|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ano(s) de escolaridade** | **Disciplina(s)** | **Previsão de duração** |
| 1CEB | Matemática | 60 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Autoria** | EduScratch |

**Descrição da atividade**

Com o Scratch podemos criar animações de personagens. Nesta atividade, propomos colocar uma personagem a andar, tendo necessidade de recorrer a números decimais para tornar os movimentos mais realistas.

**Objetivos**

* Compreender a necessidade de utilização de números decimais;
* Compreender como criar animações através da programação em Scratch;

**Descrição metodológica**

Ficha de trabalho passo-a-passo com orientações para o aluno realizar a atividade de forma quase autonoma

**Domínio(s) das Orientações Curriculares para as TIC**

Criar e inovar

**Conhecimentos, Capacidades e Atitudes das Orientações Curriculares para as TIC**

* Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;
* Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;
* Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;

**Materiais e recursos a utilizar**

Scratch V. 3.0

**Avaliação da atividade**

A atividade pode ser avaliada pela observação dos alunos na sua resolução e pela quantidade de alunos que conseguirem criar a animação sugerida na ficha. Espera-se ainda que alguns alunos consigam realizar o desafio colocado no final.

**Exemplo de produto ou resolução**

