

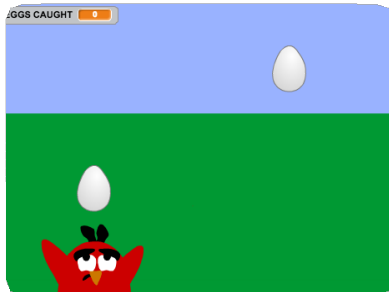
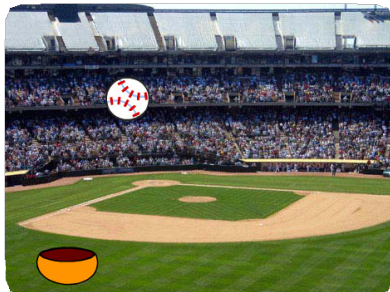
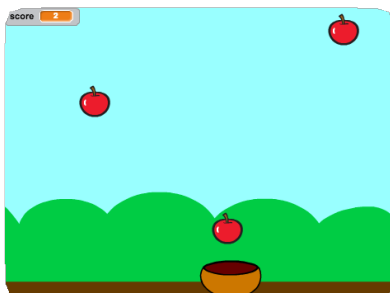


## GUIA DO EDUCADOR

# Jogo da Coleta

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando Scratch.

Os participantes criarão um jogo no qual você pega coisas que caem do céu.



## Visão geral da oficina

Veja aqui uma sugestão de atividades para uma oficina de uma hora:



**IMAGINE**  
10 minutos

Primeiro, reúna os participantes para apresentar o tema e trocar ideias.



**CRIE**  
40 minutos

Depois, auxilie os participantes enquanto eles criam seus jogos em seu próprio ritmo.



**COMPARTILHE**  
10 minutos

No final da oficina, reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.



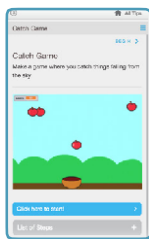
## Prepare-se para a oficina

Use esta lista para preparar a oficina.

### Assista ao tutorial

O tutorial Jogo da Coleta mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos:

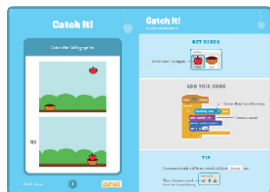
[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)



### Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do Jogo da Coleta para disponibilizar para os participantes durante a oficina.

[scratch.mit.edu/catch/cards](https://scratch.mit.edu/catch/cards)



### Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Os participantes podem criar suas próprias contas Scratch em [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu), ou você pode criar contas de aluno para eles, se você tiver uma Conta de Professor. Para solicitar uma Conta de Professor, acesse: [scratch.mit.edu/educators](https://scratch.mit.edu/educators)

### Configure computadores ou laptops

Organize os computadores para que os participantes possam trabalhar individualmente ou em duplas.

### Configure um computador com projetor ou com uma tela grande

Você pode usar um projetor para mostrar exemplos e demonstrar como começar.



## Imagine



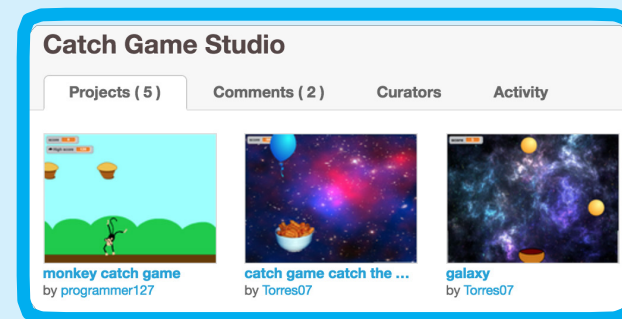
Comece reunindo os participantes para apresentar o tema e trocar ideias para o projeto.

### Aquecimento: Faça um pedido!

Organize os participantes em um círculo. Pergunte: "O que você gostaria que caísse do céu?" e dê um exemplo, como sua comida favorita, ou flores. Depois jogue o novelo de linha para outra pessoa. A pessoa que pegar o novelo deve dizer o que gostaria que caísse do céu. Em seguida, deve jogar o novelo para outra pessoa, até que todos tenham dito o que imaginaram.

### Ideias e inspiração

Para dar ideias, mostre alguns exemplos de jogos de coleta do *Catch Game Studio* no site do Scratch.



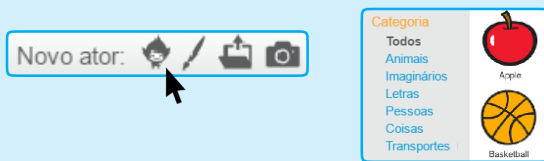
Veja o estúdio em: [scratch.mit.edu/studios/3553067/](https://scratch.mit.edu/studios/3553067/)



## Mostre como começar

Mostre os primeiros passos do tutorial para que os participantes saibam como começar.

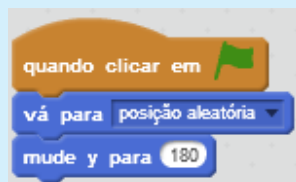
No Scratch, escolha um novo ator para cair.



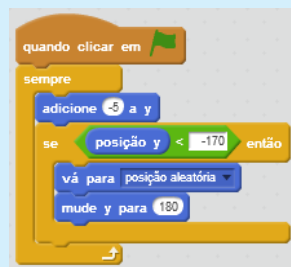
Escolha um pano de fundo.



Faça seu ator começar em um ponto aleatório no alto.



Depois, faça-o cair repetidamente do alto.



## Crie

Auxilie os participantes enquanto eles criam seus jogos. Sugira que trabalhem em duplas.

**Comece com algumas dicas**

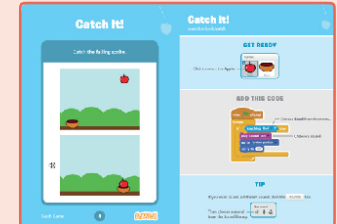
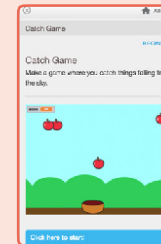
Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

*O que você gostaria de coletar?  
Como você vai coletar?*

*Qual pano de fundo você gostaria de usar no seu jogo?*

**Forneça recursos**

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem gostar da ideia de seguir o tutorial on-line:  
[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

Outros podem preferir usar os cartões impressos:  
[scratch.mit.edu/catch/cards](https://scratch.mit.edu/catch/cards)

**Sugira algumas ideias para começar**

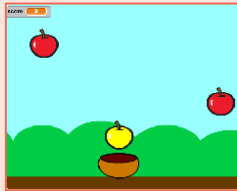
- Escolha um pano de fundo.
- Escolha ou desenhe o objeto que vai cair do céu.
- Faça-o cair repetidamente do alto.
- Selecione um coletor e faça-o se movimentar com as setas do teclado.



CRIE

### Experimente outras coisas

- Faça um script para coletar o ator que está caindo.
- Marque um ponto quando conseguir coletar.
- Adicione sons.
- Use a ferramenta de duplicação para fazer mais atores que caem do céu.
- Crie um ator diferente para ganhar pontos extras.

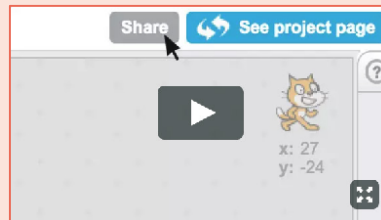


### Incentive a brincadeira

- Incentive os participantes a se sentirem confortáveis tentando combinar blocos para ver o que acontece.
- Sugira que os participantes olhem dentro de outros jogos para ver o código que foi usado.
- Se eles encontrarem um código de que gostem, eles podem arrastar os scripts ou atores para a mochila e reutilizá-los em seu próprio projeto.

### Prepare-se para compartilhar

Para acrescentar instruções e créditos para um projeto, clique no botão: **"Ver página do projeto"**. Este vídeo mostra como compartilhar o projeto no site do Scratch: [vimeo.com/1lk/share](https://vimeo.com/1lk/share).



COMPARTILHE

# Compartilhe

Peça aos participantes que compartilhem seus projetos com seus colegas.

### Faça perguntas para estimular a discussão:

*O que você mais gosta no seu jogo?*

*Se tivesse mais tempo, o que você acrescentaria ou mudaria?*

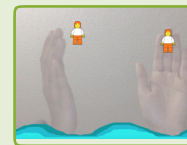
## E agora?

Os projetos do Jogo da Coleta são uma introdução à criação de jogos interativos no Scratch. Veja aqui algumas formas como os participantes podem usar os conceitos aprendidos nesse projeto.



### Crie outra fase

Incentive os participantes a experimentar como eles podem criar uma nova fase em seu jogo.



### Sensor de movimento

Se os computadores tiverem uma câmera conectada ou integrada, os participantes poderão fazer um jogo com o qual interagem movendo seu corpo. Para começar, brinque com o projeto: **Save the Mini-Figs** [scratch.mit.edu/projects/10123832](https://scratch.mit.edu/projects/10123832). Em seguida, abra para ver suas configurações e faça um remix para personalizar os atores e scripts.

Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group no MIT Media Lab.