

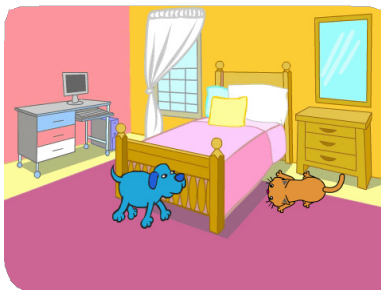
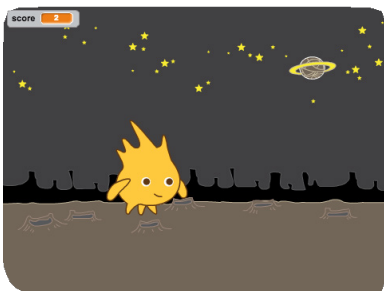


GUIA DO EDUCADOR

Esconde-esconde

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando Scratch.

Os participantes farão um jogo de esconde-esconde com personagens que aparecem e desaparecem.



Visão geral da oficina

Veja aqui uma sugestão de atividades para uma oficina de uma hora:



IMAGINE
10 minutos

Primeiro, reúna os participantes para apresentar o tema e trocar ideias.



CRIE
40 minutos

Depois, auxilie os participantes enquanto eles criam seus jogos em seu próprio ritmo.



COMPARTILHE
10 minutos

No final da oficina, reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.



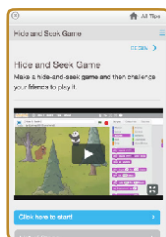
Prepare-se para a oficina

Use esta lista para preparar a oficina.

☐ Assista ao tutorial

O tutorial *Esconde-esconde* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos:

scratch.mit.edu/hide



☐ Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Esconde-esconde* para disponibilizar para os participantes durante a oficina.

scratch.mit.edu/hide/cards



☐ Separe os materiais para a atividade de aquecimento:

Para cada dupla, você vai precisar de 3 copos de papel e um objeto pequeno para esconder.

☐ Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Os participantes podem criar suas próprias contas Scratch em scratch.mit.edu, ou você pode criar contas de aluno para eles, se você tiver uma Conta de Professor. Para solicitar uma Conta de Professor, acesse: scratch.mit.edu/educators

☐ Configure computadores ou laptops

Organize os computadores para que os participantes possam trabalhar individualmente ou em duplas.

☐ Configure um computador com projetor ou com uma tela grande



Imagine

Comece reunindo os participantes para apresentar o tema e trocar ideias para o projeto.

Aquecimento: Jogo de adivinhação

Organize os participantes para um jogo de adivinhação. Dê a cada dupla 3 copos de papel e peça para que escolham um objeto pequeno para esconder. Um dos integrantes da dupla deve esconder o objeto sob um dos copos e misturá-los. O outro integrante deve descobrir qual copo esconde o objeto. Depois eles trocam.

Ideias e inspiração

Mostre o vídeo introdutório do tutorial *Esconde-esconde*. O vídeo mostra vários projetos para dar ideias e inspirar.



Acesse em: scratch.mit.edu/hide ou vimeo.com/llk/hide



Mostre como começar

Mostre os primeiros passos do tutorial para que os participantes saibam como começar.

Vá para o Scratch para criar um novo projeto. Escolha um pano de fundo.

Novo pano de fundo:



Escolha um ator para se esconder.

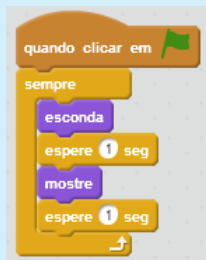
Novo ator:



Faça seu ator se esconder e aparecer.



Faça-o agir dessa forma sempre.



Faça seu ator responder quando for clicado.



Crie

Auxilie os participantes enquanto eles criam seus jogos sozinhos ou em duplas.

Comece com algumas dicas

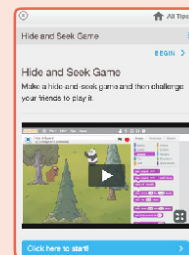
Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

Qual personagem você quer usar no seu jogo?

O que você quer que aconteça quando clicar no personagem?

Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem gostar da ideia de seguir o tutorial on-line:
scratch.mit.edu/hide



Outros podem preferir usar os cartões impressos:
scratch.mit.edu/hide/cards

Sugira algumas ideias para começar

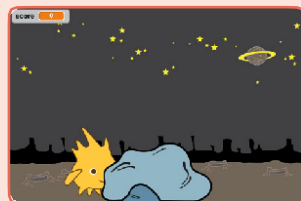
- Escolha um urso, ou outro ator.
- Faça-o se esconder e aparecer.
- Faça-o fazer alguma coisa quando for clicado.
- Brinque com o tempo.



CRIE

Experimente outras coisas

- Mova-se
- Marque pontos
- Crie esconderijos
- Adicione mais atores



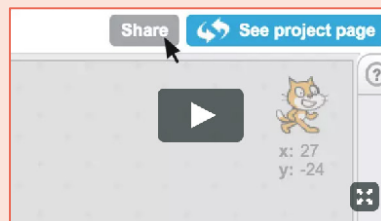
Muitos caminhos, muitos estilos

Cada participante abordará os projetos de maneira diferente. Celebre a diversidade e permita que trabalhem em seus próprios ritmos e sigam seus próprios caminhos.



Prepare-se para compartilhar

Para acrescentar instruções e créditos para um projeto, clique no botão: "Ver página do projeto". Este vídeo mostra como compartilhar o projeto no site do Scratch: vimeo.com/11k/share.



COMPARTILHE

Compartilhe

Peça para os participantes formarem pequenos grupos e se revezarem para jogar os jogos uns dos outros.

Peça para que pensem sobre estas perguntas:

O que você mais gostou nos jogos que testou?

Você teve ideias para seu jogo? O que você gostaria de tentar agora?

E agora?

Veja aqui algumas variações do projeto que você pode usar.



Esconde-esconde na vizinhança

Faça o jogo usando a imagem de um lugar que você conhece. Importe a foto da sua sala, escola ou vizinhança. Crie um novo ator a partir de um desenho ou uma foto para se esconder nesse lugar.

Crie uma variação:

Uma outra forma de começar é criar um remix de um projeto, por exemplo, usando o **Hide-and-Seek Studio**: scratch.mit.edu/studios/1614974/. Quando os participantes veem um projeto de que gostam, eles podem clicar no botão **Ver interior** e depois no botão **Remix**. Depois podem alterar o projeto para personalizar o jogo. Não se esqueça de colocar os créditos na Página do Projeto.

Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group no MIT Media Lab.