



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): Iniciando no SCRATCH

1. CONTEXTUALIZAÇÃO ESPECÍFICA DO OBJETO DE APRENDIZAGEM

IDENTIFICAÇÃO

Objeto de aprendizagem OA1-A

APRESENTAÇÃO

Esse objeto se destina, em relação ao nível de ensino, ao 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 *“Processos de criação, compilação/interpretação, execução, depuração e teste de programas de computadores”* da Unidade Curricular. Apoia o desenvolvimento das seguintes competências: conhecimento dos princípios de criação, compilação/interpretação, execução, depuração e teste de programas de computadores.

PROPOSTA de APLICAÇÃO

Mentor, para aprender e trabalhar com a os conhecimentos de criação e da visão geral do ambiente na plataforma SCRATCH, este objeto propõe a criação de um novo projeto e a sua gravação.

EXEMPLO DE APLICAÇÃO

Nesse exemplo de aplicação ocorre a apresentação de funcionalidades da plataforma.

REQUISITOS

É preciso de um computador, desktop ou notebook, com acesso à Internet para conhecer os conceitos trabalhados.

PASSO 1 - Conhecendo o ambiente

Utilize um navegador de sua preferência para acessar o SCRATCH. Digite o endereço: <<https://scratch.mit.edu/>> para entrar no site. Para iniciar, clique no botão “Começar a Criar” ou no menu “Criar”. Observe na Figura 1 o botão “Começar a Criar”, que se encontra do lado esquerdo da tela (destacado em vermelho na imagem) e o menu “Criar”, na parte superior, também do lado esquerdo da tela.



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

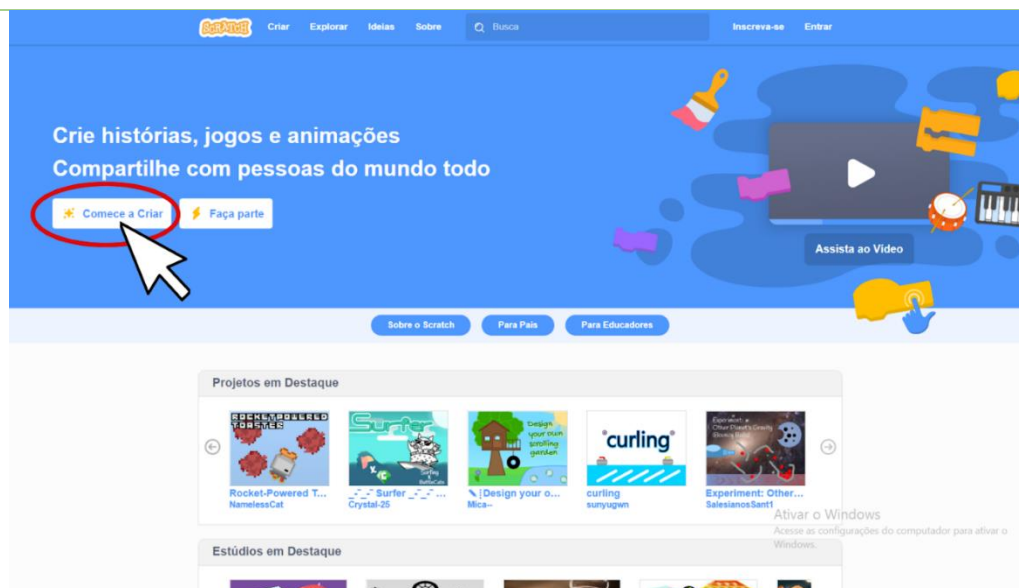


Figura 1. Acesso para criação de projetos

Na Figura 2, a seguir, é apresentada a tela inicial do SCRATCH. Ela é dividida em três áreas: área da esquerda, área central e área da direita. À esquerda encontram-se os códigos de comando, que são utilizados para o desenvolvimento do projeto (aplicação, jogo ou história). Ao centro localiza-se a área onde serão colocados os comandos que serão executados. Na parte superior à direita apresenta-se o resultado dos comandos executados, onde é possível testá-los e ver o que foi produzido. Já na parte inferior à direita, localiza-se as configurações dos atores e do cenário, ou palco ou plano de fundo, onde é possível alterá-los de acordo com a sua preferência.

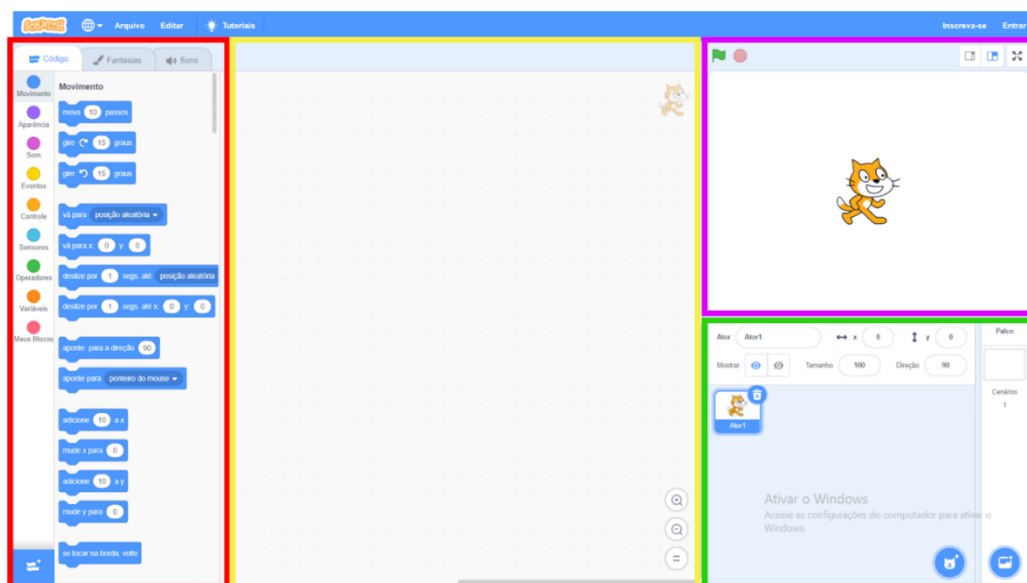


Figura 2. Tela inicial do SCRATCH

PASSO 2 – Salvando um projeto na plataforma



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

Para salvar um projeto, e assim poder compartilhá-lo com seus amigos e editá-lo novamente no futuro, clique em inscreva-se, localizado no canto superior direito, como mostra a Figura 3, e preencha o formulário de cadastro na plataforma, Figura 4.



Figura 3. Botão inscrever-se



Figura 4. Formulário para inscrição

Após fazer a inscrição, seus projetos ficaram automaticamente salvos na plataforma. Como cada alteração é salva no Scratch de forma automática, não é necessário clicar em “Salvar” antes de fechar um projeto.

PASSO 3 – Salvando o projeto no computador

Para salvar um projeto no seu computador, basta clicar no botão ARQUIVO, localizado no canto superior esquerdo e selecionar a opção “Baixar para o seu computador”, como mostra a Figura 5.

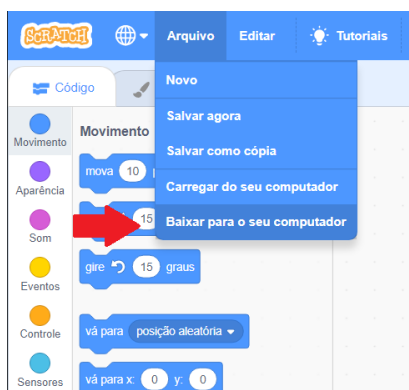


Figura 5A. Salvar projeto no computador.

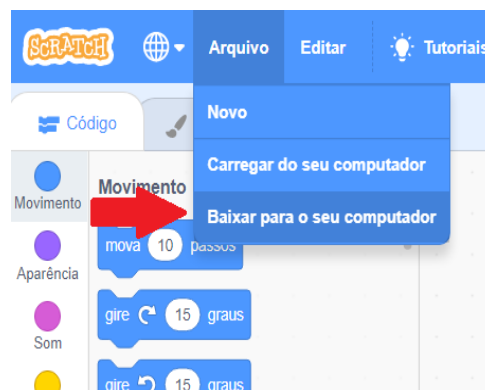


Figura 5B. Salvar projeto no computador sem login

OBSERVAÇÃO: Para salvar um projeto em seu computador não é necessário fazer inscrição na plataforma.

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](#).