

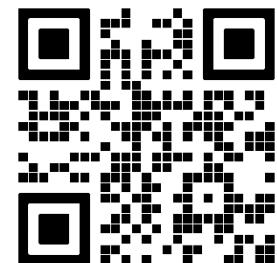


Quem se prepara, não para.

Marianna Rossi Machado



Sou graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, além de pesquisadora científica na área de Banco de Dados e Inteligência Artificial. Possuo experiência em gestão de documentos, tratamento de dados, pesquisa e docência.

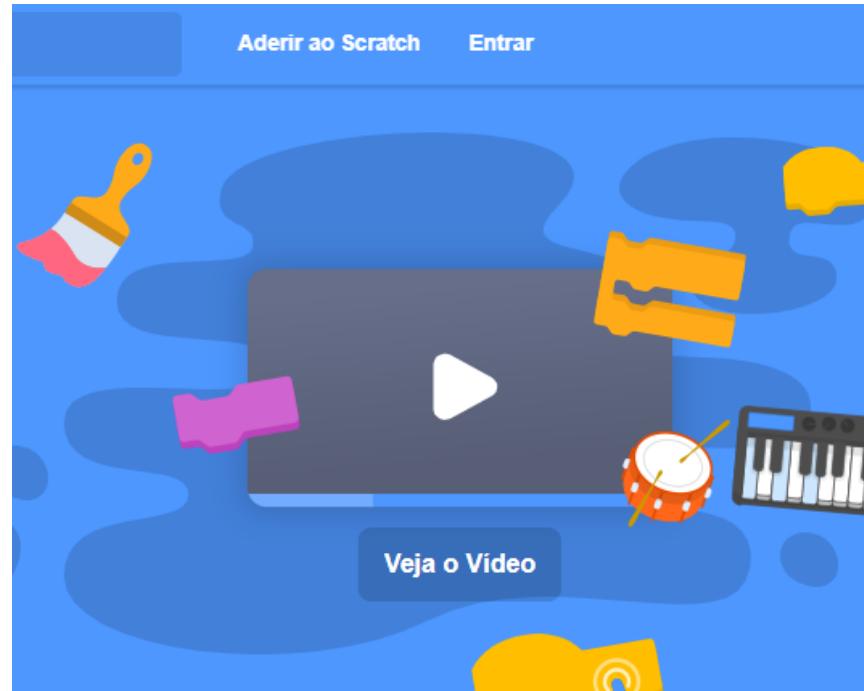


<https://www.linkedin.com/in/marianna-rossi-machado-039116199/>

Para iniciar a sua jornada de familiarização com a plataforma Scratch, o primeiro passo é acessar o site oficial em <http://scratch.mit.edu>. Ao entrar na página inicial do site, você será recebido com a seguinte interface:



Clique em “Aderir ao Scratch”.



Inscreva-se

É fácil (e grátis!) cadastrar-se no Scratch.

Escolha um nome de usuário Scratch

Escolha uma senha

Confirmar senha



1 2 3 4  Próximo

1. Digite um nome de usuário e uma senha

Inscreva-se

Suas respostas a estas perguntas serão mantidas em sigilo.
Por que pedimos esta informação?

Mês e Ano de Nascimento
 - Mês - - Ano -

Sexo
 Masculino Feminino

País
 - País -



1 2 3 4  Próximo

2. Preencha suas informações pessoais

Inscreva-se

Digite o endereço de e-mail de seus pais ou responsáveis e enviaremos um e-mail para confirmar esta conta.

E-mail dos pais ou responsável

Confirmar endereço de e-mail

Receba atualizações da equipe Scratch



1 2 3 4  Próximo

3. Informe seu e-mail

Inscreva-se

Bem-vindo ao Scratch, [REDACTED]

Você está conectado! Você pode começar a explorar e criar projetos.

Se você quiser compartilhar [REDACTED]ar, clique no link no e-mail que enviamos para você em [REDACTED].

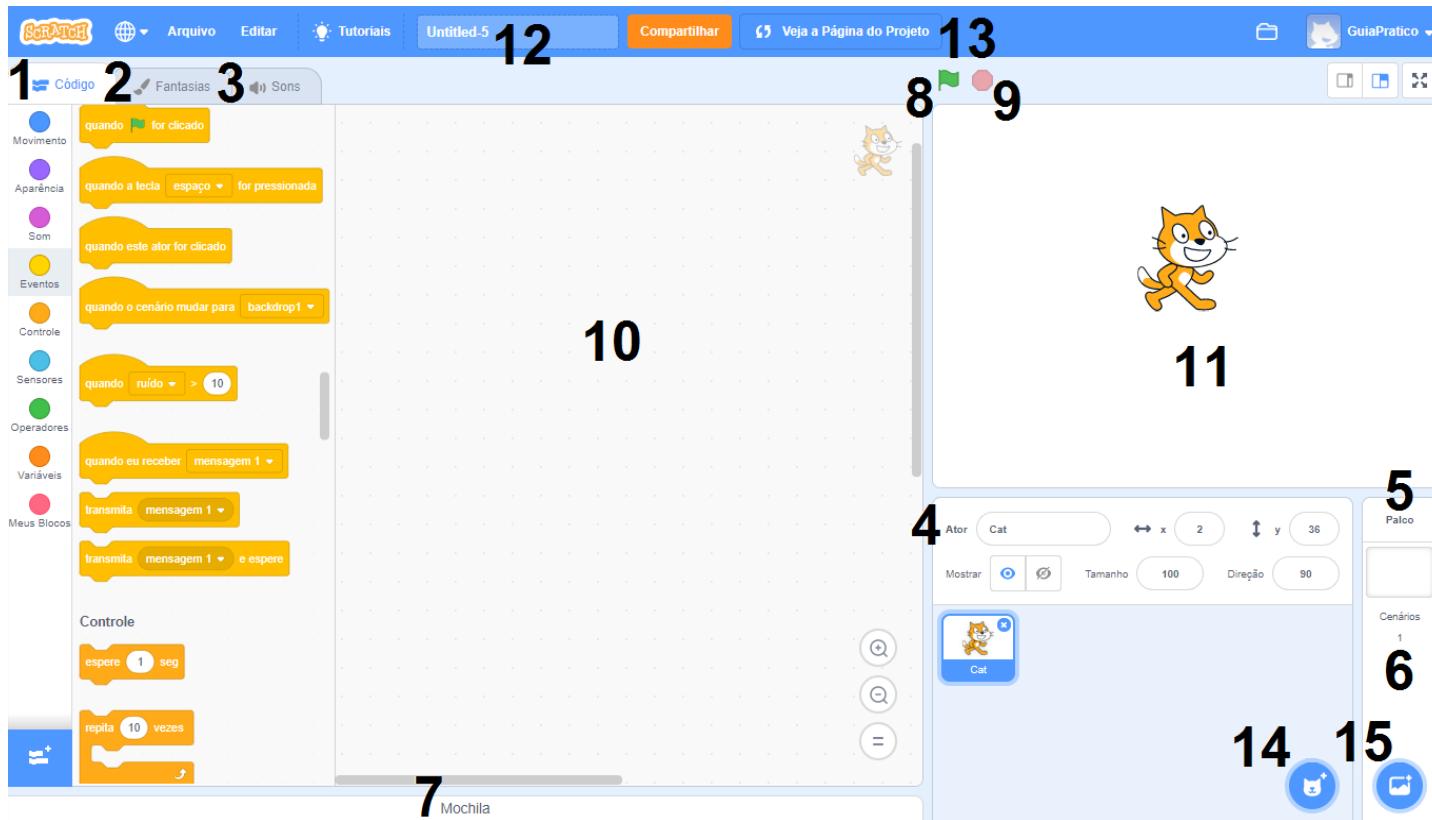
E-mail errado? Altere seu endereço de e-mail em [Configurações da Conta](#).

Está enfrentando problemas? [Envie-nos seu feedback](#)



1 2 3 4  Ok, vamos lá!

4. Vá até seu e-mail informado e confirme-o no link que vai receber do Scratch.



1. Aba Código : é onde estão organizados os blocos de programação, formados por nove categorias distintas, organizadas por cores;

2. Aba Fantasias : é a área onde podemos editar as imagens dos personagens e cenários utilizados no projeto, fazendo as alterações que nos interessarem;

3. Aba Sons : é o local destinado à edição dos sons utilizados no projeto, sejam eles associados aos personagens ou aos cenários;

22 Scratch: Guia Prático para a Educação Básica

4. Ator: é cada personagem ou objeto que utilizamos no projeto, que podem ser modificados na aba “Fantasias”;

5. Palco: é a área que aciona os cenários para que possamos editá-los na área de programação;

6. Cenários: são os planos de fundo que utilizamos no nosso projeto. Quando a edição de cenários está ativa a aba “Fantasias” muda de nome para “Cenários”;

7. Mochila: é a área do editor que comporta as três abas mencionadas e mais o espaço de programação;

8. Botão Ir : é onde se inicia a execução do projeto na Área de visualização, para que possamos testar se tudo está saindo de acordo com o que planejamos;

9. Botão Pare : é o botão que para a execução do projeto na Área de visualização;

10. Área de programação: é o espaço onde podemos adicionar, ver e editar os blocos de programação utilizados para cada personagem ou cenário;

11. Área de visualização: é a área que funciona como uma mini tela, onde podemos visualizar e testar a execução do projeto;

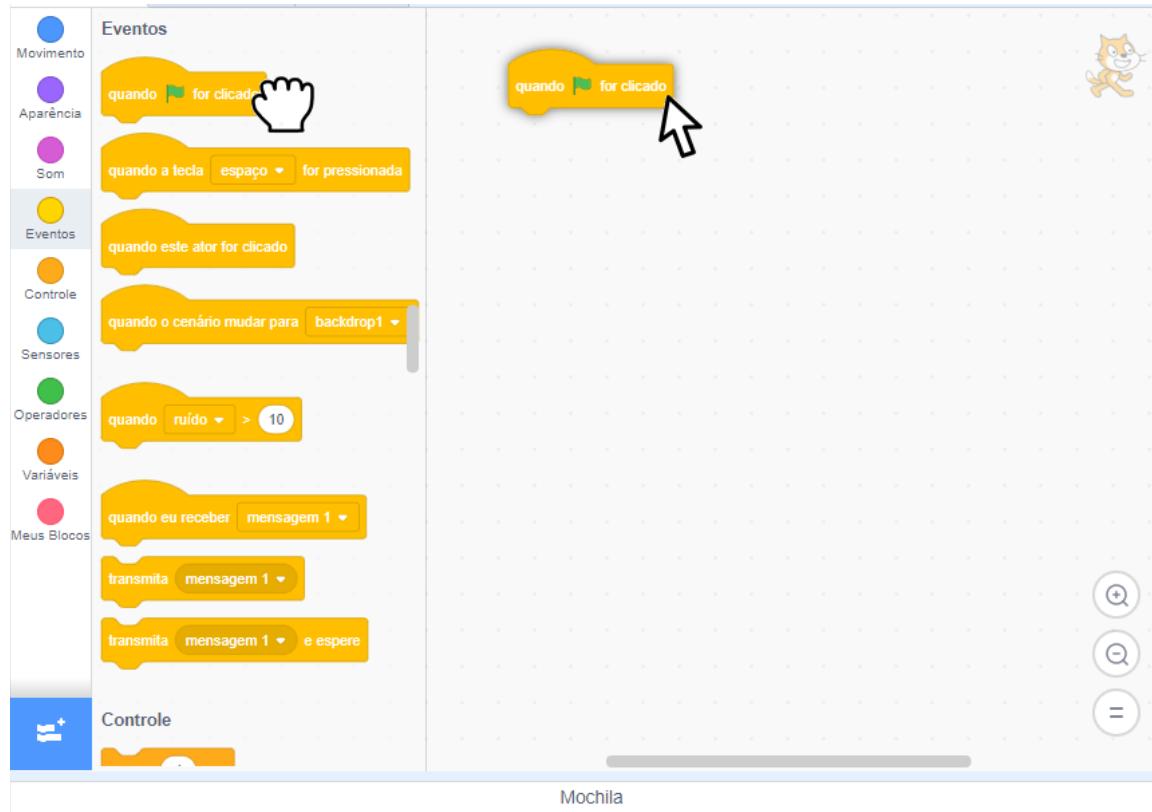
12. Nome do projeto: é o espaço reservado para colocarmos o nome do nosso projeto – por padrão ele vem com a denominação *Untitled*;

13. Botão Veja a Página do Projeto: é o botão que, quando clicado, alterna entre o modo de edição do projeto e o modo de compartilhamento, que mostra o projeto como os outros usuários irão vê-lo na plataforma;

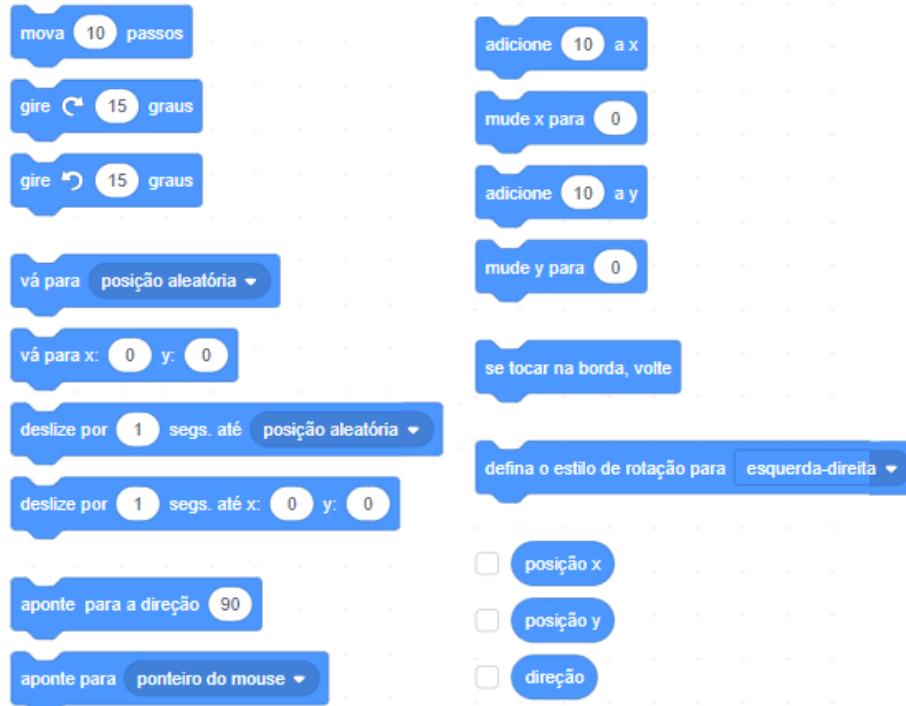
14. Botão Seleccione um ator : é o botão que mostra as opções que temos para escolher, criar ou adicionar personagens ao nosso projeto;

15. Botão Selecionar Cenário : é o botão que mostra as opções que temos para a escolher, criar ou adicionar cenários ao nosso projeto

Área de programação



Blocos de Movimento



Blocos de Aparência

diga Olá! por 2 segundos

diga Olá!

pense Hummm... por 2 segundos

pense Hummm...

mude para a fantasia costume1 ▾

próxima fantasia

mude para o cenário backdrop1 ▾

próximo cenário

mude 10 no tamanho

defina o tamanho como 100 %

mude 25 ao efeito cor ▾

defina o efeito cor ▾ como 0

remova os efeitos gráficos

mostre

esconda

Vá para a camada da frente ▾

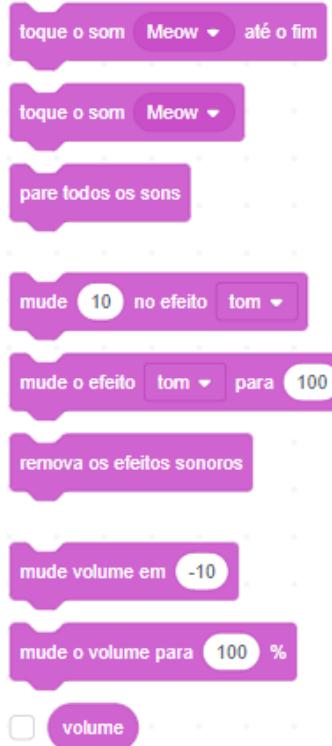
Vá para frente 1 camadas

fantasia número ▾

cenário número ▾

tamanho

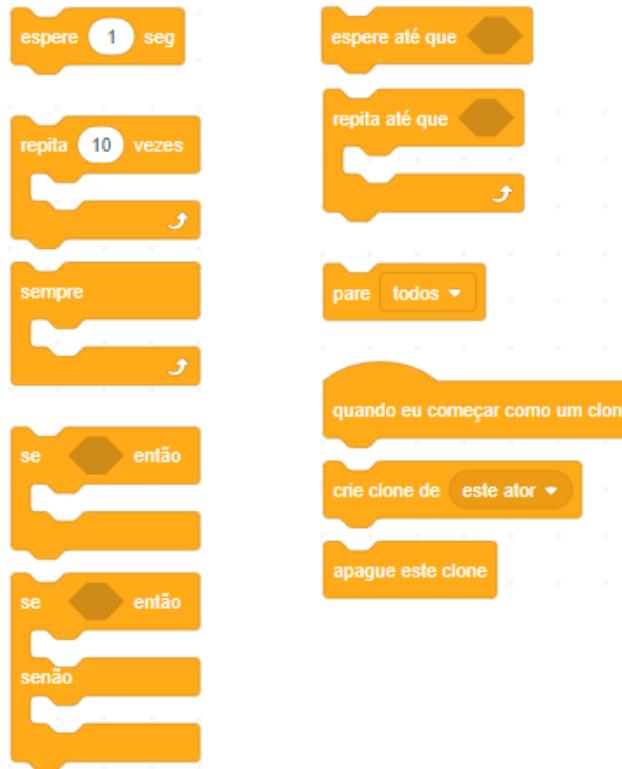
Blocos de Som



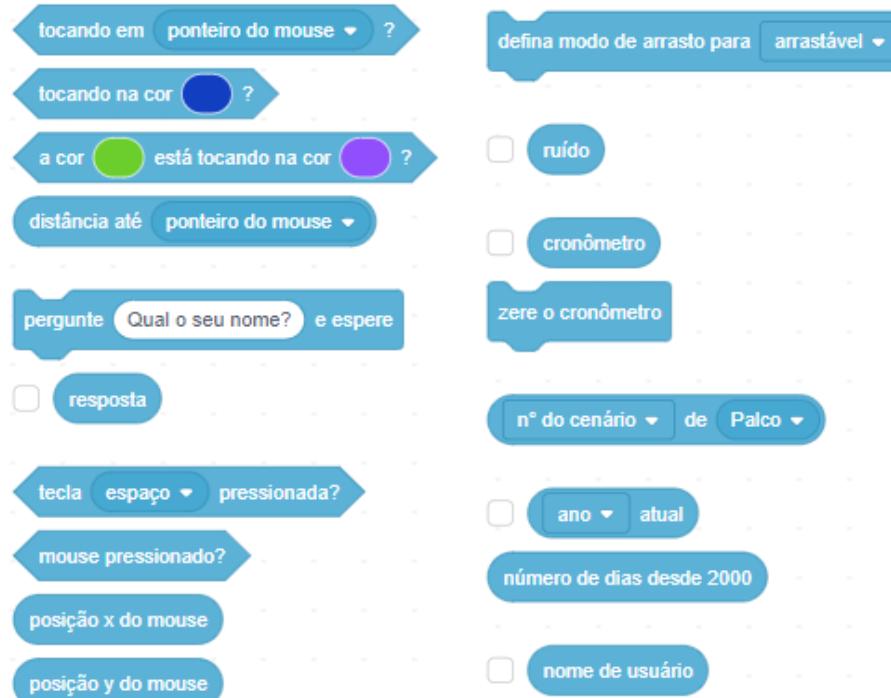
Blocos de Eventos



Blocos de Controle



Blocos de Sensores



Blocos de Operadores



junte **maçã** com **banana**



letra **1** de **maçã**



tamanho de **maçã**



maçã contém **m** ?

número aleatório entre **1** e **10**

resto de por

> **50**

arredondamento de

< **50**

módulo **▼** de

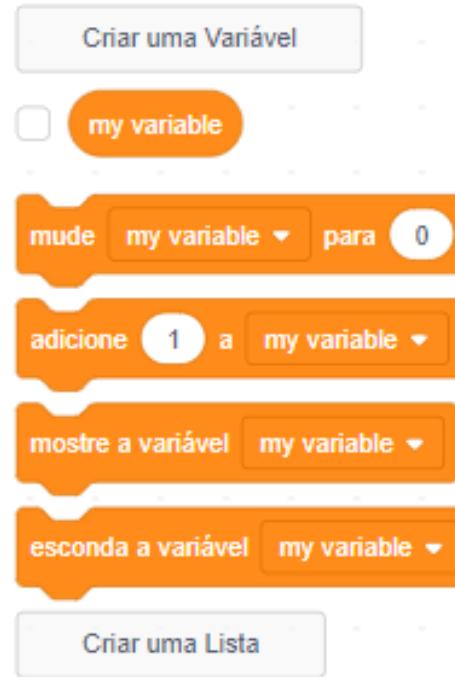
= **50**

e

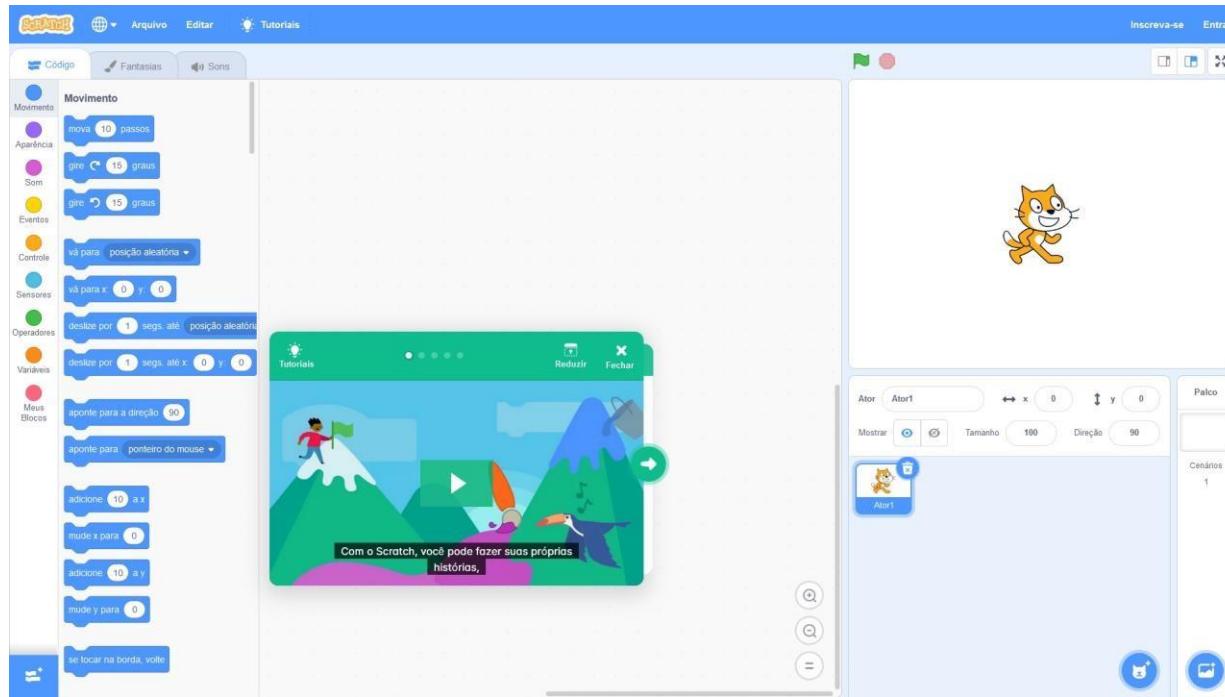
ou

não

Blocos de Variáveis

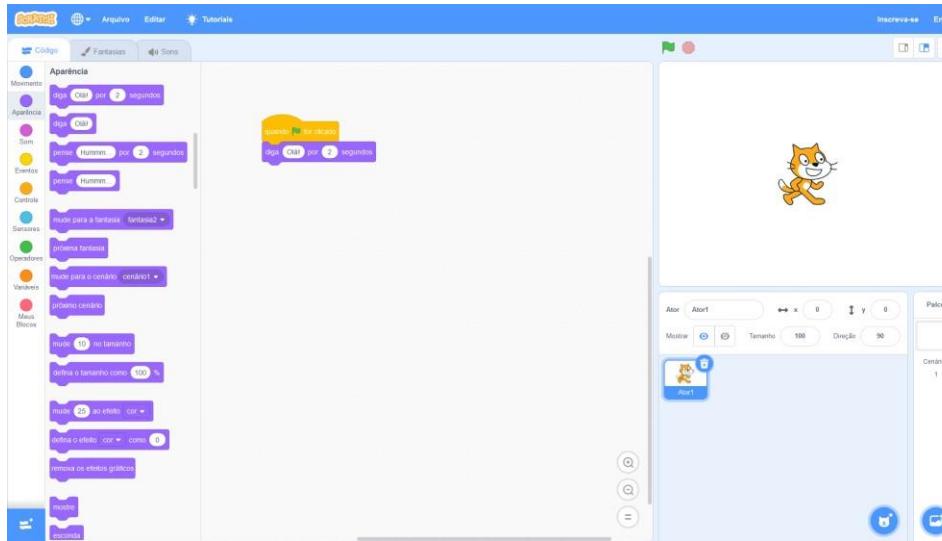


Primeiro Programa! Interagindo com o usuário!

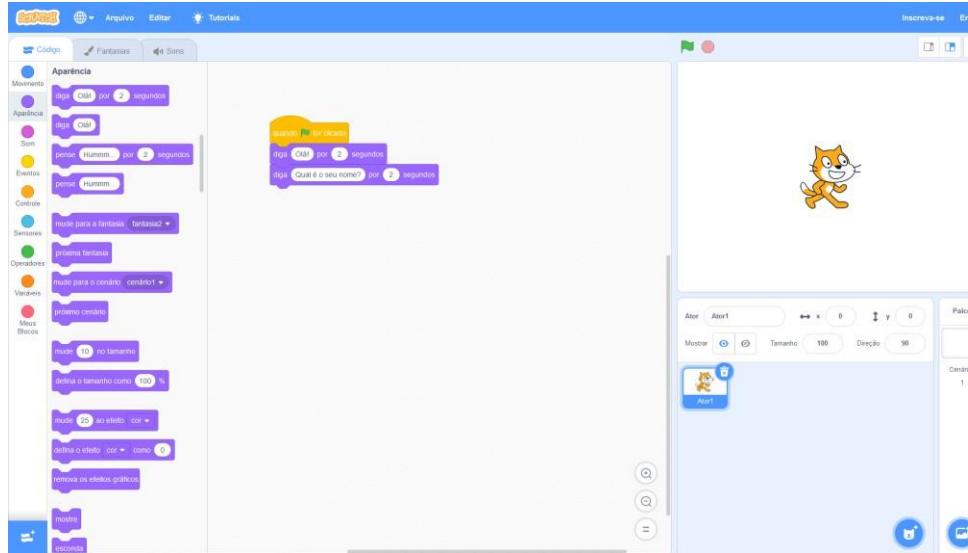


Primeiro Programa! Interagindo com o usuário!

- Clique em Eventos, clique “ Quando clicar em ” e arraste para a área em branco.
 - Clique em “Aparência” , clique diga Olá! por 2 segundos arraste para a mesma área.

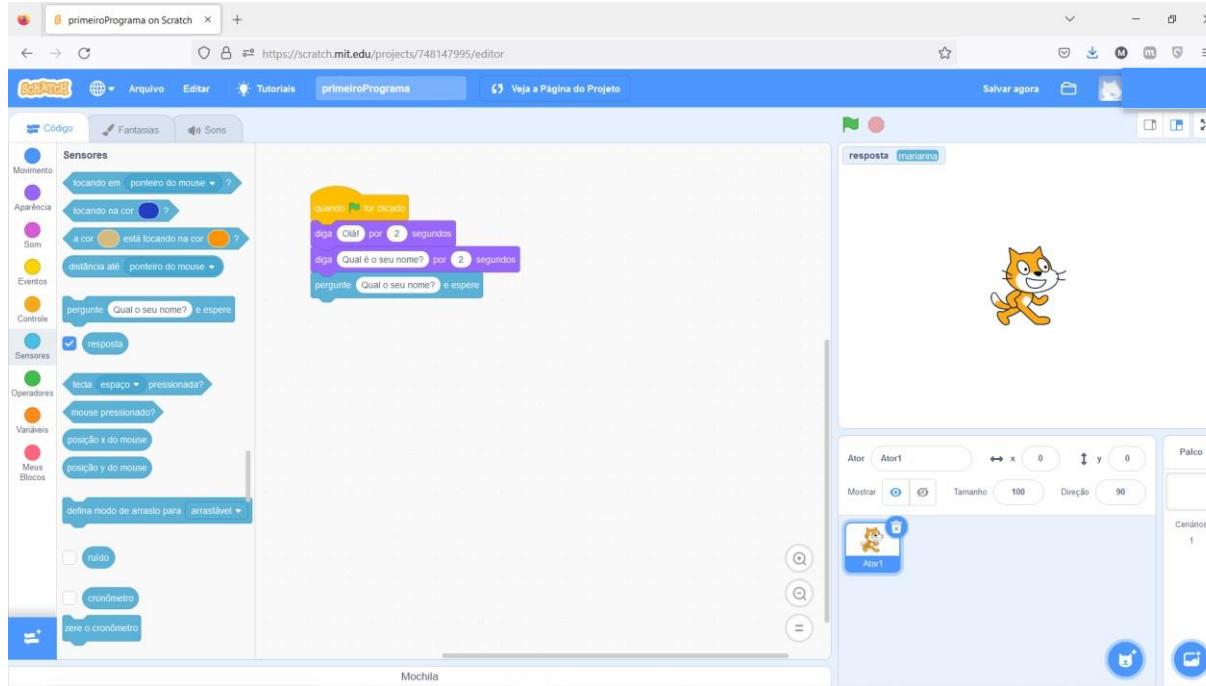


- Agora vamos fazê-lo perguntar o nome da pessoa. Arraste o comando  e substitua olá por “Qual é o seu nome? ”.



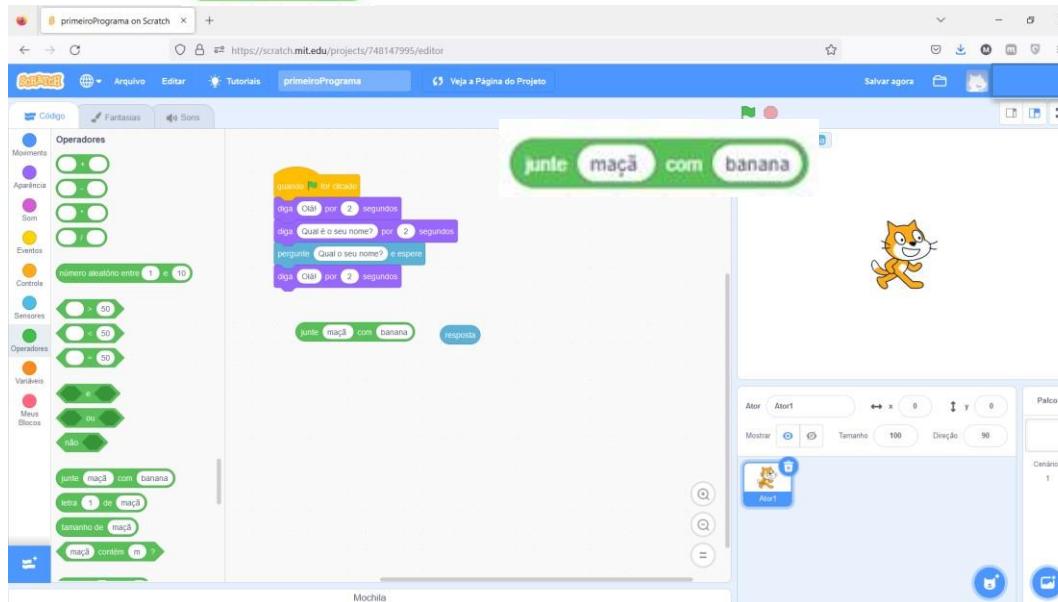
E agora?! Como fazemos para a pessoa responder?

- Clicamos em Sensores, arrastamos a opção **pergunta** Qual o seu nome? e espere , selecione a opção resposta.

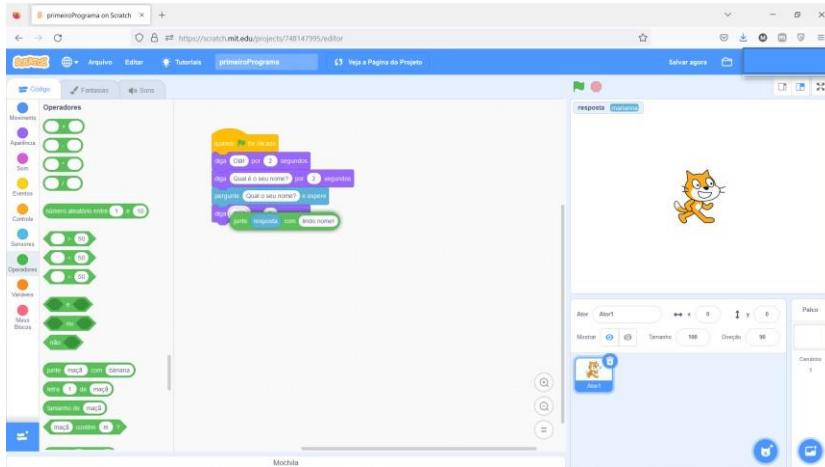
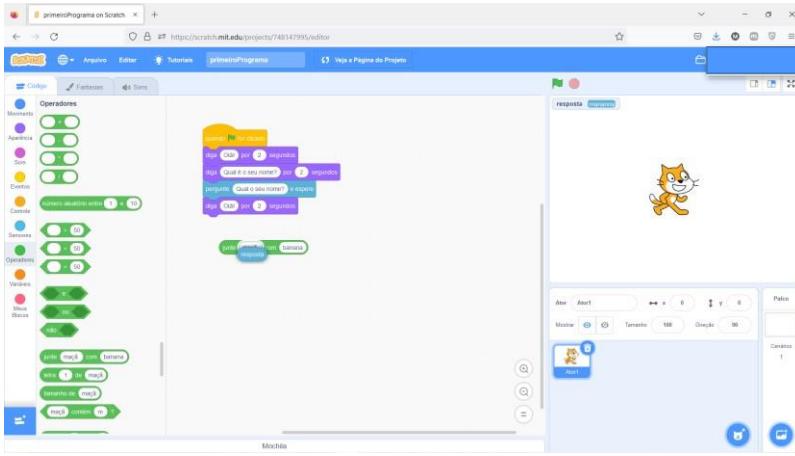


Agora precisamos dizer ao computador o que ele deve fazer.

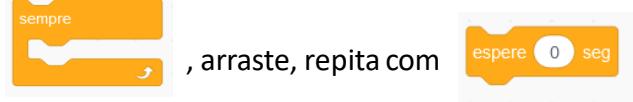
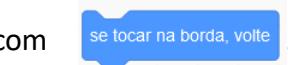
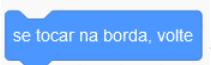
- Clique em “Aparência” , clique  e arraste.
- Agora, faremos o comando para que ele responda, clique em sensores, arraste  para a área onde está o gato, faça o mesmo em operadores e arraste junte 



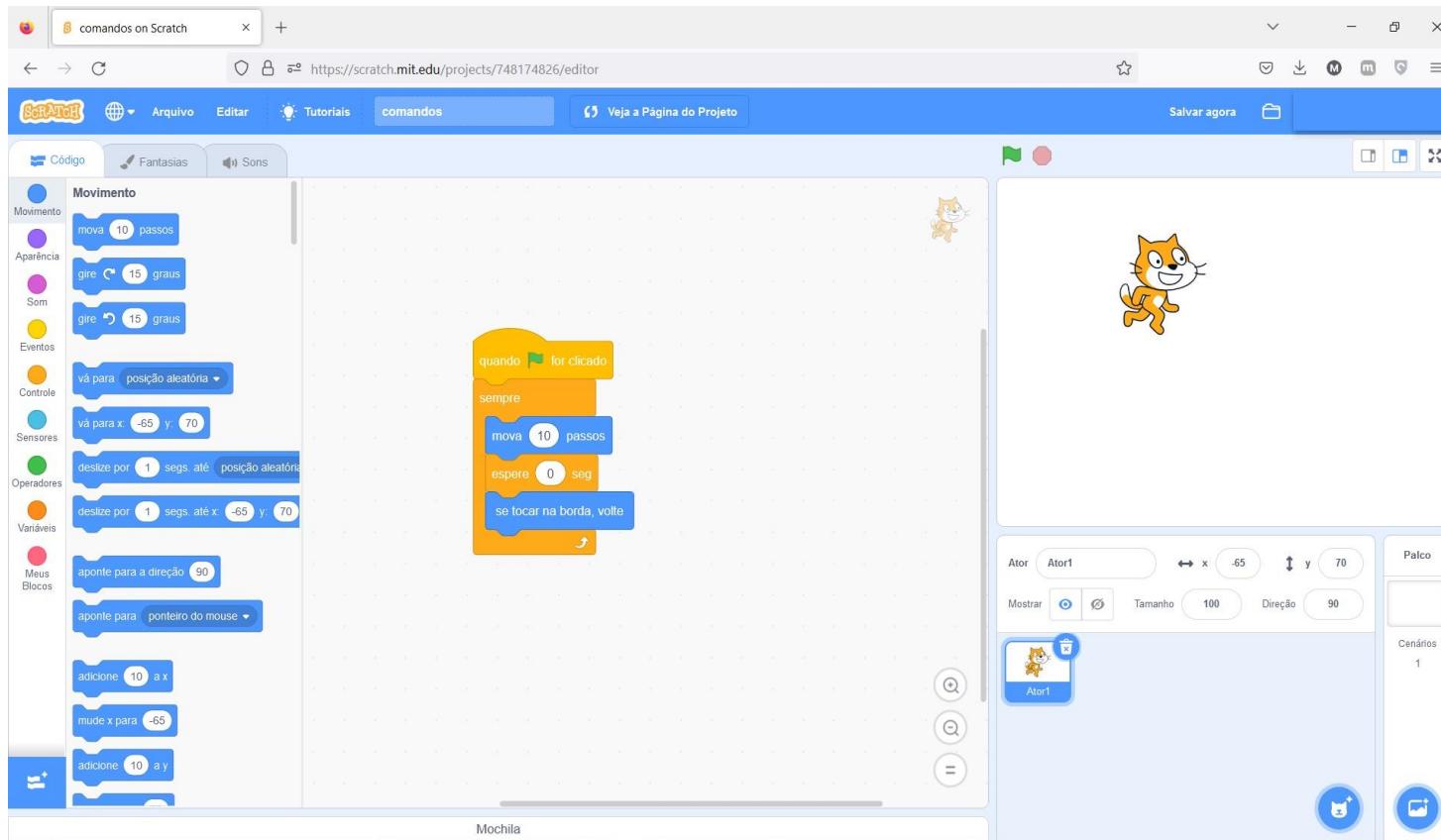
- Agora iremos arrastar o resposta para dentro do “maça”, substitua banana por “lindo nome!”
- Arraste o “junte resposta lindo nome para onde está escrito olá, como fizemos anteriormente.



Movimentando o Gato!

- Clique em Eventos,  , arraste.
- Clique em Controle,  , arraste, repita com .
- Clique em Movimento,  , arraste, repita com .
- Como um quebra cabeças, vamos agora, encaixar os comando de forma lógica: Quando a bandeira for clicada o gato precisa caminhar 10 passos, quando esbarrar na borda, volte.





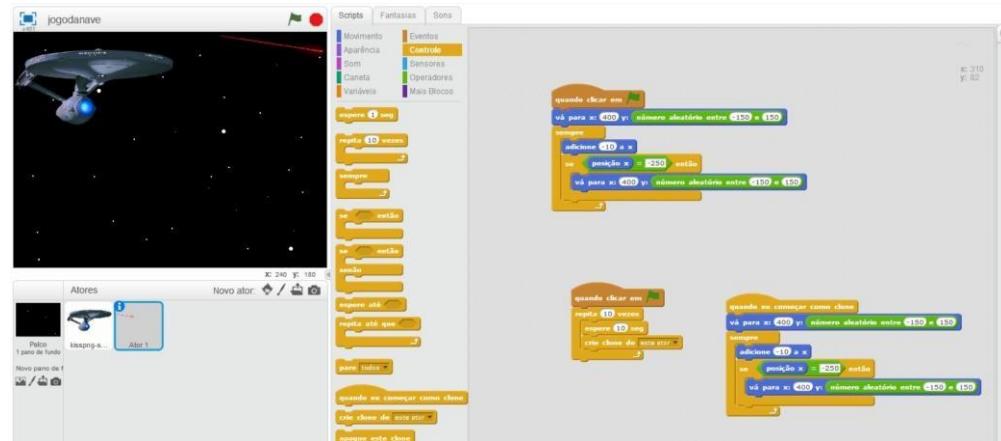
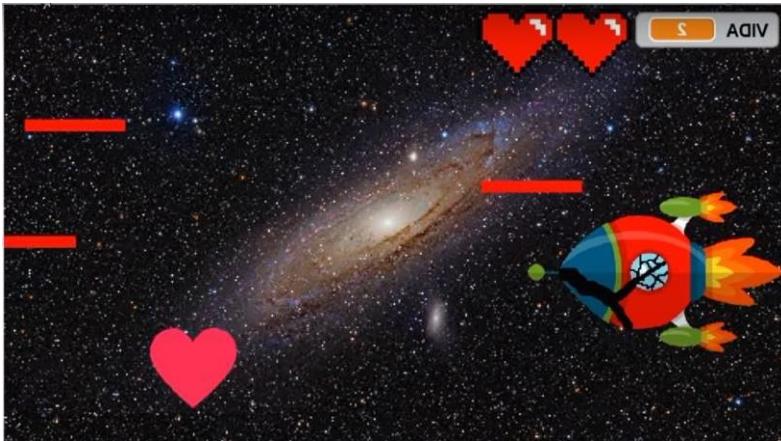
The image shows a Scratch project interface. On the left, the script editor displays a script for "Ator1" consisting of the following blocks:

- when green flag clicked
- repeat [forever]
 - move (10) steps
 - wait (0) seconds
 - if on edge, then bounce

The stage view on the right shows a yellow cat-like sprite named "Ator1" running across the stage. The stage properties for "Ator1" are set to x: -65, y: 70, size: 100, and direction: 90. The stage background is white.

DESAFIO: CRIE UM JOGO ESPACIAL USANDO O SCRATCH

<https://www.youtube.com/watch?v=1eT6OpRpXRE>



BIBLIOGRAFIA

ANASTACIO, Paulo Roberto. **Produção Técnica Educacional: Caderno de Atividades para o Ensino de Programação Utilizando o Scratch: Activity Notebook for Teaching Programming Using Scratch**. 2020. Trabalho de Produção Técnica Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná – Campus Cornélio Procópio, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Orientador: Prof. Dr. Rudolph dos Santos Gomes Pereira. Coorientadora: Prof.ª Dr.ª Daniela de Freitas Guilhermino Trindade. Cornélio Procópio – PR.

BRINCANDO COM IDEIAS. Programação com Scratch. [Vídeo online]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1eT6OpRpXRE>. Acesso em: [11 de setembro de 2023].

SCRATCH. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/>. Acesso em: [11 de setembro de 2023].

VENTURA, L. M. A lógica de programação e os jogos digitais: uma experiência com a ferramenta SCRATCH. 2018. 109f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias) – Universidade do Norte do Paraná, Londrina, 2018.