# **OBJETIVOS PARA AVALIAÇÃO GAMES**

## **Turma 4N - 4° ao 5° ano**

**Objetivos:**

1 - Participar das aulas de games, interagindo com o professor e com os colegas.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Criar estratégias para superar desafios nos projetos de jogos.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Desenvolver personagens e cenários utilizando ferramentas digitais.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Utilizar variáveis, HUD e lógica condicional em seus jogos.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Corrigir bugs simples no projeto com apoio ou de forma autônoma.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Avaliar os jogos de colegas com base em jogabilidade, visual e desafio.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

## **Turma 5N - 6° ao EM**

**Objetivos:**

1 - Participar das aulas de desenvolvimento de jogos com responsabilidade e colaboração.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Planejar e organizar projetos no Game Maker com base em GDD (Game Design Document).

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Programar a movimentação de personagens e a colisão com o ambiente.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Utilizar lógica condicional (if) e variáveis simples para controlar o comportamento do jogo.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Corrigir erros nos scripts com base em testes e feedback do professor.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Apresentar seu jogo explicando a lógica por trás dos eventos e funções utilizadas.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

## **Turma 6N – 3º ano**

**Objetivos:**

1 - Participar das aulas de jogos digitais com interesse, respeitando os colegas e o professor.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Compreender e aplicar comandos básicos de movimentação e interação no Scratch.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Criar jogos simples utilizando personagens, cenários e variáveis.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Utilizar blocos de clonagem e detecção de colisão em projetos.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Desenvolver soluções criativas para desafios apresentados em aula.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Apresentar seu projeto para a turma explicando seu funcionamento.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

## **Turma 5T - 6° ao EM**

**Objetivos:**

1 - Participar das aulas de desenvolvimento de jogos com responsabilidade e colaboração.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Planejar e organizar projetos no Game Maker com base em GDD (Game Design Document).

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Programar a movimentação de personagens e a colisão com o ambiente.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Utilizar lógica condicional (if) e variáveis simples para controlar o comportamento do jogo.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Corrigir erros nos scripts com base em testes e feedback do professor.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Apresentar seu jogo explicando a lógica por trás dos eventos e funções utilizadas.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

# **OBJETIVOS PARA AVALIAÇÃO ROBÓTICA**

## **Turma 2N - 2° ano**

**Objetivos:**

1 - Participar das atividades práticas respeitando os colegas, cuidando dos kits e do ambiente.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Identificar e montar estruturas simples com peças LEGO WeDo.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Compreender o funcionamento dos motores e sensores básicos.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Programar ações simples com blocos de luz, som e movimento.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Trabalhar em equipe para resolver desafios de montagem e programação.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Apresentar o robô construído, explicando o que ele faz e como funciona.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

## **Turma 3N – 6° ao EM**

**Objetivos:**

1 - Participar das aulas de robótica com responsabilidade e colaboração.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Identificar componentes eletrônicos básicos (LED, resistor, botão, buzzer).

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Montar circuitos simples usando simulação (Tinkercad) e protoboard.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Compreender e aplicar os conceitos de entrada e saída digital no Arduino.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Programar sistemas simples com lógica condicional e repetição.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Explicar seu projeto para a turma e propor melhorias.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

## **Turma 6M – 5° ano**

**Objetivos:**

1 - Participar das aulas de robótica com interesse e respeito, contribuindo com ideias e ajudando os colegas.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

2 - Reconhecer e nomear corretamente os componentes do sistema pneumático (bombas, tubos, válvulas e cilindros).

( ) Atingiu ( ) Está em processo

3 - Montar estruturas simples com o kit pneumático, compreendendo seu funcionamento prático.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

4 - Aplicar o conceito de pressão do ar e força nas construções com pneumática.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

5 - Trabalhar em equipe durante os desafios propostos, compartilhando responsabilidades nas montagens.

( ) Atingiu ( ) Está em processo

6 - Propor ou realizar pequenas adaptações criativas nas construções para resolver os desafios propostos.

( ) Atingiu ( ) Está em processo