Educação Básica, TIC

Bruna Costa- Turma 1

**Projeto “Scratch”**

O meu projeto consiste na criação de um jogo educativo no Scratch, direcionado para alunos do 3º ano do 1º ciclo, de acordo com as Aprendizagens Essenciais da disciplina de Português.

O objetivo principal deste jogo é reforçar o conhecimento de ortografia e gramática de forma interativa, enquanto os alunos estimulam o seu pensamento computacional através de desafios lógicos. O uso, que pretendo fazer, de recursos digitais, como animações e som, tornará a experiência mais dinâmica e motivadora para os alunos.

Em relação à estrutura do projeto, estou a pensar criar, pelo menos, 5 cenários. A “Tela Inicial”, onde uma personagem apresenta o jogo, e onde está o botão de iniciar. Três cenários, no mínimo, onde em cada um vou meter uma pergunta e duas ou três opções de resposta (a correta e as erradas), sendo que quando a resposta é a correta o jogo avança, mas se o aluno selecionar uma resposta errada, tem oportunidade de tentar novamente. O último cenário é a “Tela Final”, que aparece com uma mensagem de “parabéns” que significa que o jogador acertou todas as perguntas e, assim, completou o jogo.

O projeto pode ser trabalhado e explorado de diferentes formas pelos alunos, por exemplo, mudando as palavras das respostas.

O projeto que vou desenvolver no Scratch incluirá: um jogo interativo, perguntas com várias opções de resposta, diferentes cenários e um personagem principal, elementos sonoros, para tornar a experiência mais completa.

Para aplicar este projeto, como futura professora, seguiria os seguintes passos: em sala de aula iria fazer uma apresentação da atividade e iria explicar o objetivo do jogo. Em seguida, fazia uma demonstração do funcionamento do projeto no Scratch. Após isso, aconteceria o momento do jogo e, no final, haveria um momento de partilha sobre o que aprenderam e o que acharam da experiência.

Os materiais necessários seriam: computadores com acesso ao Scratch, colunas de som e um projetor ou quadro interativo.

Referências Bibliográficas

Scratch. (2007). *Scratch - Imagine, Program, Share*. Scratch.

*Aprendizagens Essenciais - Ensino Básico | Direção-Geral da Educação*. (n.d.). Www.dge.mec.pt. https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico

‌Priberam Informática, S.A. (2025). *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. Dicionário Priberam Da Língua Portuguesa. https://dicionario.priberam.org/sacar

Material disponibilizado pelo docente da unidade curricular