



Ano(s) de escolaridade	Disciplina(s)	Previsão de duração
4º	Expressões, Português, Estudo do Meio	120 min (2 x 60 min)

Autoria	Isabel Maria Duarte Bastos
----------------	----------------------------

Descrição da atividade

Tema/Área: Lendas de Portugal - Programação

Tarefa – Construir um recurso em Scratch sobre um tema relevante para os conteúdos do 4º ano.

Objetivos

- Dar a conhecer uma aplicação para a criação de recursos utilizando a programação por blocos;
- Promover o uso de recursos para a aprendizagem através da Gamification;
- Promover a aprendizagem com recurso às novas tecnologias;
- Motivar os alunos para a aprendizagem através da programação.

Descrição metodológica

Explicação dos vários separadores da plataforma Scratch, assim como a do objetivo do palco e dos atores.

Demonstração dos objetivos de cada um recorrendo a exemplos.

Resolução da tarefa proposta (podendo mudar o tema da lenda).

Domínio(s) das Orientações Curriculares para as TIC

Criar e Inovar

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes das Orientações Curriculares para as TIC

- Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;
- Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia;
- Compreender a importância da produção de artefactos digitais;
- Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;
- Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos.

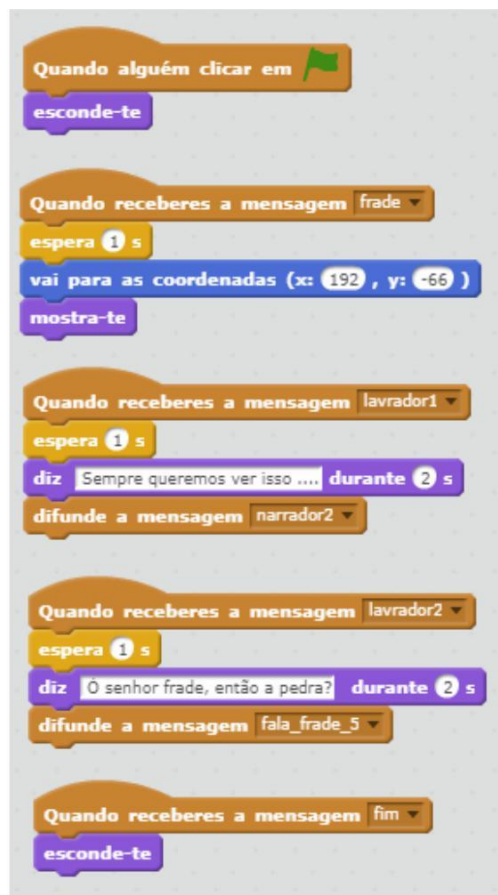
Materiais e recursos a utilizar

- Ficha online Scratch;
- Computador;
- Projetor.

Avaliação da atividade

- Observação direta;
- Experimentação dos recursos produzidos.

Exemplo de produto ou resolução



Link: <https://scratch.mit.edu/projects/194751151/>

“Material produzido no âmbito da oficina Iniciação à Programação no Ensino Básico - Formar Formadores, que decorreu em Santarém entre outubro e dezembro de 2017”.