**Planificação uma actividade de ensino-aprendizagem na sala de aula**

### **Tema da Atividade: Criar uma História com Scratch**

**Disciplina:** Português   
 **Ano:** 3.º ou 4.º ano   
 **Duração:** 45 a 60 minutos  
 **Objetivos:**

* Desenvolver a criatividade e a expressão escrita ou oral
* Aprender conceitos básicos de programação
* Trabalhar colaboração e resolução de problemas.

### **Passos da Atividade:**

1. **Introdução (10 min)**
   * Apresentar o tema: Hoje vamos criar uma história interativa no Scratch!
   * Mostrar um exemplo simples no Scratch ,pode ser com dois personagens ou mais .
   * Explicar brevemente os blocos básicos: movimentos, diálogos e eventos.
2. **Planeamento da História (15 min)**
   * Em grupo ou individualmente, os alunos escolhem um tema simples ex.: A Aventura do Gato Gyokeres na Floresta.
   * Escrevem um pequeno roteiro com 2 ou 3 falas entre personagens.
   * Escolhem os personagens e o cenário.
3. **Criação no Scratch (20 min)**
   * Os alunos usam o Scratch para criar a animação da sua história.
   * Adicionam diálogos com os blocos "dizer".
   * Podem incluir sons e pequenos movimentos.
4. **Apresentação e Reflexão (10 min)**
   * Cada grupo apresenta sua história à turma.
   * Reflexão: "O que aprenderam sobre programação e sobre contar histórias?"

### **Referências Bibliográficas**

**Livros e Artigos:**

* Cosme, A., & Trindade, R. (2016). *Didática do Português: Ensino e Aprendizagem na Sala de Aula*. Porto Editora.
* Pinto, A., & Martins, M. (2018). *Metodologias Ativas no Ensino de Línguas: Estratégias e Recursos Digitais*. Edições Almedina.
* Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*. MIT Press.

**Documentos Oficiais e Currículo:**

* Ministério da Educação. (2024). *Programa Curricular de Português – Ensino Básico*. Direção-Geral da Educação (DGE). Disponível em www.dge.mec.pt.
* Ministério da Educação. (2024). *Referencial de Educação para os Media e Literacia Digital*. Disponível em www.dge.mec.pt.

**Recursos Online:**

* Scratch Foundation. (2024). *Guias e Tutoriais do Scratch para a Educação*. Disponível em https://scratch.mit.edu/educators.
* Code.org. (2024). *Como Ensinar Programação e Pensamento Computacional em Humanidades*. Disponível em<https://code.org>.

**IA Generativa (ChatGPT e outras ferramentas de IA):**

* OpenAI. (2025). *Resposta gerada pelo ChatGPT a partir do prompt "como planificar uma atividade de ensino-aprendizagem de Português usando Scratch"*. Disponível em<https://chat.openai.com>.