# IMG_256

# 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;  Prototipaç  ão 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(projetor);

-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