

Projeto de trabalho individual

Tema: Jogo educacional;

Título: “As aventuras da Luna”

Ano/os de escolaridade: 2º e 3º ano;

Disciplinas: Matemática, Português e Estudo do Meio;

Este projeto consiste numa atividade interativa que estará integrada no programa do 1.º ciclo e que se ajustará às aprendizagens essenciais. O principal objetivo deste jogo é envolver os alunos de forma lúdica e criativa, incentivando-os a explorar os diferentes mundos educativos: Mundo 1 (Floresta), Mundo 2 (Oceano) e Mundo 3 (Rua). Os alunos terão a oportunidade de resolver questões matemáticas, praticar a fluência leitora e prestar atenção a aspetos fundamentais para o quotidiano, bem como à interligação existente entre o domínio do Estudo do Meio.

Mundo 1: Floresta

Este cenário decorrerá num ambiente florestal, com animais e outros componentes. A temática abordada neste mundo será a matemática, utilizando a biodiversidade e os elementos presentes no ecossistema em questão para o desenvolvimento e aplicação prática.

Exemplos de possíveis questões matemáticas:

- Contagens (A Luna viu 5 árvores de um lado e 2 árvores do outro. No total, quantas árvores existem na floresta?);
- Operações básicas (A Luna viu 3 macacos e 5 borboletas. Quantos animais viu no total?);
- Problemas de subtração (A Luna apanhou 5 cogumelos, mas comeu 2. Com quantos cogumelos ficou?);

O objetivo desta primeira parte do jogo é proporcionar uma abordagem distinta e fascinante à aprendizagem da matemática, estimulando a curiosidade e aprofundando os conhecimentos das crianças nesta área fundamental e enriquecedora.

Mundo 2: O oceano

Num contexto de aprendizagem inovador, a competência de leitura fluente emerge como um novo desafio a ser superado pelos alunos, enquanto investigam um ambiente marinho simulado, repleto de fauna e flora aquáticas.

Possíveis exemplos de questões para praticar a fluência leitora:

- Preenchimento de lacunas: (No oceano, a Luna viu muitas _____ e _____) (Conchas e caranguejos);
- Selecionar palavras: (Qual destes elementos estão no cenário e pertencem ao oceano? (Estrela do mar; rocha; cobra; peixe; baleia; árvore, zebra)
- Compreensão de textos: (A Luna avistou um tubarão, mas gosta mais de ver os golfinhos);

1- Qual foi o animal que a Luna viu?

2- Qual é o animal que gosta mais?

O propósito deste mundo em questão é fomentar a literacia, uma competência de extrema importância para a compreensão de textos com características narrativas e descritivas, destinados a finalidades distintas, bem como para o aprimoramento contínuo da leitura e da interpretação.

Mundo 3: A rua

Neste mundo final, surgem perguntas destinadas a promover a compreensão sobre a reciclagem e a forma como esta pode ser realizada. É importante que as crianças compreendam que existem locais destinados à correta separação do lixo, contribuindo assim para um planeta limpo e saudável.

Exemplo:

Neste ambiente, as crianças são encorajadas a auxiliar a personagem Luna na separação dos diversos materiais dispostos pela "rua" e na sua subsequente deposição nos ecopontos adequados. A cada objeto selecionado, a Luna formula algumas questões relacionadas com a área de estudo do meio, como:

- Onde devemos colocar esta garrafa de vidro? (1-Ecoponto verde; 2-Ecoponto azul; 3-Ecoponto amarelo);
- Qual lixo pode ir no ecoponto azul? (Por exemplo: papel)
- O vidro pode ser reciclado? (sim)

Detalhes:

Sempre que as respostas são dadas corretamente, a Luna festeja (salta) e emite um som de vitória, acompanhado de uma mensagem a indicar o aluno de que irá avançar para o próximo pergunta. Em caso de respostas corretas à sequência de seis perguntas, a Luna avança para o próximo mundo.

No último mundo, depois de terminada e respondida corretamente a última questão, a Luna lança foguetes e dá os parabéns ao aluno e propõem que a criança faça um desenho sobre o mundo que gostou mais e do que aprendeu.

Importância das competências adquiridas através do sistema computacional:

As aprendizagens essenciais para o 1.º ciclo promovem explicitamente o pensamento computacional, realçando a relevância de dotar os alunos das competências tecnológicas necessárias para resolverem problemas de maneira criativa e eficaz. Ao utilizarem ferramentas como o Scratch, os alunos não apenas aprendem a programar, mas também desenvolvem capacidades de pensamento lógico, que podem ser aplicadas noutras áreas do conhecimento, como em matemática, português e estudo do meio *“Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo”* (Aprendizagens Essenciais) (2018).

Conclusão:

O projeto consiste em desenvolver as capacidades cognitivas e emocionais dos alunos, criando um jogo educativo em Scratch, com foco no pensamento computacional, em questões matemáticas, na prática da leitura e no conhecimento ambiental. A atividade, que integra diversas disciplinas de aprendizagem, relacionadas com as aprendizagens essenciais, proporciona uma experiência rica e interativa, permitindo aos alunos desenvolver um melhor conhecimento sobre as diferentes vertentes em estudo.

Referências Bibliográficas:

Aprendizagens essenciais – Ensino Básico: [Aprendizagens Essenciais - Ensino Básico | Direção-Geral da Educação](#)

Scratch- [Scratch - Imagine, Program, Share](#)

Produção de jogos- [Scratch - Crie Jogos Usando Programação Visual](#)

