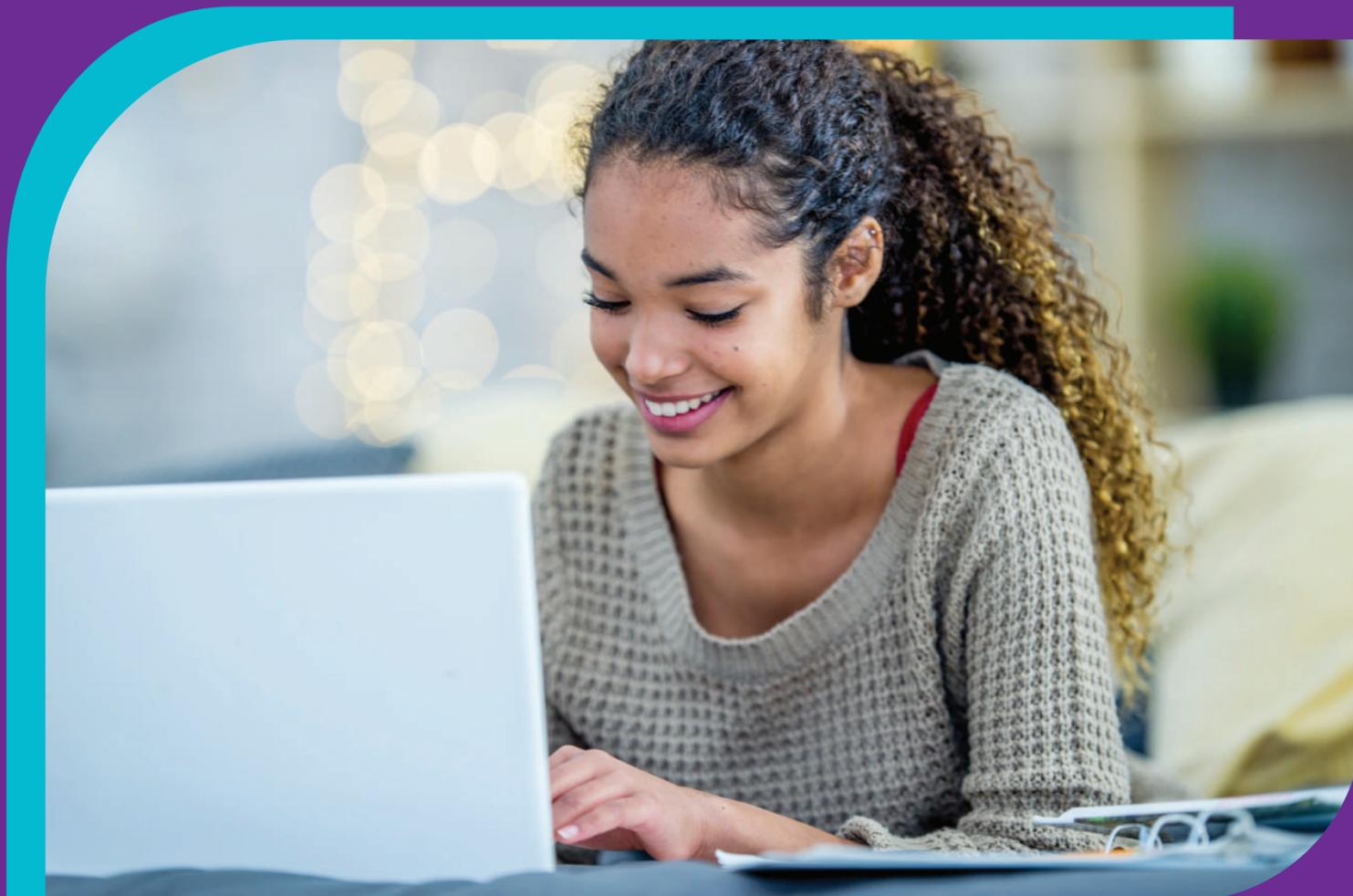


UM PROGRAMA DA:

ProFuturo

FUNDAÇÃO
TELEFÔNICA
vivo

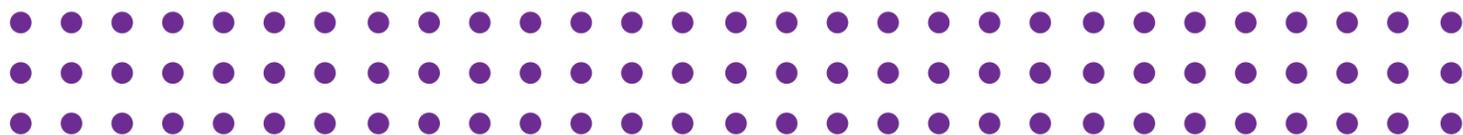
Fundação "la Caixa"



Escolas Conectadas

O pulo do gato: criando jogos e animações com Scratch





O pulo do gato: criando jogos e animações com Scratch

Autoformativo | 30 horas



Áreas do conhecimento e componentes curriculares

Ciências humanas/ Matemática/ Transversal
Projetos interdisciplinares

Competências gerais da BNCC mobilizadas

Conhecimento | Pensamento científico, crítico e criativo | Comunicação
| Argumentação | Cultura digital

Recomendação etapa/série

Ensino fundamental e ensino médio

Certificação

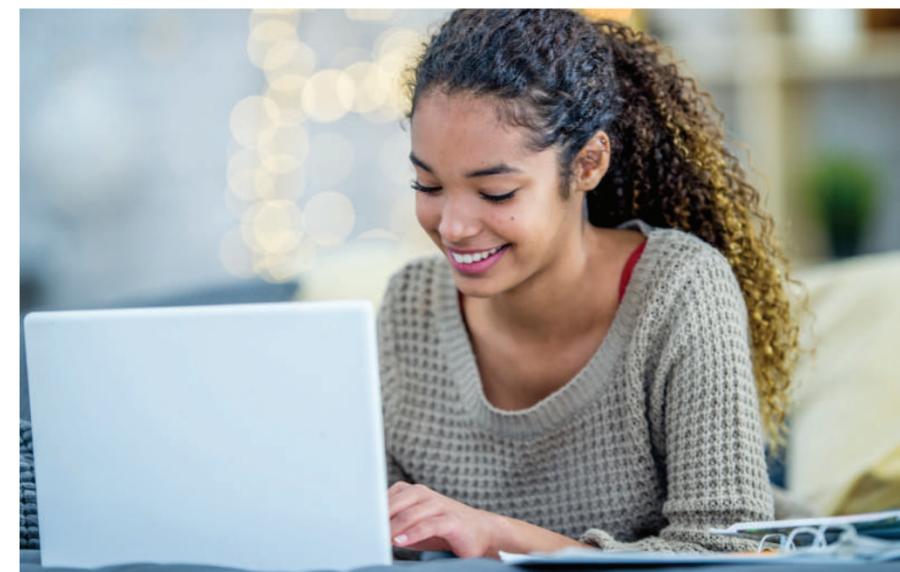
Centro Universitário Ítalo Brasileiro

Acesso aos conteúdos

Conteúdos completos e avaliação disponíveis desde a abertura da formação.

UM PROGRAMA DA:

ProFuturo



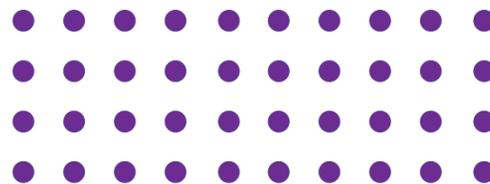
"Esse curso é maravilhoso, pois ensina detalhadamente como programar no Scratch e utilizar os blocos corretamente. Fiquei impressionada com a riqueza de informações e a forma prática de explicar."

Alessandra Zanoncello, SP

SINOPSE

O curso "O pulo do gato: criando jogos e animações com Scratch" propõe a programação em blocos como estratégia de apoio à mobilização e ao desenvolvimento do pensamento criativo, lógico e analítico dos estudantes. Com a utilização do Scratch, uma das linguagens de programação por blocos mais populares do mundo, você e seus alunos são convidados a dar os primeiros passos na construção de aplicações, jogos, animações e outros recursos autorais, vivenciando a articulação colaborativa, a resolução de problemas e a ação cidadã por meio de criações multimídia. Na formação, será possível, portanto, conhecer inspirações de projetos realizados com base na programação em blocos, desenvolver as próprias experiências com o Scratch e contar com uma rede de professores para aprimorar produções – suas e dos estudantes.

Esse curso é uma parceria com o programa Pense Grande Tech, iniciativa da Fundação Telefônica Vivo que tem como objetivo criar oportunidades de desenvolvimento para os estudantes e educadores de ensino médio nos temas de empreendedorismo social, tecnologias digitais e projeto de vida, alinhadas às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



UM PROGRAMA DA:

ProFuturo



O pulo do gato: criando jogos e animações com Scratch

Autoformativo | 30 horas



OBJETIVOS

A partir do curso, espera-se que o professor:

- aproprie-se de ferramentas da plataforma Scratch e de estratégias de aprendizagem por meio de experiências "mão na massa";
- adote a programação em blocos como meio de apoio ao desenvolvimento do pensamento criativo, lógico e analítico dos estudantes;
- possa ampliar o conhecimento dos alunos em desenvolvimento de aplicativos, jogos, animações e outros recursos autorais utilizando a ferramenta Scratch;
- encoraje entre os alunos a articulação colaborativa, a resolução de problemas e a ação cidadã por meio de criações multimídia.

UNIDADES

Unidade 1: Bloco Investigar

Essa unidade aborda a utilização de programação em blocos na prática educativa com o objetivo de mobilizar o pensamento crítico, lógico e analítico dos estudantes. A proposta é ampliar os horizontes em relação ao trabalho na área tecnológica e a imersão na cultura digital, além de evidenciar a relevância de desenvolver competências que associem o conhecimento técnico às necessidades humanas, prevalecendo a ética e o bem-estar comum.

Unidade 2: Bloco Imaginar

A programação em blocos pressupõe um ambiente de aprendizagem baseado na investigação, experimentação, interdisciplinaridade e resolução de problemas. Nessa unidade, o professor vai conhecer diferentes propostas de jogos e dar início à construção de seu próprio jogo. Conhecerá uma galeria de inspirações no Scratch, jogando e analisando os pontos fortes e as possibilidades de melhoria em cada jogo. Essas referências vão auxiliar na concepção dos projetos individuais, que poderão se valer do recurso de remixagem, isto é, partir da estrutura de um jogo já pronto para criar o próprio jogo.

Unidade 3: Bloco Ativar

Propiciará a vivência "mão na massa" dos elementos que compõem a criação de um jogo. A proposta é planejar e aprimorar o desenvolvimento de um jogo por meio da roteirização. Trata-se de uma etapa muito importante, pois ajuda no processo criativo, no encadeamento lógico da mecânica e na otimização do tempo. Depois, será executado o roteiro criado. A unidade apresenta uma trilha de vídeos com o passo a passo para auxiliar a elaborar o jogo, demonstrando os principais comandos do Scratch.

Unidade 4: Fim de jogo

Uma das premissas da plataforma Scratch é o compartilhamento das propostas criadas com o objetivo de ampliar a rede de pessoas engajadas na construção de processos de aprendizagem que envolvam o pensamento computacional e a programação. A unidade 4 convida ao compartilhamento do jogo desenvolvido e à interlocução com colegas, permitindo trocar experiências sobre aspectos pedagógicos, jogabilidade e narrativa dos projetos.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Avaliação objetiva: para aprovação no curso, é necessário obter aproveitamento igual ou superior a 70% no questionário final.

ProFuturo

UM PROGRAMA DA:

