



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-B

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 *“Processos de criação, compilação/interpretação, execução, depuração e teste de programas de computadores”* da Unidade Curricular. Apóia 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 propõem 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 conhecer os conceitos trabalhados no OA1-A.

PASSO 1 – Abrindo um projeto salvo na plataforma

Para abrir um projeto salvo na plataforma, vá em “minhas criações”, localizado no canto superior direito da tela, como mostra a Figura 1. Após selecionado você será redirecionado para suas criações salvas, clique naquela que deseja editar, ou em um novo projeto, como mostra a Figura 2.



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

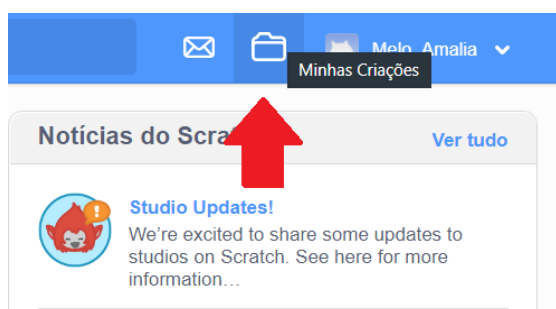


Figura 1. Botão “Minhas Criações”.

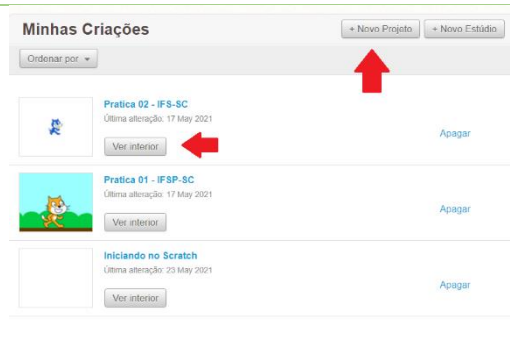


Figura 2. Página “Minhas Criações”.

Clicando no título em azul do projeto, você será redirecionado para a página de descrição do projeto, onde poderá alterar o título, inserir instruções e notas, como mostrado nas Figuras 3 e 4.



Figura 3. Link “Projeto”

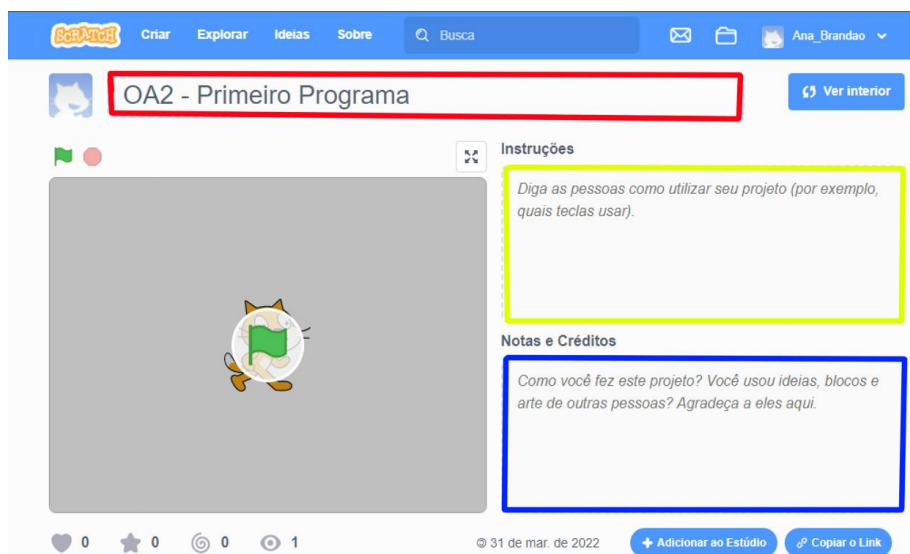


Figura 4. Página “Descrição do projeto”

PASSO 2 – Abrindo um projeto salvo no seu computador

Para abrir um projeto salvo do seu computador, clique no botão “criar”, localizado no canto superior esquerdo, Figura 5, e abra um novo projeto. Após aberto um novo projeto, clique no botão ARQUIVO, no canto superior esquerdo e selecione a opção “Carregar do seu computador”, como mostra a Figura 6. Caso não esteja logado na plataforma, as opções no menu ARQUIVO aparecem como mostrado na Figura 7.



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

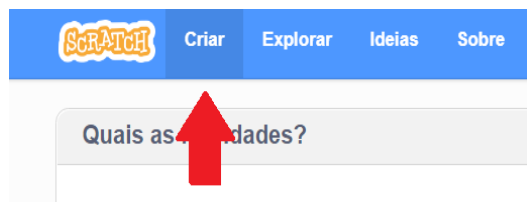


Figura 5. Botão “Criar”.

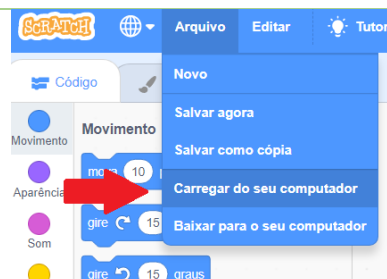


Figura 6. Carregar projeto do computador.

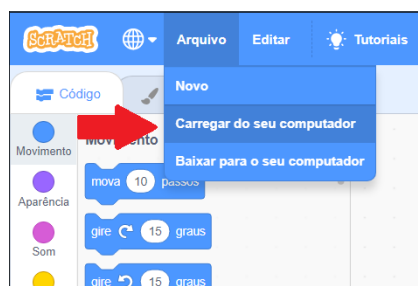


Figura 7. Carregar do computador sem login.

Com o projeto aberto, você pode modificá-lo como preferir e salvá-lo novamente.

PASSO 3 – Conhecendo funcionalidades

- Fantasias

As fantasias são os elementos que permitem a personalização de atores e cenários. Além das várias fantasias existentes, também é possível, nessa aba, criar uma nova fantasia ou modificar as fantasias existentes, alterando cor, formato, texturas e objetos de uma fantasia.

No canto superior esquerdo do ambiente da Tela Inicial, encontra-se a aba FANTASIAS, como mostra a Figura 3 a seguir.

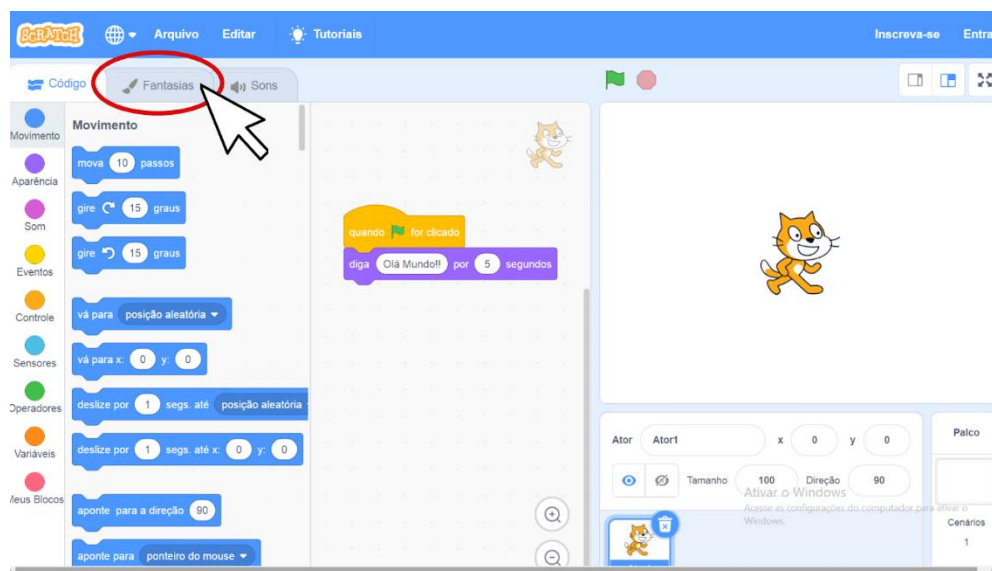




Figura 3. Apresentação da Aba Fantasias

Após clicar na aba Fantasias, você pode acessar a tela de personalização de fantasias, apresentada na Figura 8. No lado esquerdo da tela encontra-se a opção “Fantasias do ator” que são diferentes imagens que um ator poderá usar. Ao centro, encontram-se algumas ferramentas que podem ser usadas para modificar estas imagens, como apagar, desenhar, pintar, colocar imagens sobrepostas entre outros, além disso, é possível visualizar toda figura de maneira ampliada e executar as modificações desejadas. A direita, apresentam-se as mesmas funcionalidades da tela inicial (Figura 2), sendo a parte superior com o resultado dos comandos executados, e a parte inferior, com as configurações dos atores e do cenário.

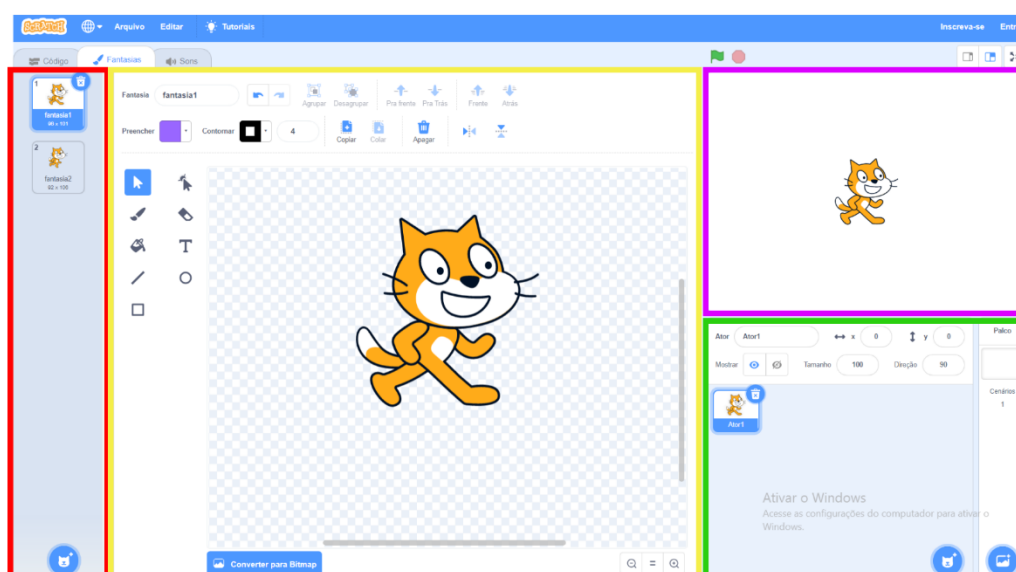


Figura 8. Tela Fantasias e funcionalidades.

- Sons

Os sons são os objetos usados nas animações de atores, permitindo que informações, músicas e outros barulhos sejam reproduzidos. Além de escolher os vários recursos de sons prontos, é permitido gravar sons ou incorporar arquivos de áudio.

No canto superior esquerdo da tela, encontra-se a aba SONS, como mostra a Figura 9, apresentada a seguir:



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

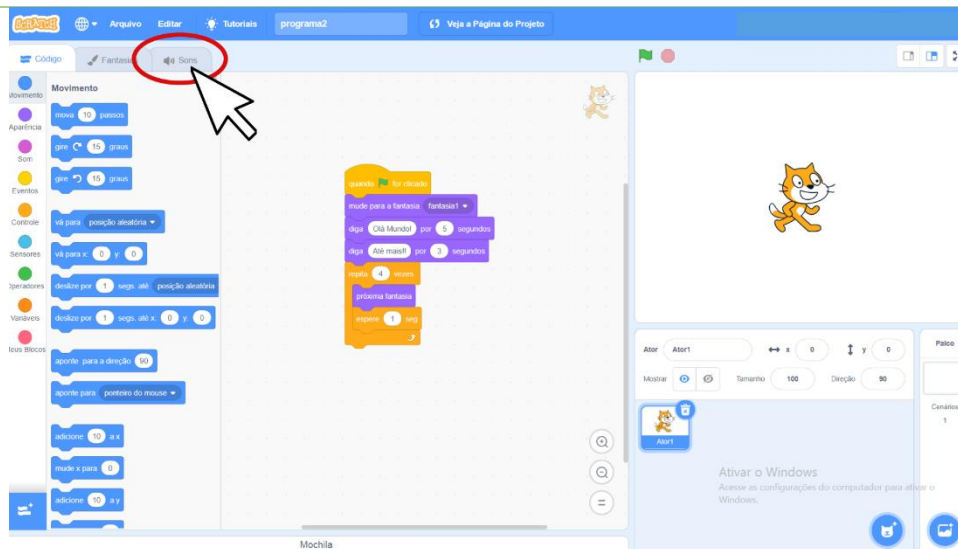


Figura 9. Apresentação da aba Sons.

Após clicar na aba, na tela apresentada na Figura 10, encontra-se à esquerda as trilhas sonoras que o projeto pode ter. Ao centro, encontra-se algumas ferramentas que podem ser usadas para modificar a trilha sonora, como acelerar, cortá-la, diminuí-la, copiá-la, entre outros. À direita, apresenta-se as mesmas funcionalidades da tela inicial (Figura 2), sendo a parte superior com o resultado dos comandos executados, e a parte inferior, com as configurações dos atores e do cenário

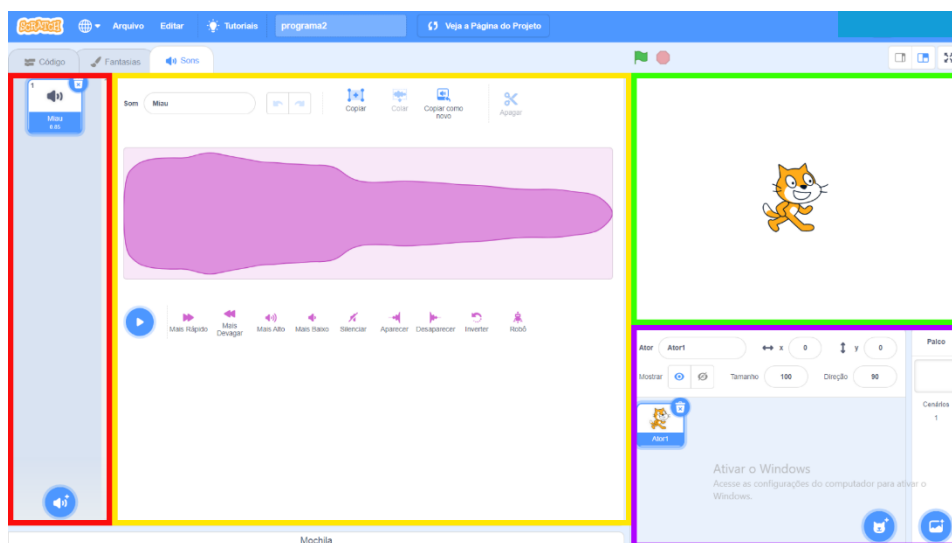


Figura 10. Tela sons e funcionalidades

Estas são as funcionalidades principais para se conhecer o ambiente SCRATCH. Essas funcionalidades facilitam a interação e criação dos projetos.

PARA SABER MAIS



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

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