A atividade pedagógica concebida tem como objetivo explicar o ciclo da água às crianças do segundo ano, mediante uma abordagem lúdica que integra elementos de aprendizagem e a exploração do programa. Neste projeto é pretendido a transmissão de conhecimentos sobre programação, mas também a aprendizagem do ciclo da água.

O ciclo da água é uma das temáticas importantes do segundo ano de escolaridade, no âmbito da disciplina de Estudo do Meio e como está escrito nas aprendizagens essenciais, é essencial “estabelecer a correspondência entre as mudanças de estado físico (evaporação, condensação, solidificação, fusão) e as condições que as originam” (Aprendizagens Essenciais, Estudo do meio, 2º ano, 1º ciclo do ensino básico, 2018, p.7). A abordagem através do Scratch consiste em explicar a partir de imagens, questões e até mesmo animações mostrar o seu funcionamento, como clicar para avançar entre as etapas.

A atividade será realizada com a partilha do programa, de modo que todos os alunos possam participar e o aprender. Após a conclusão de todos os participantes, será avaliada a curiosidade acerca da metodologia empregue na programação do projeto, bem como a sua eficácia explicando passo a passo a sua elaboração.

A partir do Scratch, o objetivo é criar uma animação com algumas questões sobre a evaporação, a condensação, a precipitação e infiltração, por exemplo na animação fazer com que ao clicar no sol ative a evaporação e no meio colocar algumas questões como: qual é o papel do sol no ciclo da água.

O Scratch é uma ferramenta que poderá auxiliar na aprendizagem do ciclo da água e da programação, uma vez que disponibiliza recursos para o desenho de personagens, a criação de cenários, a adição de sons e a construção de histórias ou jogos personalizados tornando a aprendizagem mais dinâmica e lúdica, captando a atenção da turma.

Assim, a utilização do ensino tradicional com a ajuda do Scratch proporciona uma abordagem enriquecedora e inovadora que reforça a aprendizagem dos conteúdos programáticos e estimula o desenvolvimento de competências fundamentais, designadamente as competências digitais.

Referencias bibliográficas:

Direção-Geral da Educação (DGE) [online][Aprendizagens Essenciais | Direção-Geral da Educação](https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais)

Scratch [online] [Scratch - Imagine, Program, Share](https://scratch.mit.edu/)