No âmbito da unidade curricular Tecnologias da Informação e Comunicação foi proposto pelo docente o desenvolvimento de uma proposta para o projeto final. Para apresentar e desenvolver esta proposta de forma clara e objetiva utilizarei tópicos.

**Ideia Inicial**

Desenvolver um jogo narrativo, utilizando o Scratch, que permita reforçar de forma interativa os conteúdos lecionados na disciplina Estudo do Meio. O jogo será criado e jogado em pares, de forma a incentivar o trabalho colaborativo entre os alunos.

**Público-Alvo do Jogo**

Destinado aos alunos do terceiro ano do primeiro ciclo.

**Enquadramento do Jogo**

O jogo será inspirado na história do *Feiticeiro de Oz*, mas poderá ser adaptado a obras lecionadas em português do 3º ano ou a diferentes histórias.

A história iniciará com as personagens dos alunos a entrarem dentro de um livro mágico que os levará para o mundo de Oz. (cenário1)

Mudança de cenário e surgimento de uma nova personagem que explicará as regras do jogo aos alunos. (cenário 2)

Para as personagens dos alunos conseguirem sair do livro precisarão encontrar o feiticeiro de Oz. Durante o caminho encontrarão novas personagens que precisam de ajuda. Para os conseguirem ajudar e continuar caminho os alunos precisam responder às perguntas que surgirão.

**Regras do Jogo**

Hipótese 1

Respostas Certas: os alunos avançam para novos desafios e para um novo cenário.

Respostas Erradas: os alunos perdem o jogo e as personagens ficam presas dentro do livro.

Hipótese 2

Os alunos terão tempo para responder corretamente às respostas e concluir o jogo.

Respostas Certas: os alunos avançam para um novo desafio e para um novo cenário.

Respostas Erradas: os alunos não perdem o jogo, mas continuarão no mesmo cenário até conseguirem responder corretamente.

Estas hipóteses precisam ser exploradas e estudadas, em fase de experimentação, dentro do Scratch para avaliar qual é mais vantajosa para o intuito do jogo e para os alunos.

**Perguntas do Jogo**

As perguntas que aparecerão no jogo serão de acordo com os conteúdos lecionados na disciplina do Estudo do Meio e às aprendizagens essenciais da mesma. Servirão para consolidar e fortalecer o processo de aprendizagem. Inicialmente, na minha idealização do jogo as perguntas serão feitas pelas personagens, que precisam de ajuda, permitindo que as personagens dos alunos as consigam ajudar através da resposta correta.

**Ferramentas do Scratch**

No jogo pretendo utilizar diferentes ferramentas como:

- Blocos de Código

- Atores (2 personagens dos alunos, a personagem que explicará as regras, o espantalho, o homem lata, o leão e o feiticeiro [dependendo das hipóteses de regras poderá aparecer também a personagem da bruxa])

- Cenários

- Texto para a Fala

- Música

**Bibliografia**

Raspberry Pi: <https://projects.raspberrypi.org/en/collections/scratch?utm_source=codeclub&utm_medium=website&utm_campaign=learntocode>

RTP1: <https://www.rtp.pt/programa/tv/p16624>

AE (Aprendizagens Essenciais): <https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>