

Projeto Scratch: "A Viagem da Gota de Água"

Objetivos:

- Ensinar o ciclo da água através de uma animação interativa.
- Desenvolver o pensamento computacional através da programação com blocos.
- Estimular a criatividade com som, movimento e interação.

Descrição do Projeto:

Neste projeto, os alunos acompanham uma gota de água que viaja pelo ciclo da água. A história será animada e terá narração.

Personagens (Sprites):

- **Gota de água** (personagem principal)
- **Sol** (ativa a evaporação)
- **Nuvem** (associa-se à condensação)
- **Chuva** (representa a concorrência)
- **Rio ou Solo** (representa a infiltração)

Cenários:

- Oceano ou lago
- Céu com nuvens
- Campo ou floresta

Referências

Direção-Geral da Educação. (*eAprendizagens essenciais – Ensino básico*)
<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>