|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1º Semestre 202X - Ano/Série:** | | | | Componente Curricular: Professor: | | | | |
| **Habilidades da Dimensão Cognitiva - BNCC** | **Objetos de Conhecimento** | **Objetivos de Avaliação** | | **Estratégias e Recursos** | | | | |
|  |  | |  |  |
|  |  |  | | **Semana de XX/XX**  **Tema da aula:**  **Metodologia/Técnicas:**  **Materiais:**  **Contexto e Reflexão:**  **Ação e Experiência:**  Criação, teste e balanceamento de um jogo de ball no Scratch. | | | | |
| **MAPA DAS APRENDIZAGENS** | | | | | | | | |
| **Pensamento Metacognitivo** | | | **Relação Consigo Mesmo** | | | **Vida Interior** | | |
|  | | |  | | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1º Semestre 2025 - Ano/Série: 3º Ano** | | | | Componente Curricular: Jogos Digitais Professor: Gabriel Sehna | | | | |
| **Habilidades da Dimensão Cognitiva - BNCC** | **Objetos de Conhecimento** | **Objetivos de Avaliação** | | **Estratégias e Recursos** | | | | |
|  |  | |  |  |
| (EF03MA12) Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.  (EF03MA16) Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais.  (EF03MA22) Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término de realização de uma atividade e sua duração.  (EF04MA16) Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido, intersecção, transversais, paralelas e perpendiculares. | Planejamento de jogos  Pesquisa de conhecimento  Criação de personagem  Criação de cenários  Criação de objetos  Criação de inimigos  Balanceamento de cenários dos jogos | 1. Personagens, cenários, obstáculos, inimigos, fases (níveis) criados.  2. Elaboração das fases de jogos.  3. Testagem e balanceamento dos jogos | | **Semana de 21/02 a 28/02 (2 Aulas)**  **Tema da aula:** Scratch Ball  **Metodologia/Técnicas:**  Aula expositiva e dialogada, apresentação da plataforma e recursos do Scratch para criação de jogos, definição de objetivo, conversação a respeito dos jogos e criação de contas para os alunos.  **Materiais:**  Software Online Scratch 3, computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Quais ferramentas precisamos para fazer jogos? Como definimos objetivos, como fazemos os objetos se moverem?  **Ação e Experiência:**  Criação, teste e balanceamento de um jogo de ball no Scratch.  **Semana de 07/03 a 28/03 (4 Aulas)**  **Tema da aula:** Scratch Futebol  **Metodologia/Técnicas:**  Apresentação expositiva dos objetivos de aula, conhecimento dos alunos sobre jogos de futebol, jogos multiplayer, inteligência artificial e variáveis.  **Materiais:**  Software Online Scratch 3, computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Como funcionam as IAs? Como funcionam os jogos multiplayer? Qual a função das variáveis na criação de jogos?  **Ação e Experiência:**  Criação, teste e balanceamento de um jogo de futebol utilizando a plataforma Scratch, definição de escolha para JogadorXJogador ou JogadorXMáquina, definição de placar para o jogo.  **Semana de 04/04 a 25/04 (3 Aulas)**  **Tema da aula:** Scratch Quiz  **Metodologia/Técnicas:**  Apresentação expositiva sobre os tipos de jogos, apresentação dos jogos de perguntas e respostas (quiz), definição dos objetivos da aula, apresentação ao uso de variáveis do tipo lista.  **Materiais:**  Software Online Scratch 3, computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Como fazemos o computador(jogo) reconhecer perguntas e respostas? Como criamos perguntas para um jogo de Quiz? Como fazemos para o jogo comparar se nossa resposta equivale a resposta correta?  **Ação e Experiência:**  Programação de um jogo de quis utilizando variáveis do tipo lista, criação de uma lista de perguntas e respostas para o funcionamento do jogo e teste dos jogos dos colegas.  **Semana de 09/05 a 23/05 (3 Aulas)**  **Tema da aula:** Scratch Pedra Papel Tesoura  **Metodologia/Técnicas e Recursos:**  Apresentação sobre tipos de jogos, explicação sobre o jogo de pedra, papel e tesoura e suas variáveis, explicação sobre comandos de condicionais (if / if else / if else if), definição dos objetivos de aula.  **Materiais:**  Software Online Scratch 3, computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Como funcionam os comandos condicionais? Quais são as combinações do jogo de pedra, papel e tesoura?  **Ação e Experiência:**  Programação de um jogo de pedra, papel e tesoura utilizando comandos de condicionais, teste dos jogos.  **Semana de 30/05 a 13/06 (3 Aulas)**  **Tema da aula:** Pixel Art e Animações  **Metodologia/Técnicas e Recursos:**  Explicação expositiva sobre tipos de imagens, apresentação do site de criação de imagens e animações e técnicas de utilização, definição dos objetivos de aula.  **Materiais:**  Computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Quantos tipos de imagens digitais existem? O que é um pixel? O que são imagens pixeladas? O Que são imagens vetoriais?  **Ação e Experiência:**  Criação de imagens de personagens em pixel art e suas animações.  **Semana de 05/06 a 19/06 (3 Aula)**  **Tema da aula:** Scratch Shooter (Caça ao rato)  **Metodologia/Técnicas e Recursos:**  Apresentação expositiva sobre os tipos de jogos, diferenças entre jogos, criação de clones pelo software, definição de dificuldade, definição dos objetivos de aula.  **Materiais:**  Software Online Scratch 3, computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Como funciona o sistema de tiro nos jogos? Quais os objetivos desses jogos? Como fazemos movimentos aleatórios? Como criamos vários personagens?  **Ação e Experiência:**  Criação, teste e balanceamento de um jogo de caça ao rato no Scratch, onde a dificuldade do jogo aumente de acordo com a pontuação do jogador.  **Semana de 27/06 a 18/07 (4 Aula)**  **Tema da aula:** Scratch Labirinto  **Metodologia/Técnicas e Recursos:**  Apresentação expositiva sobre os tipos de jogos, diferenças entre jogos, movimentação de colisão dos objetos, definição de níveis e posicionamento de personagens.  **Materiais:**  Software Online Scratch 3, computadores.  **Contexto e Reflexão:**  Como funciona os jogos de labirinto? Labirintos podem ser jogos independentes ou somente parte de outros jogos? Preciso de inimigos e armadilhas para fazer meu labirinto ser difícil?  **Ação e Experiência:**  Criação, teste e balanceamento de um jogo de labirinto no Scratch, onde a dificuldade do jogo aumente de acordo com o nível que o jogador se encontra jogador. | | | | |
| **MAPA DAS APRENDIZAGENS** | | | | | | | | |
| **Pensamento Metacognitivo** | | | **Relação Consigo Mesmo** | | | **Vida Interior** | | |
| MA – Etapa 3 – DC – HE 2 – 3º Ciclo  Envolver-se na busca de soluções de situações-problema, utilizando conceitos e abordagem de diferentes áreas do conhecimento, expressando-as por meio de hipóteses. | | | MA – Etapa 3 – DSE – HE 2 - 2º Ciclo  Comunicar-se respeitando os turnos de fala, selecionando formas de tratamento adequadas. | | | MA – Etapa 3 – DER – HE 2 - 1º Ciclo  Exercitar a reflexão, a empatia e o respeito com o outro, inspirado no modelo de vida de Jesus Cristo. | | |