

# Planificação de Atividade

## Título da Atividade

Apaga o fogo!

Nível de Ensino	Disciplina(s)/Componentes do Currículo/Áreas de Conteúdo	Previsão de duração
1.º CEB	Cidadania e Desenvolvimento (1.º CEB)	45/50 minutos
1.º CEB	Estudo do Meio (1.º CEB)	
1.º CEB	Matemática (1.º CEB)	
Escolha um item.	Escolha um item.	
Escolha um item.	Escolha um item.	

## Autoria

C2Ti

## Síntese/Sumário da Atividade (no máximo 300 caracteres)

Iniciação à programação com recurso a tablets com app “Coding Games – Kids Learn to Code” – Little firefighter.

## Áreas de Competência (Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória)

- Linguagens e textos
- Informação e comunicação
- Raciocínio e resolução de problemas
- Pensamento crítico e pensamento criativo
- Relacionamento interpessoal
- Desenvolvimento pessoal e autonomia
- Bem-estar, saúde e ambiente
- Sensibilidade estética e artística
- Saber científico, técnico e tecnológico
- Consciência e domínio do corpo

## Aprendizagens a desenvolver

- Iniciação à programação;
- Pensamento computacional;
- Resolução de problemas;
- Direções e percursos.

## Materiais e ferramentas digitais e outros recursos a utilizar

Tablets com a aplicação “Coding Games – Kids Learn to Code” – Little firefighter.

## Avaliação da Atividade

Progressão nos diferentes níveis da aplicação.  
Participação, empenho e motivação dos alunos.

## Dinâmica(s) Pedagógica (s) da Atividade

Trabalho em pares;  
Cada par fica responsável por um tablet com o objetivo de concluir todos os níveis da aplicação.

## Guião da Atividade (definindo estratégias e metodologias)

Após a leitura de um texto com um personagem bombeiro ou tema da preservação da floresta, fazer a exploração do tema. Apresentar o ambiente da aplicação aos alunos fazendo a ponte entre a história e o personagem da aplicação, o Carro Bombeiro.

Formar pares e distribuir um tablet a cada um.

Estimular os alunos a discutirem em pares a melhor resolução para os problemas/níveis apresentados.

O professor deve apoiar os alunos que apresentem dificuldades.

No final da atividade deverá haver um momento de partilha de opiniões sobre a atividade, dificuldades sentidas, interesse, motivação e empenho.

O professor deverá refletir com os alunos sobre o relacionamento entre os desafios e atividades desenvolvidas e as aprendizagens da disciplina de Matemática e estudo do meio.



Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA