

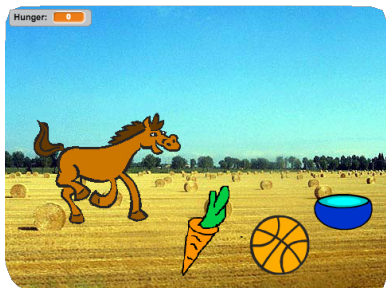
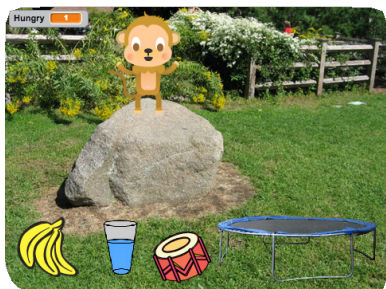


## GUIA DO EDUCADOR

# Animal de estimação virtual

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

Os participantes criarão um animal de estimação virtual interativo que come, bebe e brinca!



## 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 animais de estimação interativos em seu próprio ritmo.



**COMPARTILHE**  
10 minutos

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

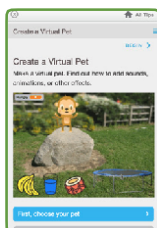


## Prepare-se para a oficina

Use esta lista para preparar a oficina.

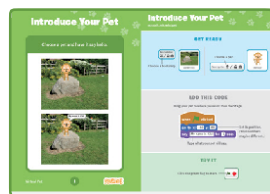
### Assista ao tutorial

O tutorial *Animal de estimação virtual* mostra aos participantes como criar seus próprios projetos. Veja o tutorial antes de realizar a oficina, e experimente os seguintes passos: [scratch.mit.edu/pet](https://scratch.mit.edu/pet)



### Imprima os cartões da atividade

Imprima alguns cartões do *Animal de estimação virtual* para disponibilizar para os participantes durante a oficina. [scratch.mit.edu/pet/cards](https://scratch.mit.edu/pet/cards)



### Imprima os blocos Scratch para a atividade de aquecimento

Imprima e corte um script para cada participante: [bit.ly/ScratchBroadcastGame](https://bit.ly/ScratchBroadcastGame)

### Verifique se todos os participantes têm contas Scratch

Imprima e corte um script para cada participante: [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



## Imagine



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

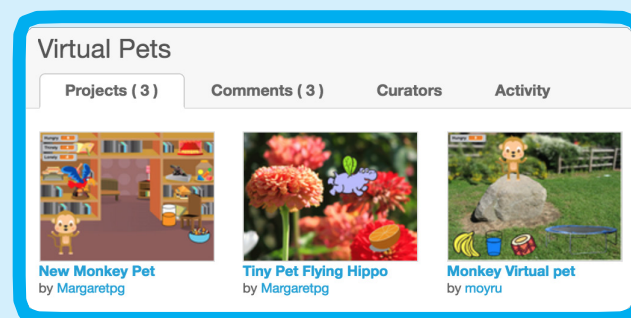
### Aquecimento: Jogo das instruções

Para ver como as mensagens funcionam no Scratch, façam o Jogo das instruções. Dê a cada participante um pedaço de papel com um dos scripts "quando eu recebo" (em: [bit.ly/ScratchBroadcastGame](https://bit.ly/ScratchBroadcastGame)).

Escolha uma pessoa como líder. O líder lê em voz alta uma instrução por vez (por exemplo, "Exercício" ou "Hora de Dançar"). Os participantes esperam até receber a mensagem impressa em seu script.

### Ideias e inspiração

Para dar ideias, mostre alguns exemplos de projetos de animais de estimação virtuais do *Virtual Pets Studio* no site do Scratch.



Veja o estúdio em: [scratch.mit.edu/studios/1275856/](https://scratch.mit.edu/studios/1275856/)



## Mostre como começar



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

No Scratch, escolha um novo ator para ser seu animal de estimação.

Novo ator:



Escolha um pano de fundo.

Novo pano de fundo:

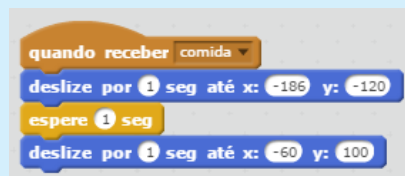


Escolha um ator para representar a comida. Envie uma nova mensagem e chame-a de comida.

Novo ator:



Faça seu animal de estimação deslizar até o alimento quando receber a mensagem.



## Crie



Auxilie os participantes enquanto eles criam seus animais de estimação interativos sozinhos ou em duplas.

### Comece com algumas dicas

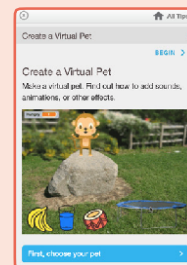
Faça algumas perguntas para ajudar os participantes a começar.

Qual é o nome do seu animal de estimação? O que ele gosta de comer?

Onde ele vai viver?

### Forneça recursos

Ofereça opções de como iniciar



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



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

### Sugira algumas ideias para começar

- Escolha um animal de estimação e faça-o dizer olá
- Escolha um pano de fundo.
- Escolha um ator para representar a comida.
- Faça seu animal de estimação deslizar até o alimento quando você clicar na comida.



CRIE

### Experimente outras coisas

- Anime seu animal
- Crie outras atividades para o seu animal de estimação, como beber água, saltar sobre trampolim, ou tocar bateria
- Faça seu animal de estimação dizer o que ele gosta
- Faça seu animal de estimação ter fome ao longo do tempo



### Incentive a personalização e adaptação

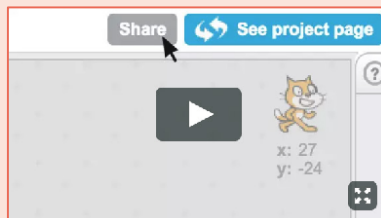
Incentive os participantes a aprimorarem e personalizarem seus projetos para que reflitam seu próprio estilo:

*Que tipo de animal de estimação você gostaria de ter? Como você cuidaria dele?*

*Ele é tímido? Barulhento? Como ele gosta de brincar?*

### 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/11k/share](https://vimeo.com/11k/share).



COMPARTILHE

## Compartilhe

Faça uma exibição de animais de estimação virtuais. Peça aos participantes que visitem e interajam com dois ou três projetos de animais de estimação virtuais.

### Faça perguntas para estimular a discussão:

*Quais ideias você teve para seu animal de estimação?*

*O que você gostaria de tentar agora?*

## E agora?

Os participantes podem usar as ideias e conceitos desta oficina para criar uma grande variedade de projetos. Veja aqui algumas variações do projeto de animal de estimação virtual que você pode usar.



### Adote um animal de estimação

Encontre um projeto de animal de estimação no **Virtual Pet Studio**: [scratch.mit.edu/studios/1275856/](https://scratch.mit.edu/studios/1275856/) Clique no botão **Ver interior** e depois no botão **Remix**. Altere a aparência do animal de estimação, o que ele come, ou como ele age!



### Criador de criaturas

Crie seu próprio dinossauro, criatura extraterrestre, ou criatura fantástica. Acrescente sons e animações.

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