

Projeto prático- Planificação

No âmbito da unidade curricular de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), foi solicitado que eu desenvolvesse um projeto prático com recurso ao Scratch de modo a criar uma atividade de ensino-aprendizagem que se destinará a alunos do 1ºCiclo, para que estes alunos desenvolvam capacidades com este tipo de recurso, ou seja, desenvolver o seu pensamento computacional. De acordo com as Aprendizagens Essenciais (AE) “Plenamente reconhecida a importância da presença das TIC no currículo, enquanto oportunidade para o desenvolvimento de competências conducentes ao exercício de uma cidadania ativa, crítica e responsável”. O pensamento computacional deve ter um grande desenvolvimento de forma a desenvolver nos alunos como referido nas AE, 4 domínios principais, a cidadania digital, investigar e pesquisar, comunicar e colaborar e criar e inovar.

Posto isto, pensei num jogo intitulado “Quantos são”, como é explicito nas AE “A matemática tem um lugar privilegiado no currículo de inúmeros países”. Sendo assim, o Scratch é um ótimo aplicativo para se explorar estes conceitos de aprendizagem pois, é bastante interativo e dá acesso aos mais diversos materiais, por isso, decidi escolher a disciplina de Matemática, de modo a trabalhar mais profundamente o cálculo mental. Para este projeto, criado para alunos do 2º ano, será feito em aula dividido num período de 4 aulas de 90 minutos, para que os alunos explorem e identifiquem as conas de somar e subtrair, com o objetivo de permitir que os alunos criem uma maior facilidade de cálculo mental usando todo este ambiente de programação que é o Scratch.

O objetivo principal deste projeto é fazer com que os alunos criem o hábito de calcular mentalmente, aumentando também a compreensão computacional através do Scratch, pois como é referido nas AE “No 1º Ciclo importa que os alunos desenvolvam uma compreensão do sentido

de número.” “Destaca-se a importância do cálculo mental, a desenvolver desde os primeiros dias de escola.” Com isto, os alunos também iram aumentar o gosto e compreensão pelo computador pois irá ser um jogo muito interativo e de fácil compreensão.

1ª Aula- Para se conseguir realizar esta atividade, os alunos têm de estar familiarizados com as contas de somar e subtrair, por isso, iniciarei com uma aula de contas de somar, fazendo uma ficha de várias contas feitas por mim, para que possam tirar as suas dúvidas e para ficarem a perceber bem como fazer as contas, e falarei um pouco do que é o Scratch para eles irem percebendo como se vai proceder o jogo de cálculo que vão realizar mais a frente, mostrando já alguns blocos básicos.

2ª Aula- Esta aula será para aprofundar as contas de subtrair, para que mais uma vez fiquem familiarizados com este tipo de contas, realizando novamente uma ficha por mim, tirando as suas dúvidas, e depois falaremos com mais algum pormenor sobre o que vão fazer no Scratch já começando a programar.

3ª Aula- Nesta aula vamos acabar a programação do jogo, todos juntos para que ninguém se engane e que possa ir tirando as suas dúvidas.

4ª Aula- A última aula será destinada a que os alunos possam disfrutar do jogo, e até realizar uma pequena brincadeira em que eles disputem uns contra os outros a ver quem acerta o maior número de contas, criando assim um ambiente divertido, mas sobretudo um ambiente de aprendizagem e de criação de uma maior facilidade de usar o cálculo mental.

Em suma, considero que esta planificação está de acordo com a proposta pedida pelo professor, pois estou a realizar uma atividade feita em Scratch e estou a criar uma atividade de ensino-aprendizagem aos alunos sobre o cálculo mental, que é um tema bastante destacado nas

Nome: Bruna Medeiros
Licenciatura Educação Básica Turma 1
UC: Tecnologias da informação e
Comunicação



aprendizagens essenciais na matemática do 1ºCiclo no 1º ano, desenvolvendo também um pensamento computacional.

Referências Bibliográficas:

<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>