**ENCONTRO 4 - TRABALHANDO COM SCRATCH: DESENVOLVENDO O RACIOCÍNIO LÓGICO E A CRIATIVIDADE POR MEIO DA PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AÇÃO | TEMPO | ATIVIDADE | DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE | RECURSOS NECESSÁRIOS |
| **AQUECIMENTO** | 15 min | Perguntas desafiadoras | - Lance a 1ª pergunta: O uso de jogos, animações, simulações e outros recursos multimídia têm sido utilizados, cada vez mais, nas estratégias de ensino e aprendizagem. Muitos pesquisadores apontam que a utilização de recursos como estes, estimula e colabora para que os alunos vivenciem oportunidades de aprendizagem significativa. Vocês concordam com este entendimento? Por quê?  - Lance a 2ª pergunta: Será que há diferença na motivação e nos resultados na aprendizagem dos alunos, entre trabalhar com recursos multimídia profissionais ou os alunos produzirem seus próprios recursos?  - Lance a 3ª pergunta: Quais competências os alunos podem desenvolver ao fazer uso de linguagem de programação para produzir recursos multimídia? Que relação elas podem ter com uma aprendizagem para toda a vida?  - Fechar esta discussão apresentando o vídeo **“**O que a maioria das escolas não ensina - What most schools don't teach - Legendado Português”, disponível em:[**https://www.youtube.com/watch?v=QPfOGaU\_Pjk**](https://www.youtube.com/watch?v=QPfOGaU_Pjk)  Refletir sobre a importância dada à programação, para uso das tecnologias além do mero consumo, promovendo a criação de novas tecnologias. | Apresentação de slides com as perguntas **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO 1)**  Vídeo Disponível em:[**https://www.youtube.com/watch?v=QPfOGaU\_Pjk**](https://www.youtube.com/watch?v=QPfOGaU_Pjk) |
| **APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA** | 30 min | O Scratch | Apresentação conceitual do Scratch e suas principais funcionalidades | Apresentação de slides com o conceitual e principais funcionalidades **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO 1)** |
| **EXPERIMENTAÇÃO** | 60 min | Construção de animação | - Antes de iniciar esta atividade, crie uma conta no site oficial do Scratch para compartilhar todas as produções. Poderá ser criada uma única conta para a formação, deixando disponível para todos compartilharem no mesmo local e, ao final do encontro, incentivar a criação de contas para posteriores produções.  - Apresentar o vídeo **(Tutorial\_Animacao)** e esclarecer dúvidas iniciais que possam surgir.  - Organizar os participantes em duplas e solicitar que criem e compartilhem uma animação.  - Para encerrar esta atividade, socialize as produções com o grupo, comentando os comandos utilizados e as programações realizadas.  -Se optar pelo encontro de 4 horas e verificar que tem tempo hábil para mais uma atividade, proponha a criação do jogo de percurso, seguindo o tutorial disponibilizado **(Atividade-Extra)** | - Tutorial para animação, link do Youtube <http://www.youtube.com/watch?v=P-EA936amrA> ou arquivo do vídeo .mp4 **(Tutorial\_Animacao)**  **-** Tutorial do jogo de percurso **(Atividade-Extra)** |
| **PLANEJAMENTO** | 30 min | Preparação de uma atividade, com suporte do Scratch, para ser vivenciada pelos alunos. | - Apresentar a tabela disponibilizada no slide 23 do **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO1).** Solicitar que os participantes verifiquem os exemplos de acordo com sua área de interesse.  - Orientar os professores para que preparem uma aula em que os alunos possam utilizar a programação para produzir recursos multimídia diversos que tenham relação com o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula. Sugira aos professores que apresentem as possibilidades disponíveis na tabela do slide 14, mas que deixem em aberto para os alunos escolherem que tipo de produção querem se envolver. Lembrá-los de incluir no planejamento um tempo para que os alunos possam explorar o Scratch e assim, adquirirem conhecimento mínimo necessário para poderem programar. | - Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade  **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO1)**  - Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade  **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO 3)** |
| **AVALIAÇÃO** | 15 min | Síntese e avaliação do Encontro | - Abrir o slide 27 com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito, analisando se conseguiram passar por todo o planejamento.  - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes e recolher ao final. | Apresentação de slides com a síntese do encontro **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO 1)**  Ficha de avaliação do Encontro **(ENCONTRO Scratch\_ANEXO 4)** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |