**Plano da Atividade de Ensino-Aprendizagem com Scratch**

**Título:** Descobre as Formas Geométricas!

**Ano Letivo:** 1.º Ciclo (6-8 anos)

**Objetivo Geral:** Ensinar e reforçar o reconhecimento das formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo e retângulo) através de uma atividade interativa em sala de aula e um jogo digital no Scratch.

**1. Projeto em Scratch**

**Tipo de Projeto:** Jogo interativo com perguntas sobre formas geométricas.

**Objetivos Específicos:**

* Reforçar o conhecimento sobre formas geométricas através de um jogo digital.
* Desenvolver o pensamento computacional e a interação com a tecnologia.
* Estimular a aprendizagem lúdica.

**Componentes do Projeto:**

* **Cenário:** Um fundo simples (sala de aula, quadro negro ou paisagem colorida).
* **Personagem (Manel):** Um gato, robô ou uma forma animada que faz perguntas ao jogador.
* **Formas Geométricas:** Círculo, quadrado, triângulo e retângulo.
* **Mecânica do Jogo:**
  + A personagem apresenta uma forma e faz uma pergunta ("Que forma é esta?" ou "Quantos lados tem esta figura?").
  + O jogador escolhe a resposta certa entre três opções.
  + Se acertar, ganha pontos e avança para a próxima pergunta.
  + Se errar, recebe uma dica e tenta novamente.
* **Elementos Adicionais:**
  + Áudio: Feedback positivo quando acertam e dicas quando erram.
  + Texto para fala: A personagem pode ler as perguntas em voz alta.
  + Animação: Pequenas animações ao acertar ou errar para motivar os alunos.

**2. Avaliação e Conclusão**

**Critérios de Avaliação:**

* Participação ativa na atividade em sala de aula.
* Capacidade de identificar corretamente as formas.
* Desempenho no jogo digital.
* Envolvimento e entusiasmo na aprendizagem.

**Conclusão:** Esta atividade permite uma abordagem lúdica e interativa no ensino das formas geométricas, reforçando o conhecimento através da tecnologia e estimulando o pensamento computacional desde cedo.