

## TRABALHO DE TIC\_ PLANEAMENTO

**Público-alvo:** alunos do 1º CEB.

Este projeto tem como foco principal a área do Português e a área de TIC, conseguindo facilmente adaptar-se a outras disciplinas, criando assim o conceito de interdisciplinaridade entre as mesmas.

Através desta atividade, os alunos conseguirão usar a plataforma Scratch de forma dinâmica e interativa, criando as suas próprias histórias com base no conhecimento adquirido, poderão ainda reconhecer as inúmeras possibilidades de conteúdos que nela encontram. Este projeto tem como objetivo geral a transmissão de conhecimentos morais, de uma forma pouco convencional, no sentido em que usa as tecnologias para contar uma fábula interativa aos alunos ao mesmo tempo que fomenta o pensamento computacional e a interação com este género de plataformas.

Já como objetivos específicos, segundo as Aprendizagens Essenciais das disciplinas principais, acima mencionadas, em articulação com o perfil dos alunos, este projeto pretende:

- Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo;
- Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global), pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor;
- Realizar atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online;
- Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa;
- Conceber artefactos digitais para apresentação de narrativas: música, vídeo, entre outras;
- Criar algoritmos e/ou programas que envolvam a interação com objetos virtuais ou tangíveis para criar jogos simples.
- Descrever situações, pessoas/personagens e espaços
- Realizar diferentes tipos de leitura em voz alta (ler muito devagar, ler muito depressa, ler muito alto, ler murmurando, ler em coro, fazer leitura coletiva, fazer leitura dramatizada);
- Selecionar informação essencial para diferentes finalidades.
- Apreciar textos produzidos pelo próprio aluno ou por colegas, justificando o juízo de valor sustentado.
- Manifestar ideias, emoções e apreciações geradas pela escuta ativa de obras literárias e textos da tradição popular.
- Revelar curiosidade e emitir juízos valorativos face aos textos ouvidos.
- Compreender textos narrativos (sequência de acontecimentos, intenções e emoções de personagens, tema e assunto; mudança de espaço) e poemas.
- Antecipar o desenvolvimento da história por meio de inferências reveladoras da compreensão de ideias, de eventos e de personagens;
- Distinguir ficção de não ficção.
- (Re)contar histórias. Dizer, de modo dramatizado, trava-línguas, lengalengas e poemas memorizados, de modo a incluir treino da voz, dos gestos, das pausas, da entoação e expressão facial.

## **Etapas para a elaboração: Projeto\_Scratch\_Pedro\_e\_o\_Lobo**

### **1ª FASE**

- Adaptação da história escolhida para uma linguagem menos formal e mais personalizada ao tipo de alunos e à mensagem que queremos passar para os mesmos. Para esta adaptação utilizei como base o site: <https://maemequer.pt/desenvolvimento-infantil/educacao/contos-e-fabulas-infantis/historia-de-pedro-e-o-lobo-fabula-de-esopo/> , no entanto dei-lhe um toque pessoal.
- Criação de personagens e cenários necessários usando motores de busca e IA (Copilot), utilizando os seguintes comandos: "cria uma imagem de fundo para Scratch, estilo ilustração com [descrição desejada]". As personagens foram editadas no Canva, para remoção do fundo, com o objetivo de melhor integração no projeto Scratch.
- Introdução à plataforma Scratch à turma, com um breve resumo sobre os comandos principais e como eles atuam. Scratch usado: [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)
- Mostrar diversas funcionalidades do Scratch e jogos por ele produzidos (exemplo: Bebras);
- Dividir a turma em grupos e deixar que os alunos explorem a plataforma durante um breve período, de forma autónoma, mas supervisionada pelo professor.

### **2ª Fase**

- Criar um período de interação com os alunos. Responder a questões e fazer perguntas sobre o que descobriram/aprenderam acerca da plataforma trabalhada.
- O professor cria uma atmosfera acolhedora e dinâmica dentro da sala de aula e começa a partilhar com os alunos a história dinamizada no Scratch neste caso, a fábula Pedro e o Lobo.
- Ao longo da história, o professor deve criar um diálogo com os alunos (perguntar o que, na visão deles, a personagem principal está a sentir ? Acham correto? O que acham que irá acontecer...).
- No final, pedir aos alunos que contem a história vista por eles e que indiquem o que aprenderam com ela.

### **3ª Fase (última)**

- O professor poderá usar o recurso disponibilizado para consolidar os conhecimentos aprendidos com a fábula (ficha técnica);
- Disponibilizar em cada grupo a história no Scratch para os alunos entrarem na dinâmica da mesma e poderem explorar os comandos.
- Com base na fábula apresentada, os alunos criarão as suas próprias histórias no Scratch, utilizando os comandos aprendidos e explorando diferentes possibilidades de cenários e personagens.
- Os alunos terão a possibilidade de criar outros finais para a história apresentada ou criar as suas próprias histórias.

## **História: “Pedro e o Lobo” – Tema principal: A importância da honestidade**

Já dava para ouvir os passarinhos na aldeia onde Pedro morava. Lá as pessoas acordavam cedo. Havia muito que fazer. Pedro, um menino maroto que se aborrecia facilmente, já se encontrava a caminho para ir dar o pequeno-almoço às suas ovelhas. Depois de alimentar as suas ovelhas e como não tinha ninguém para brincar, teve uma ideia. Uma ideia muito divertida... pelo menos para ele. Começou a gritar com toda a força: "Lobo, Lobo! Socorro! Um Lobo está a atacar as ovelhas!" Todos os aldeões, homens, mulheres e crianças, largaram o que estavam a fazer e correram colina acima para ajudar o Pedro. (Pausa estratégica por parte do professor – O que acham que aconteceu de seguida? ... Vamos ver se é isso que aconteceu...).

Imaginem as caras deles quando chegaram lá acima e não viram lobo nenhum! O Pedro estava a rir às gargalhadas!" Como acham que os aldeões se sentiram? (Deixar as crianças responderem) Ficaram furiosos! Sentiram-se enganados e, com razão, voltaram para a aldeia, muito chateados. Mas o Pedro não aprendeu a lição. Passado uns dias, decidiu pregar outra partida aos aldeões e mais uma vez, começou a gritar: "LOBO! LOBO! SOCORRO! O LOBO VOLTOU!" (Pausa estratégica por parte do professor – Se fossem o Pedro teriam a mesma atitude? E se fossem os aldeões?) Tal como da primeira vez, os aldeões correram para o ajudar. Era tudo mentira! O Pedro estava a rir-se deles. Desta vez, os aldeões ficaram ainda mais furiosos e prometeram que não voltariam a cair na conversa dele. Passaram-se uns dias e, de repente, ouviu-se o Pedro a gritar, desesperado: "LOBO! LOBO! SOCORRO! O LOBO ESTÁ MESMO AQUI!", desta vez, era verdade! Um lobo enorme e feroz estava mesmo a atacar as ovelhas. Mas os aldeões, fartos das mentiras do Pedro, não ligaram. Pensaram que era mais uma partida dele. (Pausa estratégica por parte do professor – Estará o Pedro arrependido da brincadeira que fez? ... O que acham que ele está a sentir?) Infelizmente, o lobo atacou as ovelhas e o Pedro ficou muito triste. Quando voltou à aldeia, a chorar, os aldeões explicaram-lhe que não acreditaram nele porque ele tinha mentido muitas vezes. O Pedro percebeu que errou e que mentir é muito mau. Quando dizemos sempre mentiras, mais cedo ou mais tarde ninguém acredita em nós, mesmo quando dizemos a verdade. (Pausa estratégica por parte do professor – O que aprenderam com a história? Já alguém passou por situações semelhantes à do Pedro?... deixar que contem as suas experiências).

## **Avaliação**

A avaliação será contínua, através da observação e registo do desempenho dos alunos ao longo das atividades. Será utilizada uma ficha técnica para consolidar os conhecimentos adquiridos com a fábula. Os projetos finais dos alunos no Scratch também serão avaliados, considerando a criatividade, a utilização dos comandos e a compreensão do projeto em si.

## **Webgrafia**

- Scratch - Imagine, Program, Share
- [<https://copilot.microsoft.com/chats/J5NPfQNsij9RA2H2s>
- [https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens\\_Essenciais/1\\_ciclo/portugues\\_1c\\_2a\\_ff.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/1_ciclo/portugues_1c_2a_ff.pdf)
- - [Aprendizagens Essenciais - Ensino Básico | Direção-Geral da Educação](#)
- - [oc 1 tic 1.pdf](#)