

Plano de Aulas

3º e 4º ano

1º CICLO



Introdução

Numa era em que a literacia digital é tão crucial quanto a literacia tradicional, é imperativo introduzir as crianças ao mundo da programação e da ciência da computação. O *Minecraft Education Edition* proporciona uma plataforma imersiva e dinâmica para que os alunos do 2.º e 3.º anos explorem os fundamentos da programação e do pensamento computacional. Ao contrário das plataformas mais simples usadas nos anos anteriores, o *Minecraft Education Edition* oferece uma abordagem mais intuitiva, mas ainda acessível, à programação, perfeitamente adequada às capacidades cognitivas em desenvolvimento deste grupo etário. Os benefícios deste programa são multifacetados:

- Encoraja os alunos a pensar criticamente e a resolver problemas simples;
- Desenvolve competências fundamentais de pensamento computacional e lógica;
- Promove a criatividade e a inovação no design digital e na narrativa;
- Integra disciplinas académicas essenciais, como a matemática e a ciência, nas atividades de programação;
- Cultiva a resiliência e a perseverança através da aprendizagem prática e baseada em projetos;
- Prepara o terreno para futuros estudos académicos e carreiras num mundo impulsionado pela tecnologia.

Objetivo da Atividade

As sessões do *Minecraft Education Edition* são concebidas para introduzir e reforçar a compreensão dos alunos sobre conceitos básicos de programação, enquanto promovem a sua capacidade crescente de realizar tarefas mais interativas. Os objetivos da educação em programação nesta fase incluem:

- Estabelecer uma compreensão básica da lógica de programação e dos algoritmos;
- Introduzir competências para articular ideias e soluções através de código básico;
- Promover competências de resolução de problemas em trabalhos de projeto simples;
- Incentivar a sequência lógica e o pensamento computacional introdutório;



- Lançar as bases para a aprendizagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) de forma envolvente.

Objetivos

Os alunos irão interagir com o *Minecraft Education Edition* para explorar os princípios básicos da codificação e do pensamento computacional num ambiente criativo e interativo. Os objetivos deste curso centram-se em:

- Desenvolver competências fundamentais de programação num contexto baseado em jogos;
- Reforçar o raciocínio lógico-matemático básico e o pensamento algorítmico;
- Ver a codificação como uma ferramenta introdutória para comunicação e expressão;
- Dominar conceitos-chave de programação apropriados para esta fase de desenvolvimento;
- Criar projetos simples, baseados em temas que refletem conceitos académicos e sociais básicos.

Competências Adquiridas

- Lógica de programação fundamental e algoritmos básicos;
- Compreensão de conceitos fundamentais de codificação, como sequências e *loops*;
- Introdução à resolução de problemas e ao pensamento crítico básico;
- Criatividade no design digital e na narrativa simples;
- Exposição inicial à gestão de projetos e competências de colaboração;
- Integração de conceitos académicos básicos em projetos tecnológicos.