



LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação Scratch

OBJETO DE APRENDIZAGEM (OA): Personalizando um ator

1. CONTEXTUALIZAÇÃO ESPECÍFICA DO OBJETO DE APRENDIZAGEM

IDENTIFICAÇÃO

Objeto de aprendizagem OA9-A

APRESENTAÇÃO

Esse objeto se destina, em relação ao nível de ensino, para o Ensino Médio. Se enquadra no EIXO: Pensamento Computacional e atende a Unidade Curricular Essencial de: Programação de Computadores.

A aplicação desse OA permite trabalhar os conhecimentos “criatividade, resolução de problemas e pensamento lógico” da Unidade Curricular. Apoia o desenvolvimento das seguintes competências: criatividade, resolução de problemas e pensamento lógico.

PROPOSTA

Mentor, para personalizar, editar ou criar um novo ator, este objeto apresenta a **aba fantasia** e algumas de suas ferramentas.

EXEMPLO DE APLICAÇÃO

Nesse exemplo de aplicação é apresentado algumas das ferramentas de personalização da aba Fantasias e suas possibilidades de uso em um ator.

REQUISITOS:

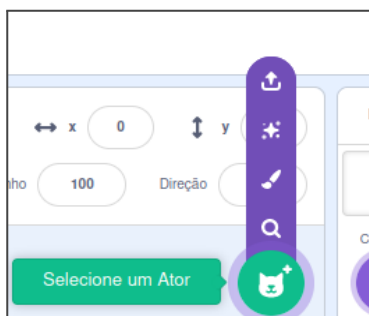
Para uma melhor compreensão do exemplo de aplicação, é necessário conhecer os conceitos trabalhados no **OA1** (como criar e salvar um projeto) e estar familiarizado com os conceitos abordados no **OA2** (como localizar um ator). No entanto, é possível acompanhar e entender a aplicação de forma geral.



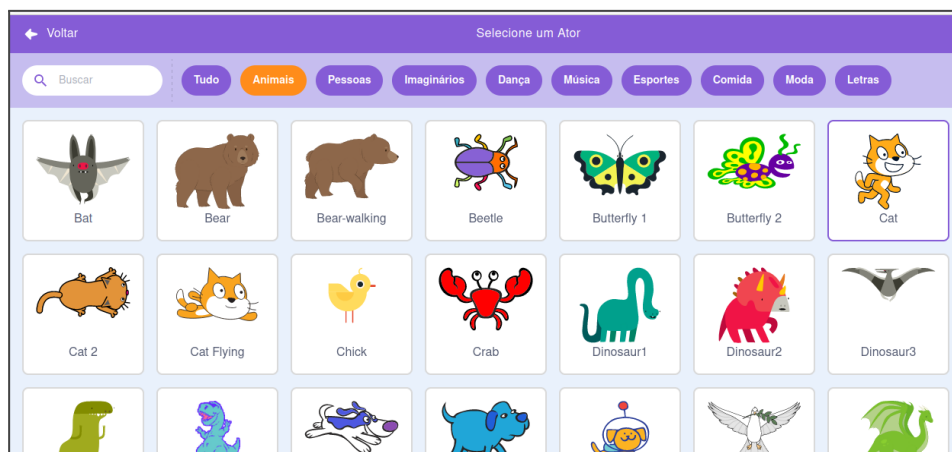
LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação Scratch

PASSO 1 - SELECIONANDO UM ATOR

Após abrir ou criar um novo projeto, como explicado no **OA1**, lembre como localizar um personagem (Figura 1.1), vá até o canto inferior direito e clique em selecionar um ator. Para esta atividade é recomendada a escolha de um animal ou pessoa, já que este será personalizado nos próximos passos. Ao final terá uma tela semelhante à Figura 2.2.



(Figura 1.1)



(Figura 1.2)

PASSO 2 - ABA FANTASIA

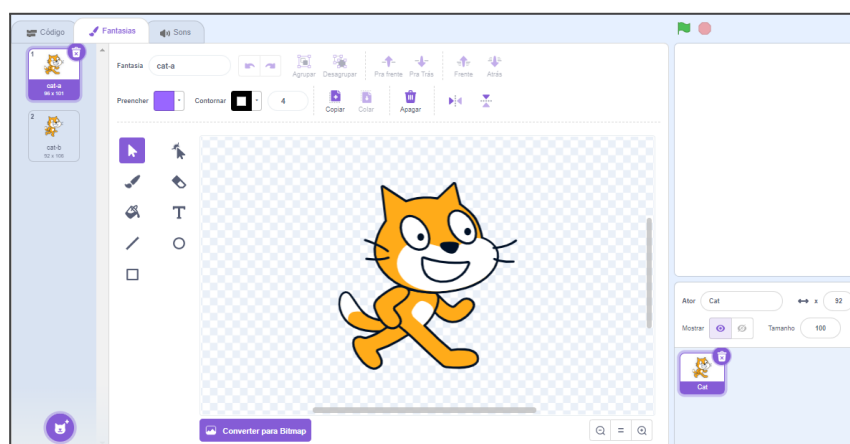
Para iniciar a personalização do ator, certifique-se de que ele esteja selecionado (Figura 2.1). Adiante, clique na aba **Fantasia**, localizada ao lado da aba Código, na parte superior esquerda da tela. Ao fim estará na aba a qual iremos explorar as ferramentas de personalização nos próximos passos (Figura 2.2).



LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação Scratch



(Figura 2.1)



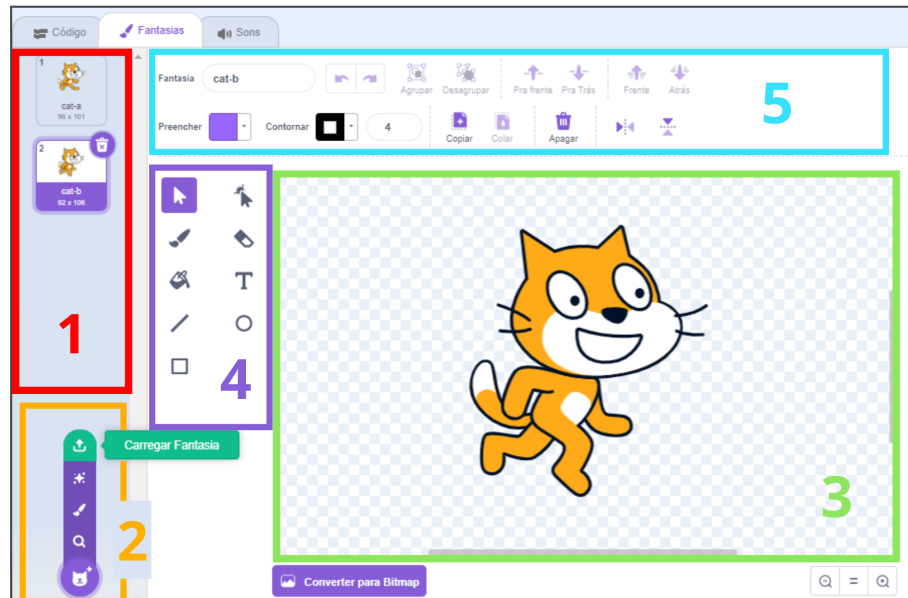
(Figura 2.2)

A aba fantasia pode ser dividida, respectivamente, em (Figura 2.3):

1. **Lista de Fantasias:** Esta é a área principal onde as fantasias (ou trajes) dos atores são listadas. Cada fantasia representa uma aparência específica para um ator.
2. **Carregar ou Escolher Fantasias:** Uma seção onde você pode carregar imagens externas para usar como fantasias para seus atores, escolher uma fantasia surpresa, desenhar uma fantasia “do zero” ou escolher uma fantasia da biblioteca local da plataforma;
3. **Visualização da Fantasia Atual:** Uma área na qual você pode ver a imagem ou aparência atual do ator conforme selecionado na lista de fantasias. Isso permite que você visualize as mudanças que está fazendo em tempo real;
4. **Ferramentas de Edição:** As ferramentas de edição incluem opções para selecionar, remodelar, pincel, apagador, preencher, texto linha, círculo e retângulo, o que permite realizar modificações na aparência da fantasia atual;
5. **Botões de Controle:** Os botões de controle incluem o nome da fantasia, botões para refazer e desfazer mudanças, agrupar e desagrupar elementos, alternar camadas (“pra frente”, “pra trás”, “frente” e “trás”), preencher (para definição de cor), contornar (para definição de contorno), espessura do pincel ou da borda, copiar e colar, apagar, inverter verticalmente e inverter horizontalmente;



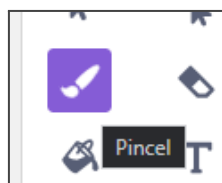
LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação Scratch



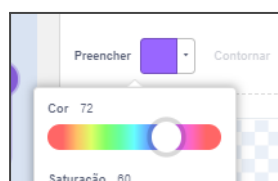
(Figura 2.3)

PASSO 3 - FERRAMENTAS PINCEL E BORRACHA

Para iniciar a personalização, selecione a ferramenta “Pincel” (Figura 3.1), escolha uma cor em “Preencher” (Figura 3.2), ajuste a espessura para “3” (Figura 3.3) e desenhe um detalhe no personagem. No exemplo, vamos desenhar mais bigodes no ator (Figura 3.4).



(Figura 3.1)



(Figura 3.2)



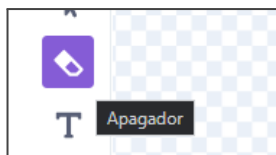
(Figura 3.3)



(Figura 3.4)



Caso erre, utilize o apagador para apagar, ajustando sua espessura de acordo com o erro, assim como mostrado nas figuras 3.5, 3.6 e 3.7. Caso preferir, também é possível desfazer as modificações (Figura 3.8).



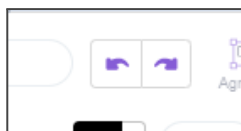
(Figura 3.5)



(Figura 3.6)



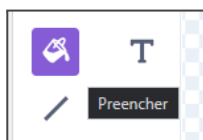
(Figura 3.7)



(Figura 3.8)

PASSO 4 - FERRAMENTAS PREENCHER E REMODELAR

Agora vamos alterar a cor do ator. Para isso, selecione a ferramenta “preencher” (representada por um balde de tinta - Figura 4.1), escolha a cor desejada, assim como mostrado no PASSO 3 (Figura 3.2), e clique na área que deseja alterar a cor do personagem (Figura 4.2 e 4.3).



(Figura 4.1)



(Figura 4.2)

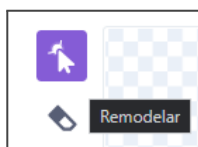


(Figura 4.3)



LÓGICAS: desenvolvendo recursos educacionais abertos para estimular o pensamento computacional e o ensino da computação com a linguagem de programação Scratch

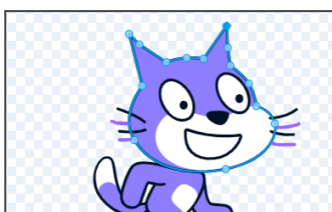
Antes de finalizar, vamos utilizar a ferramenta remodelar para deixar as orelhas do ator mais pontudas. Utilize a ferramenta de acordo com a parte que deseja remodelar. Para isso, selecione a ferramenta remodelar (Figura 4.3), escolha a área que deseja e selecione os pontos que irá remodelar (Figura 4.5, 4.6 e 4.7).



(Figura 4.4)



(Figura 4.5)



(Figura 4.6)



(Figura 4.7)

PASSO 5 - SALVE O PROJETO

Antes de fechar a plataforma, salve o projeto ou baixe-o para o seu computador, assim como ensinado no OA1.

Para verificar o exemplo completo na plataforma Scratch, acesse o link a seguir: [Personalizando um ator](#).

PARA SABER MAIS

A plataforma SCRATCH disponibiliza diversos tutoriais para serem utilizados na criação e desenvolvimento de vários projetos. Veja mais informações sobre os tutoriais clicando [AQUI](#).