

# **Plano de atividade com recurso do Scratch**

**Tema:** ciclo da água

**Ano de escolaridade:** 3º ou 4º ano

**Disciplina:** Estudo do meio

**Aprendizagens essenciais:**

- Identificar e descrever as fases do ciclo da água (evaporação, condensação, precipitação e infiltração);
- Explicar a importância do ciclo da água para os seres vivos e para o meio ambiente;
- Relacionar os estados físicos da água com as mudanças de temperatura no ciclo da água.

**Objetivos:**

- Compreender as fases do ciclo da água (evaporação, condensação, precipitação e infiltração);
- Aplicar o pensamento computacional na criação de um projeto digital interativo;
- Desenvolver competências digitais básicas através da programação no Scratch.

**Etapas da Atividade:**

## 1. Introdução do tema

- Apresentação do tema com uma breve explicação sobre o Ciclo da Água;
- Discussão em turma sobre a importância da água na natureza;
- Visualização de um vídeo curto sobre o ciclo da água.

## 2. Introdução do projeto no Scratch

- Apresentação dos conceitos básicos do Scratch com exemplos;
- Apresentação de um exemplo do projeto.

### 3. Desenvolvimento do projeto no Scratch pelos alunos

- Os alunos iniciam o projeto no Scratch, adicionando: cenários (nuvens, sol, rios,...), personagens (gotas de água que se movem para representar as fases do ciclo, por exemplo), efeitos sonoros (som da chuva, vento,...) e texto em fala (narração explicativa do processo).
- Professora auxilia na programação, mostrando como usar blocos de código para movimento, som e interação.

### **Bibliografia:**

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

Scratch Foundation. (n.d.). *Scratch*. <https://scratch.mit.edu/>

Open AI. (n.d.). *ChatGPT*. <https://chatgpt.com/>

**Nome:** Diana Oliveira Lopes

**Turma:** 2

**Curso:** Licenciatura- Educação Básica

**Ano letivo:** 2024/2025