



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

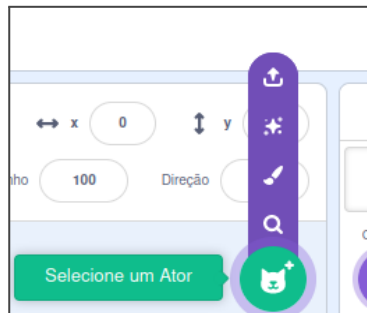
Nesse exemplo de aplicação é apresentado algumas das ferramentas de personalização da aba Fantasias e suas possibilidades de uso em um ator.

REQUISITOS:

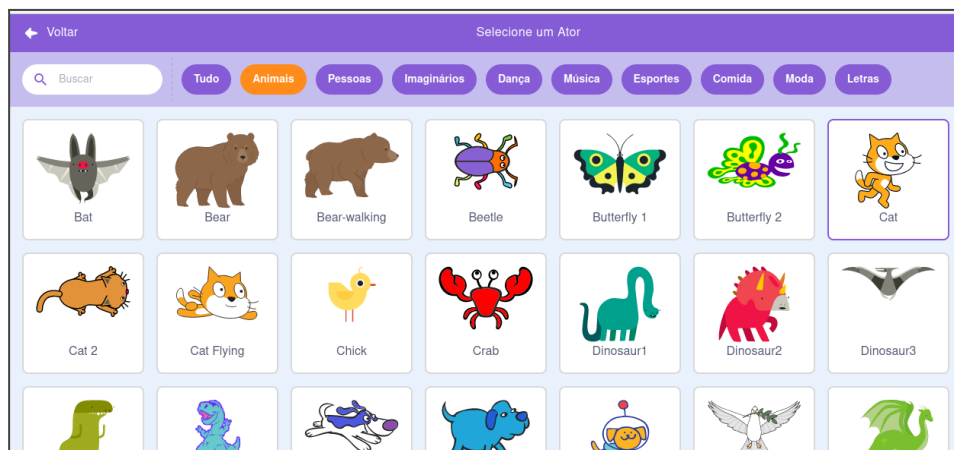
Para uma melhor compreensão do exemplo de aplicação, é necessário conhecer os conceitos trabalhados no **OA1** (para criar e salvar um projeto) e estar familiarizado com os conceitos abordados no **OA2** (para localizar um ator). No entanto, é possível acompanhar e entender a aplicação de forma geral.

PASSO 1 - SELECIONE UM ATOR

Após abrir ou criar um novo projeto, como explicado no **OA1**, lembre como localizar um ator (Figura 1.1). Vá para o canto inferior direito e clique em selecionar um ator. Recomenda-se escolher um animal ou uma pessoa, já que este será personalizado nos próximos passos. Ao finalizar, sua tela se assemelhará à Figura 1.2.



(Figura 1.1)



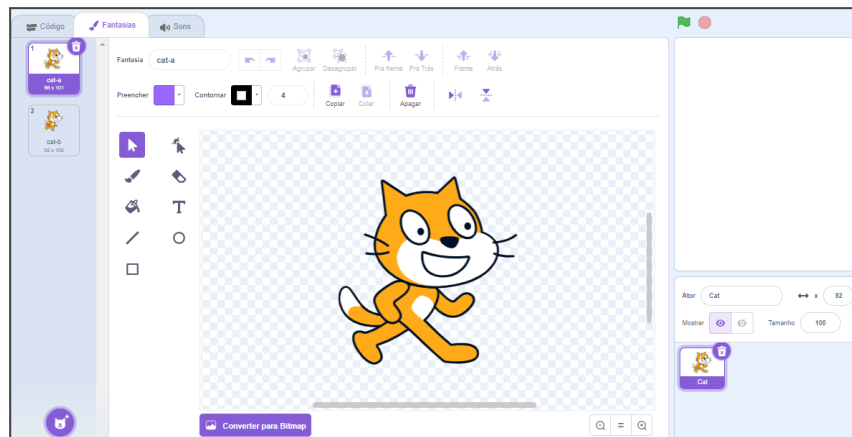
(Figura 1.2)

PASSO 2 - CONHEÇA A ABA FANTASIA

Para começar a personalização, certifique-se de que o ator esteja selecionado (Figura 2.1). Em seguida, clique na aba "Fantasia", localizada ao lado da aba "Código", na parte superior esquerda da tela, para explorar as ferramentas de personalização (Figura 2.2).



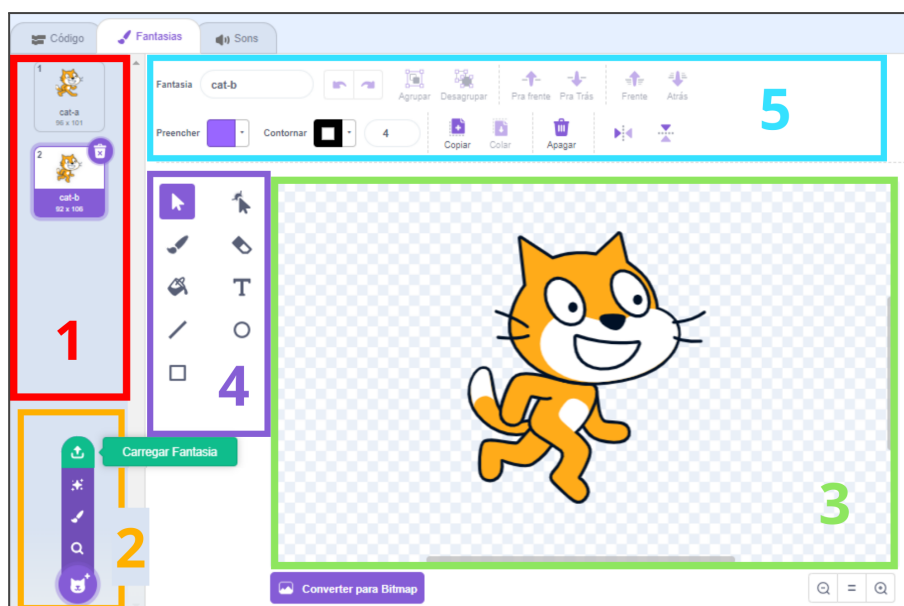
(Figura 2.1)



(Figura 2.2)

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

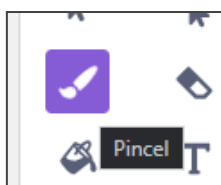
1. **Lista de Fantasias:** Esta é a área principal onde as fantasias (ou trajes) dos atores são listadas. Cada fantasia representa uma aparência específica para um ator.
2. **Carregar ou Escolher Fantasias:** Uma seção onde você pode carregar imagens externas para usar como fantasias para seus atores, 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, respectivamente, 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;



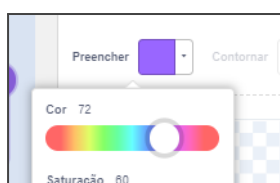
(Figura 2.3)

PASSO 3 - DESENHE NO ATOR

Comece a personalização selecionando a ferramenta “Pincel” (Figura 3.1), escolha uma cor em “Preencher” (Figura 3.2), ajuste a espessura para “3” (Figura 3.3) e desenha um detalhe no ator. No exemplo, vamos desenhar mais bigodes no Gato (Figura 3.4).



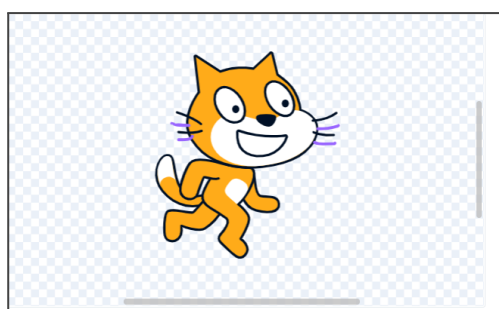
(Figura 3.1)



(Figura 3.2)

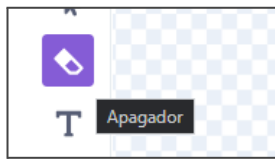


(Figura 3.3)



(Figura 3.4)

Se houver erros, utilize o apagador para apagar, ajustando sua espessura conforme necessário (Figuras 3.5, 3.6 e 3.7) ou desfça as modificações se preferir (Figura 3.8).



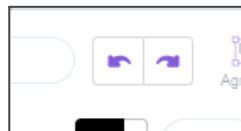
(Figura 3.5)



(Figura 3.6)



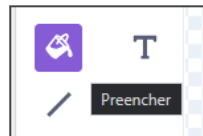
(Figura 3.7)



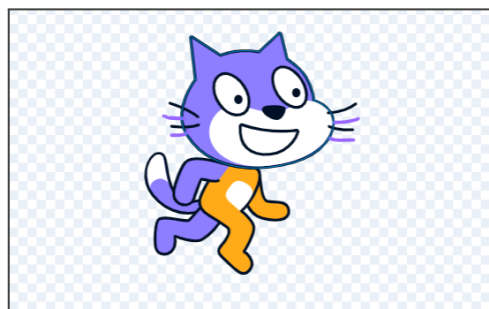
(Figura 3.8)

PASSO 4 - ALTERE A COR DO ATOR E REMODELE SUAS ORELHAS

Altere a cor do ator usando a ferramenta “Preencher” (Figura 4.1), escolha a cor desejada conforme o PASSO 3 (Figura 3.2) e aplique na área desejada (Figuras 4.2, 4.3).



(Figura 4.1)

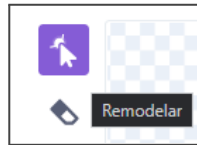


(Figura 4.2)



(Figura 4.3)

Utilize a ferramenta "Remodelar" para modificar detalhes, como deixar as orelhas mais pontudas. Selecione a área e os pontos a serem remodelados (Figuras 4.4, 4.5, 4.6, 4.7).



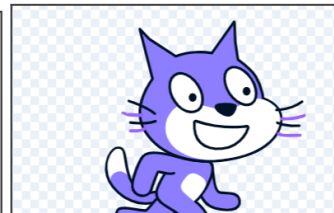
(Figura 4.4)



(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](#).