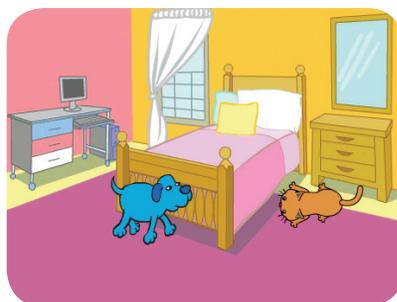
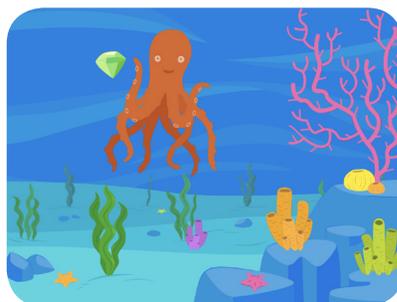
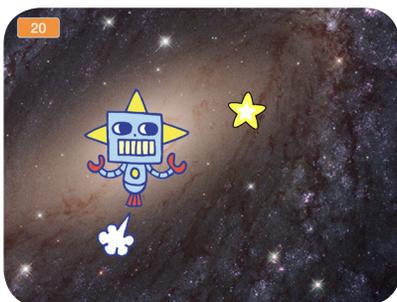


GUIA DO EDUCADOR

Jogo de Pega-pega

Com este guia, você pode planejar e organizar uma oficina de uma hora de duração usando o Scratch. Os participantes vão criar um jogo que inclui uma variável para marcar pontos.



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 de pega-pega em seu próprio ritmo.



COMPARTILHE
10 minutos

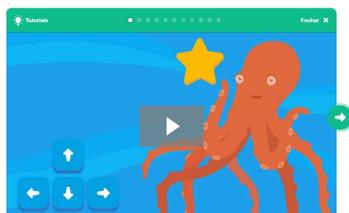
No final da oficina, reúna todos os participantes para compartilhar e refletir sobre o que foi feito.

Prepare-se para a oficina

Use esta lista para preparar a oficina.

Assista ao tutorial

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



Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Jogo de Pega-pega* para disponibilizar para os participantes durante a oficina. Você pode fazer o download dos cartões em: scratch.mit.edu/ideas



Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Os participantes podem criar suas próprias contas Scratch em 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

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

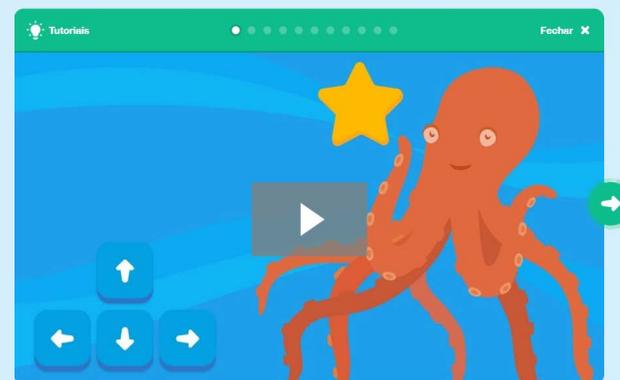
Comece reunindo os participantes para apresentar o tema e trocar ideias para projetos.

Aquecimento: Pega-pega imaginário

Organize os participantes em um círculo. Comece a dinâmica dando um exemplo de uma coisa perseguindo outra, por exemplo: "o cachorro está tentando pegar o dinossauro". A pessoa seguinte cria a partir daí, por exemplo: "o dinossauro está tentando pegar o bolo de chocolate". A próxima pessoa contribui dizendo: "o bolo de chocolate está tentando pegar o pato", ou qualquer outra criatura ou objeto que preferir. Continue a dinâmica até que todos os participantes tenham contribuído para este jogo de pega-pega imaginário.

Ideias e inspiração

Para despertar algumas ideias, apresente o vídeo do tutorial *Jogo de Pega-pega*.



Acesse o vídeo em: scratch.mit.edu/chase



Mostre como começar

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

Escolha um cenário.

Escolha um ator, por exemplo o robô.

Faça seu ator se mover para a direita e para a esquerda com as setas do teclado.

quando a tecla **seta para direita** for pressionada

adicione **10** a x

Escolha **seta para a direita** no menu.

quando a tecla **seta para esquerda** for pressionada

adicione **-10** a x

Escolha **seta para a esquerda** no menu.

Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

Pressione as setas para a direita e para a esquerda do teclado para fazer seu ator se mover.

Diga quais são os próximos passos que eles podem experimentar. Por exemplo, programar o ator para que ele se mova para cima e para baixo, e adicionar um ator para ele perseguir.



Crie

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

Comece com algumas dicas

Faça perguntas para ajudar os participantes a começar.

Qual cenário você gostaria de usar no seu jogo?

Quem será o personagem principal do seu jogo? O que ele vai perseguir?

Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



Alguns participantes podem gostar da ideia de seguir o tutorial *on-line*: scratch.mit.edu/chase



Outros podem preferir usar os cartões impressos: scratch.mit.edu/ideas

Sugira algumas ideias para começar

- Escolha um cenário
- Escolha ou desenhe o personagem principal
- Faça o ator se mover com as setas do teclado
- Escolha um objeto para perseguir



CRIE

Experimente outras coisas

- Programe a estrela ou outro ator para perseguir
- Crie uma variável para registrar a pontuação
- Adicione sons
- Crie outra fase
- Exiba uma mensagem quando atingir uma nova fase



Incentive a exploração livre

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

Prepare-se para compartilhar

Para acrescentar instruções e créditos em um projeto, clique no botão: “KZ_VVeã\ cVYd” egl_Zid”.

Veja a Página do Projeto



COMPARTILHE

Compartilhe

Peça aos participantes que compartilhem seus projetos com os 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 de Pega-pega* são uma introdução à criação de jogos interativos no Scratch. Veja aqui algumas formas como os participantes podem usar os conceitos aprendidos nesse projeto.



Adicione obstáculos

Para aumentar a complexidade do jogo, crie obstáculos que precisam ser evitados. Tire pontos quando o personagem bater nos obstáculos.



Crie um jogo para dois jogadores

Para aumentar o desafio, faça uma versão do jogo que permita a participação de dois jogadores.



Detecção de vídeo

Se os computadores tiverem uma câmera conectada ou integrada, os participantes podem fazer um jogo com o qual interagem movendo seu corpo. Veja o tutorial e o guia do educador *Detecção de Vídeo* para mais suporte.

Material elaborado pela Equipe Scratch.