

Escola Superior de Educação de Coimbra

Unidade Curricular: Tecnologias de Informação e Comunicação

Nome: Ana Filipa Rocha Pinto

Turma:2

Lenda Rainha Santa Isabel - “ O Milagre das Rosas: a jornada da Rainha Santa Isabel”

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 o gosto pela aprendizagem de forma lúdica e interativa através da programação
- Promover a criação e inovação como domínio das orientações curriculares para as TIC
- Promover competências pedagógicas ao nível das áreas do português (as lendas são narrativas curtas e simples facilitando a transmissão oral; identificam locais, cidades, fenómenos naturais, fenómenos históricos, lições morais)

Relação com as aprendizagens essenciais:

- A realização da lenda em scratch permite de forma lúdica e interativa trabalhar a interpretação do texto, desperta a curiosidade e motivação pela leitura, permite refletir sobre a compreensão da lenda e saber analisá-la criticamente, permite que os alunos ao nível da escrita escrevam textos criativos explorando a estrutura narrativa e os recursos linguísticos e pode ainda ajudar ao nível da fluência da leitura (ler em voz alta, com expressividade, ritmo, entoação) . Os alunos podem ainda analisar a lenda e refletir sobre os valores morais que a mesma transmite.

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

Momentos da história:

- 1- **Guião da história** – pequena narração

Narrador: “há muitos anos, em Portugal, viveu uma rainha bondosa chamada Isabel” – cenário castelo

Narrador: “ela ajudava os pobres em segredo, levando pão escondido no regaço – cenário castelo

(rainha aparece no castelo com cesto escondido – mostrar a rainha e o cesto. De seguida troca de cenário para a floresta onde aparece a rainha e o narrador)

Narrador: Mas um dia, ao sair para ajudar os necessitados... aparece o rei

(aparece o rei no cenário da floresta a falar com a rainha)

Rei: que levas aí Isabel?

(a rainha responde)

Rainha: “ são apenas rosas, meu senhor”

(pausa...para entrar no mini jogo)

2- **Mini-jogo 1** – A rainha apanha os pães e foge do rei para ajudar os pobres

- ✓ Pães a aparecer aleatoriamente
- ✓ A rainha move-se para apanhar os pães no regaço
- ✓ O rei anda aleatoriamente de um lado para o outro e se a rainha o tocar enquanto tem pão , perde pontos
- ✓ Num outro cenário a rainha tenta entregar os pães aos pobres e fugir do rei

3- **Mini-jogo 2: quizz sobre a lenda**

Criação de um mini jogo de 3 a 5 perguntas sobre a lenda. Dar pontos por respostas certas + transformação dos pães em rosas (animação da transformação) + som

Questões:

1-Como se chama a rainha?

- A) Isabel
- B) Catarina
- C) Inês

2- O que é que a rainha levava no regaço?

- A) Moedas
- B) Pão
- C) Flores

3- Quem é que a rainha ajudava em segredo?

- A) soldados
- B) pobres
- C) filhos

4- Quando é que aconteceu o milagre das rosas?

- A) Quando estava a passear com o rei
- B) Quando foi à igreja rezar
- C) Quando foi apanhada a levar pão aos pobres

5- O que aconteceu quando o Rei perguntou o que ela levava?

- A) Os pães desapareceram
- B) Transformaram-se em rosas
- C) A rainha fugiu do rei

4- Final e pontuação:

- ✓ total de pontos/ respostas certas – Se acertar tudo escrever “parabéns completaste o jogo e aprendeste mais sobre a lenda da Rainha Santa Isabel. Se houver algumas respostas erradas: “Muito bem! Estás quase lá. Tenta de novo e descobre mais sobre a lenda”
- ✓ - Oferecer uma flor como símbolo de generosidade

Bibliografia

<https://irmashospitaleiras.org/artigo/conheca-a-historia-da-rainha-santa-isabel-protetora-dos-pobres-e-padroeira-de-portugal>

https://www.youtube.com/watch?v=NTwq3_Tx8bs

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

Silva, V.(2021). *Contar histórias com o Scratch: O contributo do ambiente gráfico de programação para a aprendizagem da língua*. Relatório da Componente de Investigação de Estágio IV do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico.