



INSTITUTO FEDERAL  
SÃO PAULO  
Câmpus Bragança Paulista

## PROJETO DE BOLSA DE ENSINO ATIVIDADES DE FÉRIAS

<b>Título do Projeto</b>	Assessoria Docente para Área de Informática
<b>Professor Responsável</b>	André Marcelo Panhan

### Resumo

O **Scratch** é uma linguagem de programação gráfica desenvolvida pelo MIT, especialmente para crianças/adolescentes, que oferece aos pequenos programadores um ambiente de desenvolvimento acolhedor que permite criar animações, histórias interativas e também jogos. É indicada sobretudo para estudantes, crianças e adolescentes, entre os 8 e os 16 anos. O **Scratch** foi criada em 2007 pelo Media Lab do MIT. Desde 2013 o **Scratch 2** está disponível on-line e como uma aplicação para Windows, OS X, e Linux.

### Objetivo

Este projeto visa elaborar uma Oficina de Programação, utilizando o **Scratch 2** com o objetivo de despertar as crianças e adolescentes para o mundo da computação, não mais como simples usuários, mas sim, como desenvolvedores. Nesta oficina as crianças aprenderão os conceitos fundamentais da programação usando **Scratch 2**, uma ferramenta que permite o desenvolvimento de **animações e jogos** de forma rápida, simples e intuitiva.

Durante a oficina os participantes aprenderão a desenvolver um projeto de animação ou jogos totalmente interativos, apresentado de forma gráfica os conceitos básicos da programação. Por fim, os participantes devem trabalhar no desenvolvimento de seu próprio projeto de jogo ou história interativa com a assistência dos instrutores.

### Atividades Previstas

Estudar o funcionamento do **Scratch 2**;

Elaborar o material (*apostilas e slides*) para a oferta de uma Oficina de Programação, utilizando o **Scratch 2** com o objetivo de despertar nos participantes o interesse pela programação de computadores;

Elaborar Estudos de Casos para a Oficina de Programação, utilizando o **Scratch 2** visando o desenvolvimento de **animações e jogos** de forma rápida, simples e intuitiva.

## Resultados Esperados

- ☐ Material (*apostilas e slides*) para a oferta de uma Oficina de Programação, utilizando o **Scratch 2**;
- ☐ Estudos de Casos para o desenvolvimento de **animações e jogos** de forma rápida, simples e intuitiva.

## Cronograma

As atividades previstas neste projeto devem ser desenvolvidas do dia **11/07/2016** até **25/07/2016**.

Os materiais educacionais desenvolvidos (*apostilas, slides e estudos de caso*) deverão ser apresentados ao Coordenador do Projeto de Bolsa de Ensino.

Bragança Paulista, 05 de julho de 2016.

André Marcelo Panhan  
Coordenador da Área de Informática