

# Scratch

Escola Básica de Assafarge



## O que é?

O *Scratch* é uma plataforma gratuita que está disponível em mais de 70 idiomas. Através dela, as crianças e jovens conseguem criar histórias, jogos ou animações, utilizando uma linguagem de programação simplificada. Para além disso, também desenvolvem o pensamento computacional, a capacidade de resolução de problemas entre outros.

Scratch. (2016). *Acerca do Scratch*. <https://scratch.mit.edu/about>

## Como surgiu?

As professoras estagiárias Carina Silva, Catarina Mendonça e Joana Cadima tiveram conhecimento de que é desenvolvido o projeto *Scratch4All*, na Escola Básica de Assafarge, apenas na turma do 4.º Ano. Deste modo, e uma vez que as professoras estagiárias têm implementado diversas tarefas de forma a desenvolver o Pensamento computacional, decidiram introduzir esta plataforma, na sua turma de 2.º Ano. Esta notícia é redigida no âmbito das Unidades Curriculares de Prática Educativa II, Matemática e Didática da Matemática.

A utilização do Scratch surgiu na sequência do tema da reciclagem, de forma a sistematizar as aprendizagens adquiridas. Deste modo, foi pedido aos alunos que, individualmente, acessem ao link partilhado com eles, na plataforma Teams.



## Jogo da reciclagem



A introdução do *Scratch* foi feita a partir de uma breve explicação acerca do que é a plataforma, para que serve e as suas funcionalidades.

O jogo da reciclagem tem início com: uma breve explicação sobre o conceito de reciclagem; a apresentação dos diversos contentores; como fazer a separação do lixo. De seguida, é dado início ao jogo, onde os alunos devem arrastar os resíduos, com o cursor, para o respetivo contentor.

Ao longo da sessão, os alunos foram-se mostrando bastante interessados e empenhados na tarefa e conseguiram compreender a temática da reciclagem. Para além disso, demonstraram querer explorar mais a plataforma e conhecer outras funcionalidades como, por exemplo, a programação.

