página da escola (URL) no gerador de códigos QR; descarregar o código QR gerado; e guardá-lo no computador em formato de imagem (.jpg ou .png) e com um nome facilmente reconhecível de forma a ser identificado também com facilidade!

Espaço de Aprendizagem Personalizada: Ciência Divertida 3.0 + Educação 4.0

Desvendando o código QR

- Os alunos podem então criar os seus próprios códigos, baixá-los, imprimi-los e colá-los no interior das capas dos seus livros;
- Permita que os alunos digitalizem os códigos QR uns dos outros. Pergunte-lhes de quais gostaram mais e porquê. De acordo com o que aprenderam sobre os livros já digitalizados, peça-lhes para escolherem um livro que gostassem de ler.

Sequência:

- A partir da utilização de uma aplicação geradora de códigos QR os alunos deverão criar os seus próprios códigos para os seus livros. Criam, baixam e guardam os códigos para depois imprimirem e coloca-los nos respetivos livros.