



Prefeitura de Santos
Secretaria de Educação
Departamento Pedagógico
Coordenadoria de Formação Educacional
Seção Núcleo Tecnológico Educacional



PROJETO: SCRATCH NAS ESCOLAS

SENUTEC



SANTOS/2016

SENUTEC

Seção Núcleo Tecnológico Educacional

PROJETOS DA SEÇÃO:

Scratch nas escolas

Geração X,Y,Z...Rumo ao 1º emprego

Khan Academy

Defesa Civil – A aventura

PARCERIAS:

Santos Jovem Doutor

BTP



O que é o Scratch?

Como ocorrem as formações?



Primeiros passos

UME Avelino da Paz Vieira, Prof^o

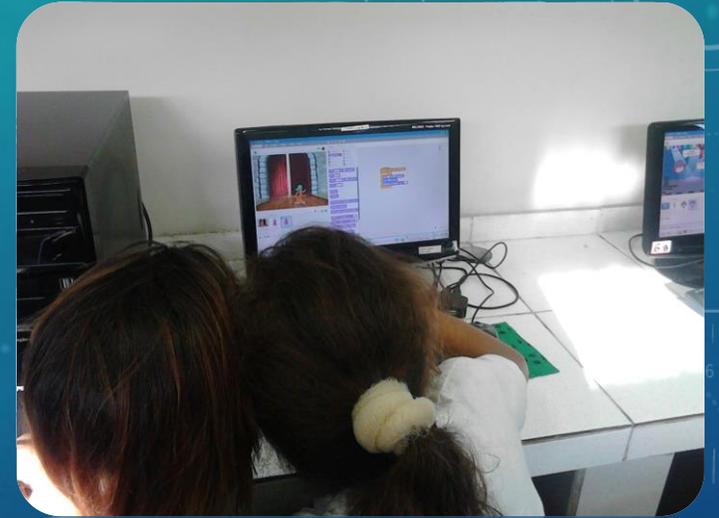
UME José da Costa e Silva Sobrinho, Dr.

UME José Genésio, Ir.

UME Judoca Ricardo Sampaio Cardoso

UME Martins Fontes

UME Monte Cabrão



Educação de Jovens e Adultos

UME Barão do Rio Branco

UME Cidade de Santos

UME Dino Bueno, Dr.

UME José Bonifácio

UME José Carlos de Azevedo Júnior, Dr.

UME Leonardo Nunes, Pd.

UME Mário de Almeida Alcântara, Profº

UME Pedro II

UME Therezinha de Jesus Siqueira Pimentel, Profª



1ª FECIT





2016



```
pergunte Quais escolas estão participando? e espere a resposta
sempre
  mostre
  diga Antônio Demóstenes de Souza Britto
  diga Avelino da Paz Vieira
  diga Colégio Santista
  diga Dos Andradas II
  diga Gota de Leite
  diga Ilha Diana
  diga José Bonifácio
  adicione a Scratch nas escolas 1
  diga José da Costa e Silva Sobrinho
  diga José Genésio
  diga Lourdes Ortiz
  diga Magali Alonso
  diga Maria Luiza Alonso
  diga Mário de Almeida Alcântara
  diga Martins Fontes
  diga Monte Cabrão
  pense Oswaldo Justo
  diga Pedro II
  mude Só falta você participar! para 0
```

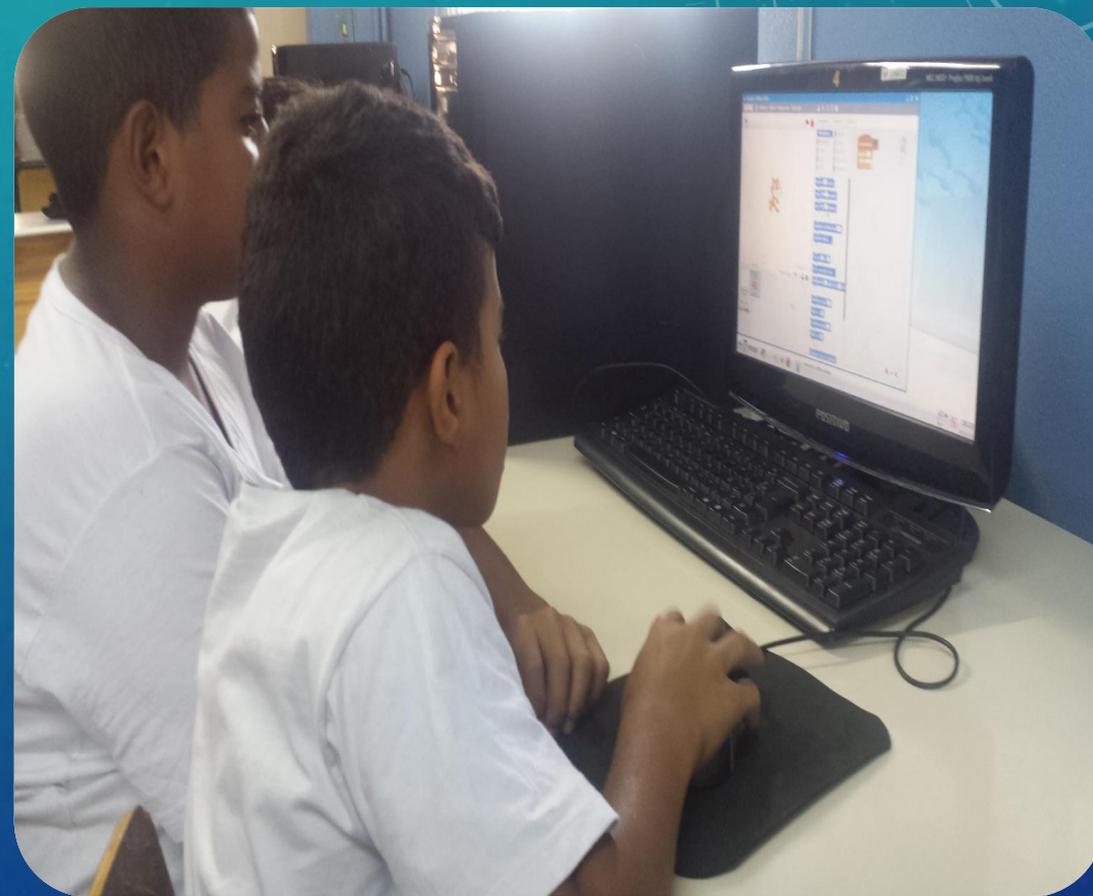
```
pergunte Educação de Jovens e Adultos e espere a resposta
sempre
  mostre
  diga Barão do Rio Branco
  diga Cidade de Santos
  diga Dino Bueno
  diga José Bonifácio
  adicione a Scratch nas escolas 1
  diga José Carlos de Azevedo Júnior
  diga Leonardo Nunes
  diga Mário de Almeida Alcântara
  diga Pedro II
  diga Therezinha de Jesus Siqueira Pimentel
  mude Só falta você participar! para 0
```


Objetivo do projeto

O desafio do projeto é demonstrar para o aluno que a *informática educativa* é mais que um momento lúdico, é também momento de construção de conhecimento e que ele é parte integrante do processo. Através da tecnologia é possível encontrar formas atender aos interesses dos educando e transformá-los em produtores de tecnologias e não meros consumidores.

Foco de desenvolvimento

- ✓ Raciocínio lógico e matemático;
- ✓ Habilidades de coordenação e motricidade;
- ✓ Incentivo à Criatividade e à pesquisa;
- ✓ Descoberta de habilidades;
- ✓ Compartilha conhecimento;
- ✓ Trabalha a auto estima.



Possibilidades

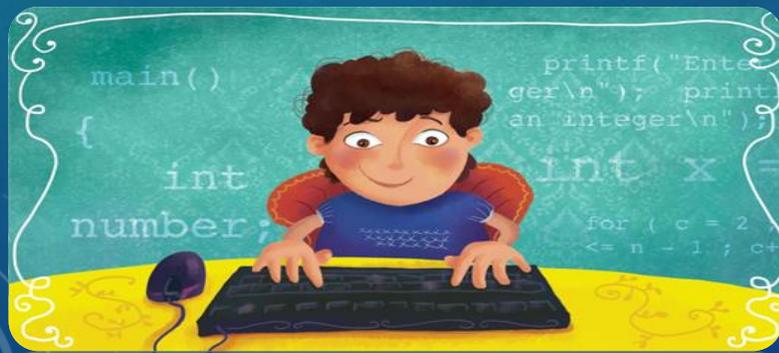


Possibilidades

- 1. Despertar a paixão por aprender;**
- 2. Ensinar a trabalhar coletivamente;**
- 3. Ajudar a encontrar solução de problemas;**
- 4. Ensinar a persistir;**
- 5. Despertar para o mundo;**
- 6. Estimular a criatividade.**

A maior vantagem em aprender a programar não é se dar melhor no mercado de trabalho, embora isso também aconteça, mas a mudança mental que a programação produz nas crianças. Além de organizar as ideias, a programação ajuda a ver o mundo de maneira mais criativa e crítica. Não é apenas uma questão prática, mas algo necessário para ter uma voz ativa e participar plenamente da sociedade. Nos dias de hoje, não é suficiente apenas usar ou interagir com a tecnologia, você precisa ser fluente nelas."

Mitchl Resnick, pesquisador do MIT



UME José da Costa Silva Sobrinho



O QUE É O SCRATCH?

O scratch é uma linguagem de programação desenvolvida para ajudar as pessoas acima de 8 anos no aprendizado de conceitos matemáticos e computacionais. Com o scratch é possível criar histórias animadas, jogos e outros programas interativos.

▶ O scratch utiliza de blocos de montar na sua programação. Cada bloco contém um comando separados, que podem ser agrupado livremente.

Movimento

Aparência

Som

Caneta

Variáveis

Eventos

Controle

Sensores

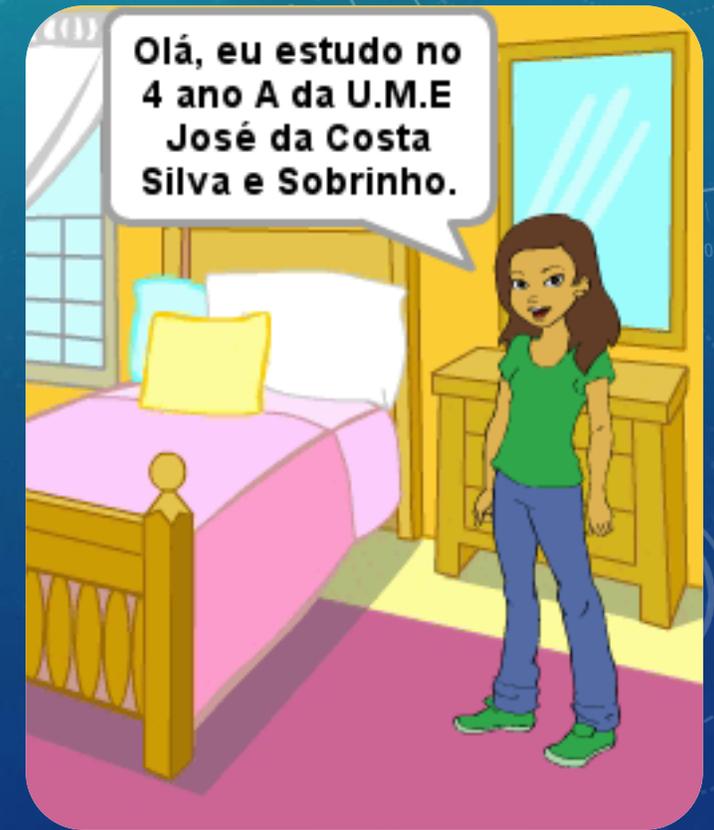
Operadores

Mais Blocos

PRINCIPAIS FUNÇÕES DO APLICATIVO



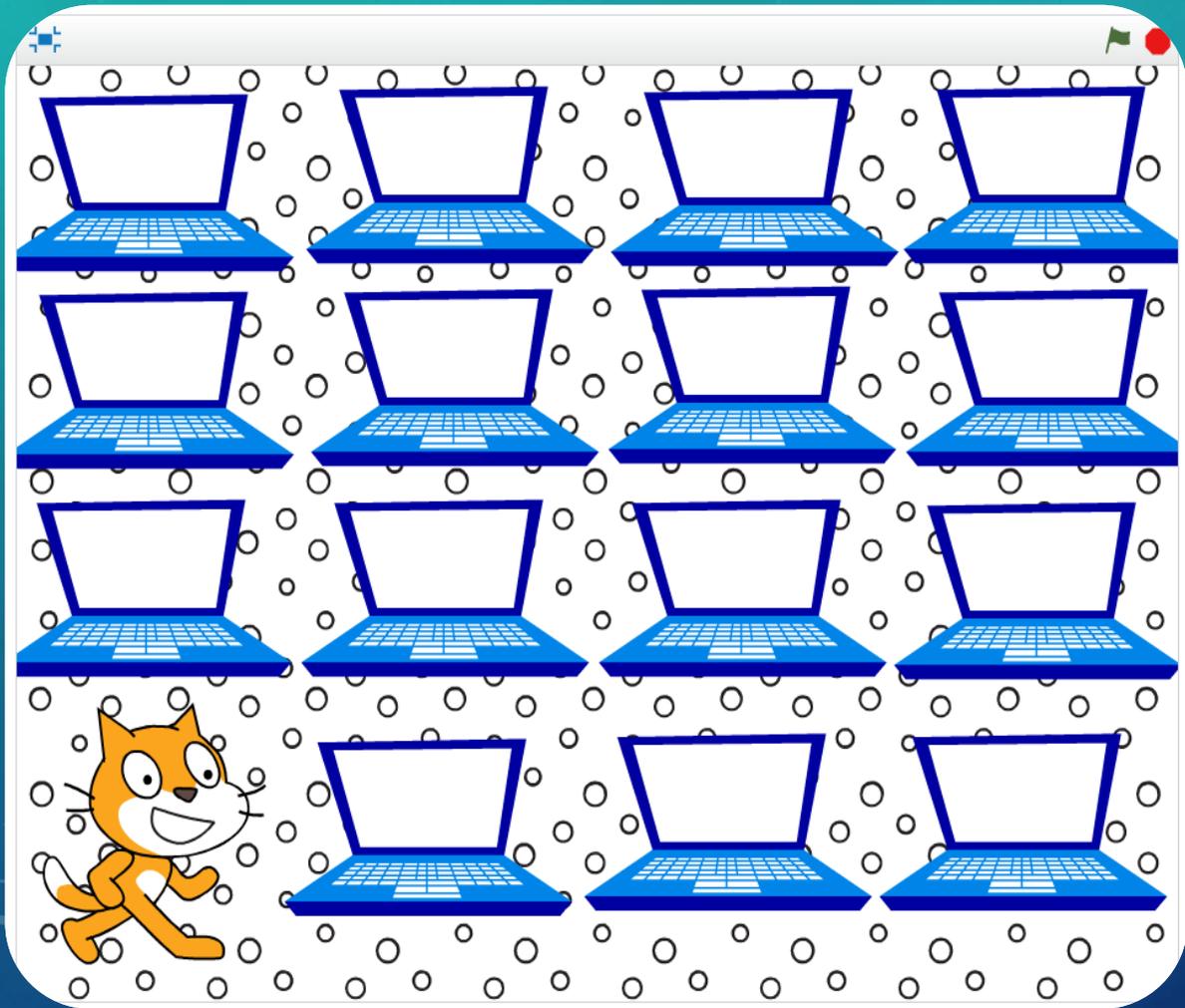
- ▶ O programa permite realizar várias funções como: movimento de personagem, escolher o personagem por meio da fantasia, incluir som e diálogos.



PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO

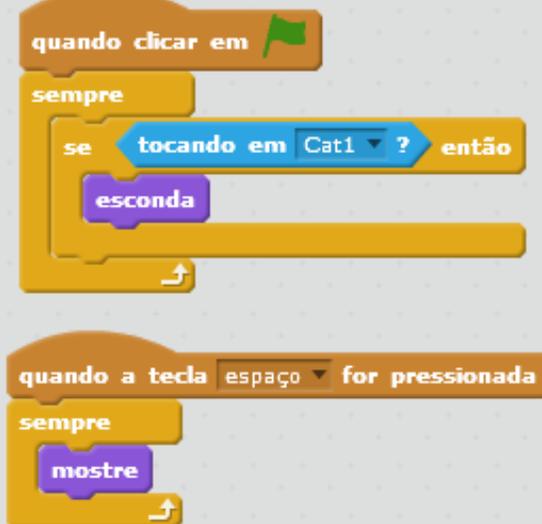
- ▶ 1º passo: definir o que se quer construir;
- ▶ 2º passo: definir cenário;
- ▶ 3º passo: definir personagem(s);
- ▶ 4º passo: programação.

O JOGO



Jogo desenvolvida pelos alunos do 5º ano A.

Blocos de comando para o desenvolvimento do jogo:



JOGO

Scratch 2 Offline Editor

Arquivo Editar Dicas Sobre

jogo sombra v446



Scripts Fantasia Sons

- Movimento
- Aparência
- Som
- Caneta
- Variáveis
- Eventos
- Controle
- Sensores
- Operadores
- Mais Blocos

quando clicar em 

sempre

se **tocando em** Ator 5 ? então

esconda

quando a tecla **espaço** for pressionada

sempre

mostre

x: 240 y: -82

Atores

Novo ator:   

Palco
2 panos de fundo

Novo pano de f   

Ator 4

Ator 6

Ator 2

Laptop

Laptop2

Ator 5

adicione 10 a x

mude x para 0

adicione 10 a y

mude y para 0

se tocar na borda, volte

mude o estilo de rotação para

x: -151 y: -70

POR 13:57
PTB2 03/06/201

b183 03/06/201
b06 13:21







Utilizando os jogos desenvolvidos.