

Games educativos e desempenho escolar

Cronograma

Agosto		
Dia	05	12
Tópico	Reunião para apresentação do cronograma; Formato das aulas; Discussão de recursos.	Seleção dos alunos.

Setembro					
Dia	02	09	16	23	30
Tópico	Seleção dos alunos.	Conceitos básicos de programação; Primeiro contato com Scratch.	Continuação de criação de jogo; Escolha do tipo de jogo a ser desenvolvido.	Aula sobre o tema; Análise de jogos parecidos; Prototipação do jogo, com uso de brinquedos, desenhos e outros recursos visuais.	Game design; Ações e dinâmicas no jogo.

Outubro				
Dia	07	14	21	28
Tópico	Desenvolvimento de cenário (presença do professor).	Personagens principais e npc's.	Personagens principais e npc's. (Piskel)	Pesquisa, escolha e criação de sons. (presença do professor).

Novembro				
Dia	04	11	18	25
Tópico	Pesquisa, escolha e criação de sons.	Detalhes finais.		Detalhes finais.

Recursos necessários

- Sala disponível aos sábados pela manhã;
- Data Show(projektor);
- Acesso à livros diversos;
- Computadores com acesso à internet(um para cada dois alunos), com um **roteador** disponível;
- Tablets ou celulares android(não essencial);
- Materiais diversos como: papel, cartolina, pincel para quadro/giz, caneta, lápis de cor, blocos de brinquedo/lego(ou algo parecido);
- Caixas de som;
- Disponibilidade para impressão de material;
- Quadro branco;
- Instrumentos musicais;

Faixa etária

5º ao 8º ano

Plataformas

scratch.mit.edu (desenvolvimento de jogos)
piskelapp.com (animação)

Organização

Sábado 8-10h
Limite de 3 faltas
Turma de 8 alunos