

Scratch

Escola Básica de Assafarge



O que é?

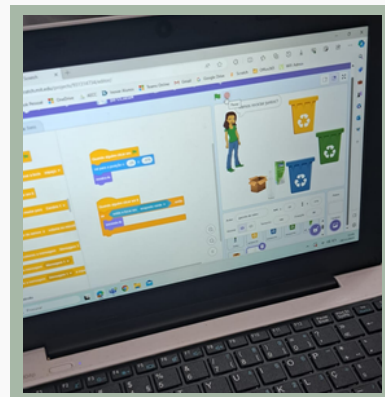
O *Scratch* é uma plataforma gratuita que está disponível em mais de 70 idiomas. Através dela, as crianças e jovens conseguem criar histórias, jogos ou animações, utilizando uma linguagem de programação simplificada. Para além disso, também desenvolvem o pensamento computacional, a capacidade de resolução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

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

Como surgiu?

A presente notícia é redigida no âmbito das Unidades Curriculares de Prática Educativa II, Matemática e Didática da Matemática. Neste sentido, a utilização da plataforma *Scratch* surgiu no decorrer do estágio, na Escola Básica de Assafarge, com a cooperação da professora Elisabete Pires.

Uma vez que as professoras estagiárias, Carina Silva, Catarina Mendonça e Joana Cadima, têm implementado diversas tarefas de forma a desenvolver o pensamento computacional, decidiram introduzir o *Scratch*, na sua turma de 2.º Ano.



Vamos programar?

Para iniciar a tarefa de programação, foi distribuído um guião de exploração com algumas funcionalidades e explicação dos blocos da plataforma *Scratch*. Após a análise individual do guião, as professoras explicaram de forma simplificada que o objetivo do jogo que iriam programar seria reciclar. Assim, os alunos teriam de programar os atores (resíduos) para que quando estivessem nos contentores corretos desaparecessem.

Deste modo, e dado que os alunos nunca tinham programado no *Scratch*, a programação foi feita em grande grupo. Ao longo da mesma, foram colocadas questões orientadoras que levavam os alunos a compreenderem e indicarem os blocos a utilizar.

Posteriormente, os alunos tiveram a oportunidade de darem asas à sua imaginação e explorar livremente o *Scratch*. A partir das suas criações, percebemos que os alunos foram bastante criativos e o seu entusiasmo foi notório, utilizando outros blocos que não tenham sido utilizados.

