

O Scratch na alfabetização e Inclusão Social

III Encontro Nacional de Formadores

CENTRO DE EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL DE COIMBRA

Carlos Luís, Olga Reis, Sancha Almeida, Joaquim Margato, Helena Afonso

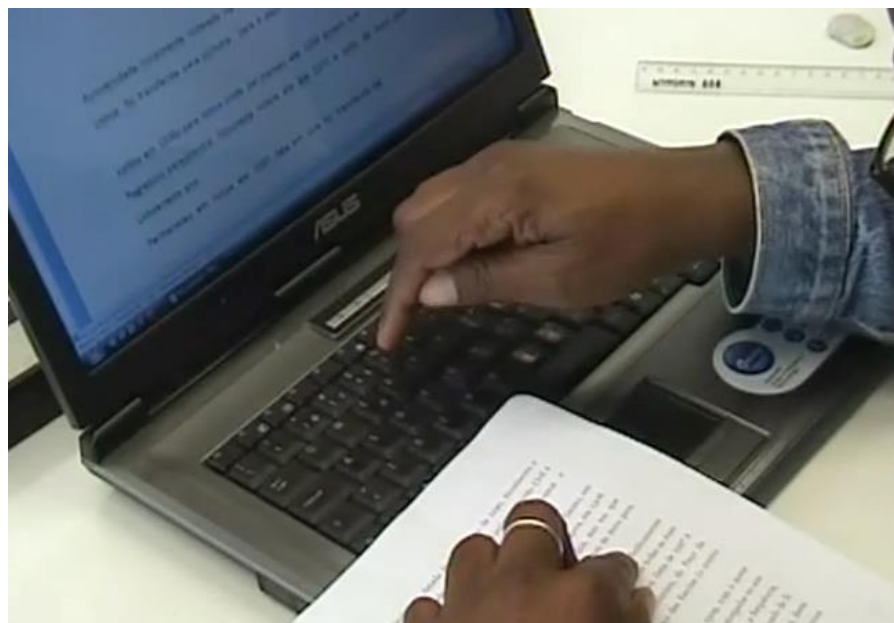


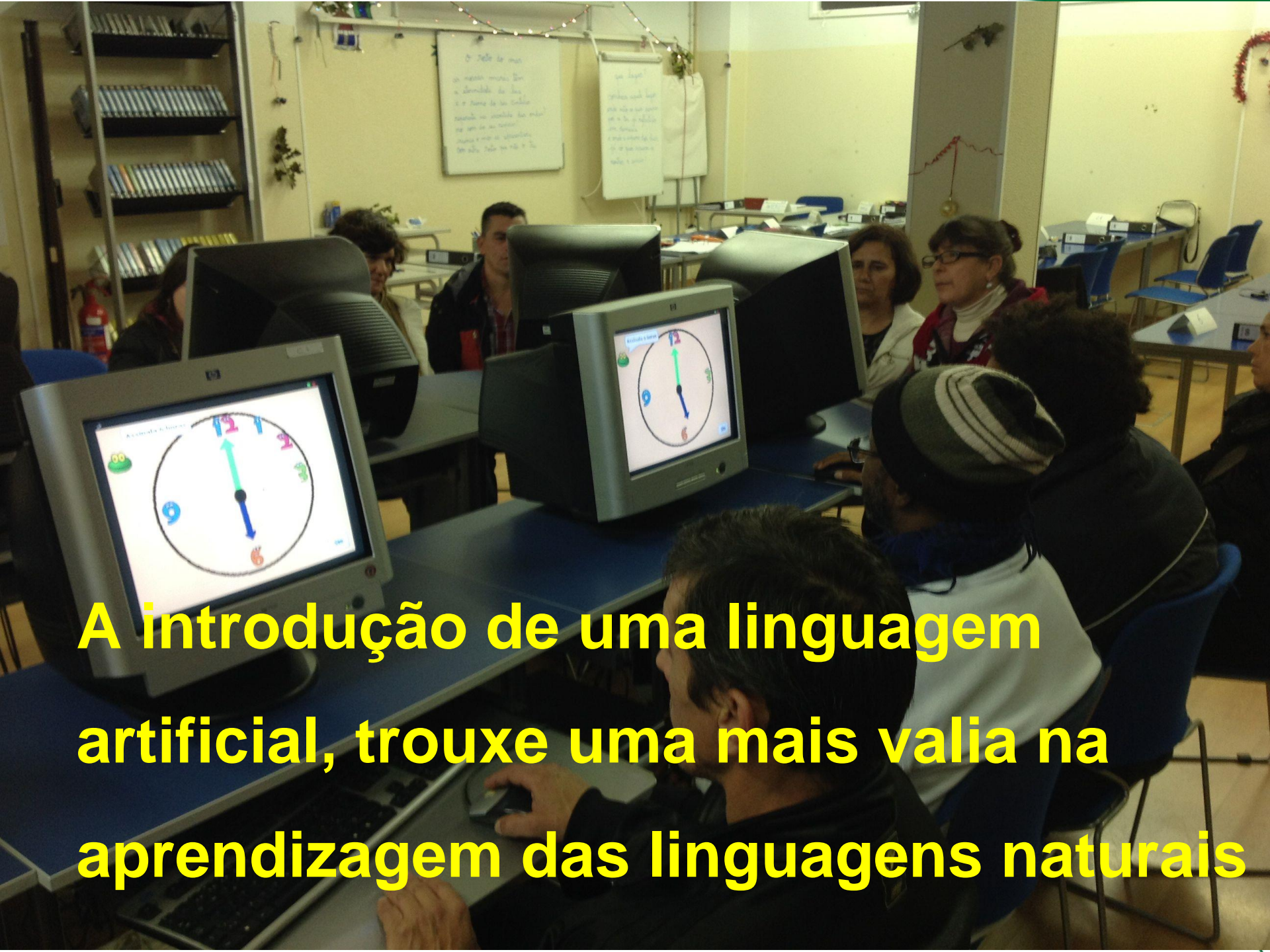




Objetivos

Mobilizar as competências de escrita, leitura e cálculo, através de e com a ajuda das TIC

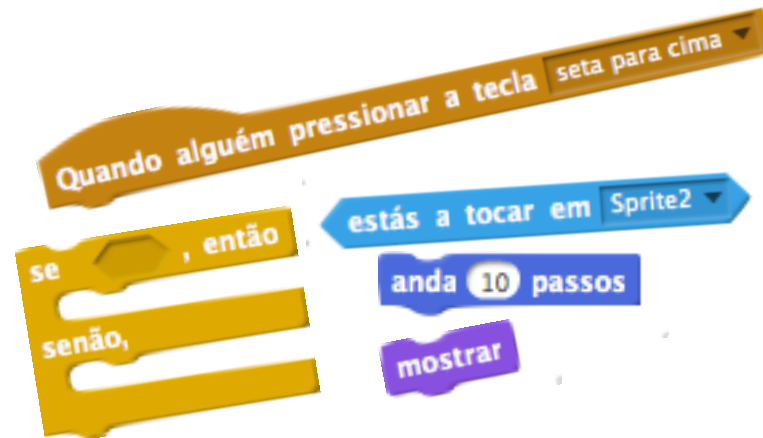




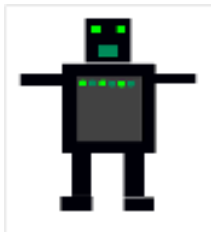
A introdução de uma linguagem artificial, trouxe uma mais valia na aprendizagem das linguagens naturais

Scratch

Ambiente visual
de programação



Atores



Palcos



Scratch

Criar rotinas

Ciclos condicionais

Movimento

Direção

Tempo

Sequências de instruções



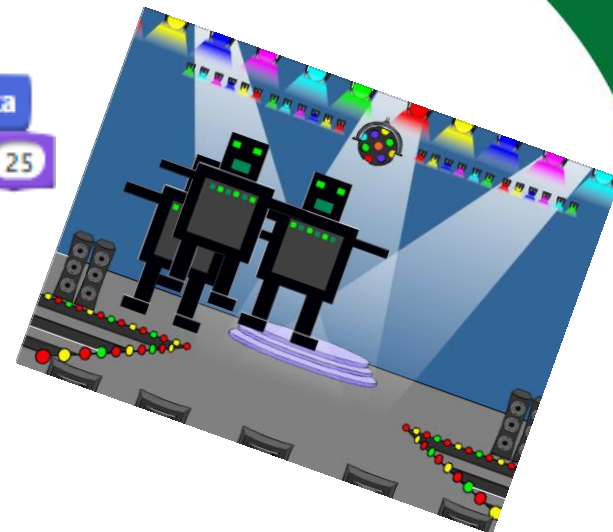
Quando alguém clicar em

repete para sempre

se estiveres a bater na borda, resalta

adiciona ao teu efeito cor o valor 25

anda 10 passos

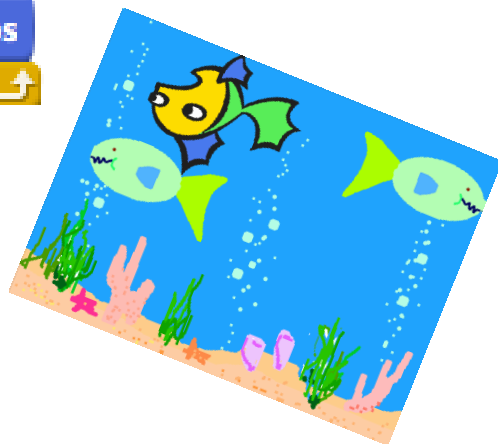


Quando alguém clicar em

repete para sempre

se estiveres a bater na borda, resalta

anda 10 passos

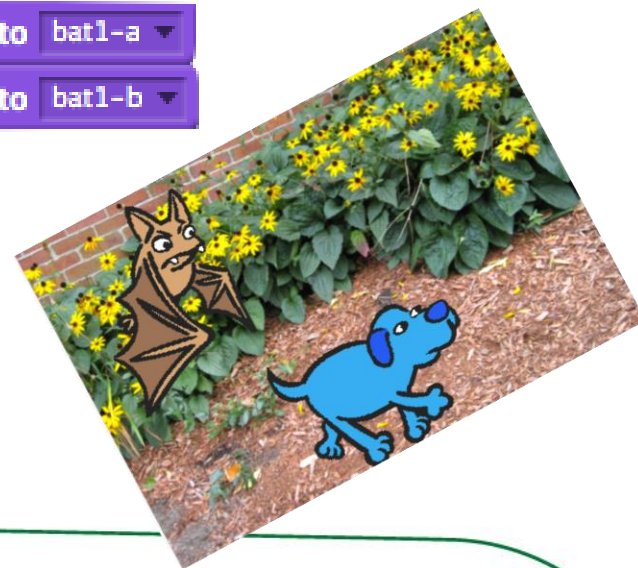


when clicked

repeat 10

switch costume to bat1-a

switch costume to bat1-b



Exercícios



O Problema



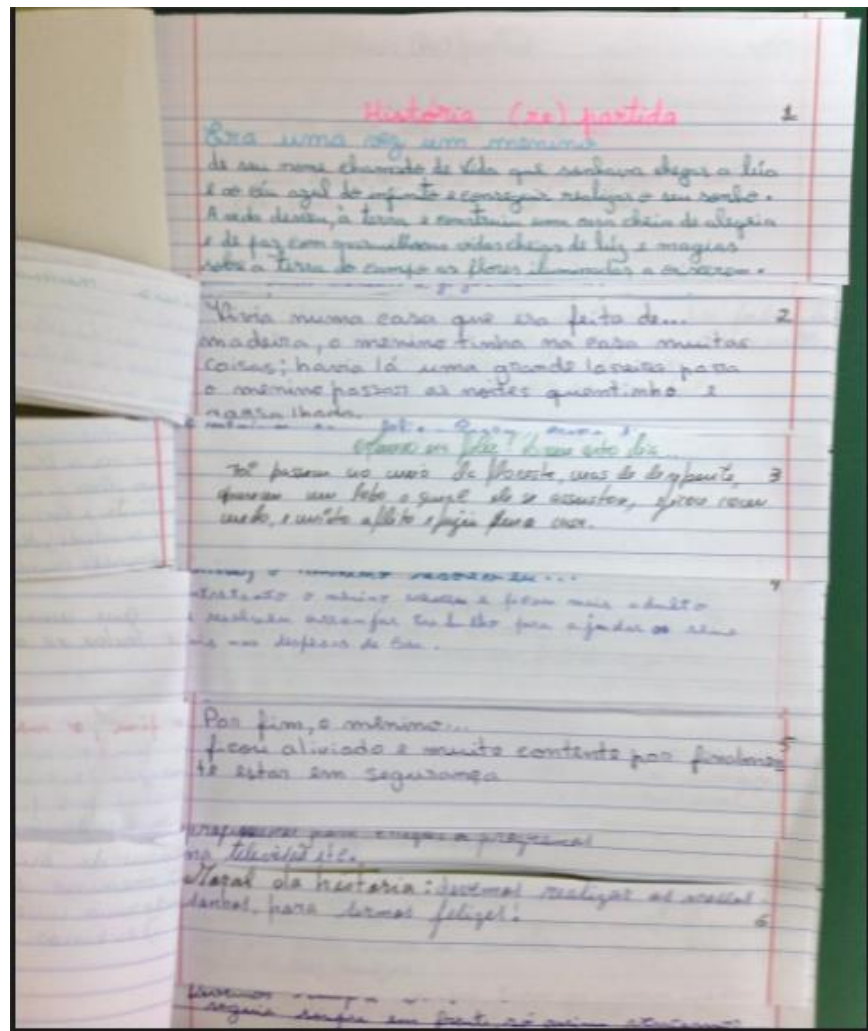


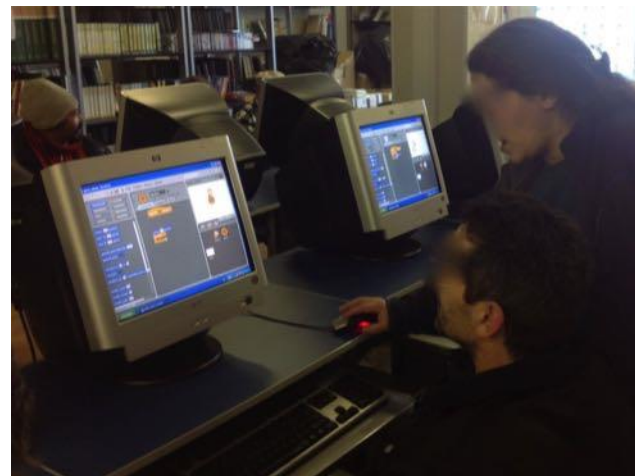
A “Estória (re)partida”

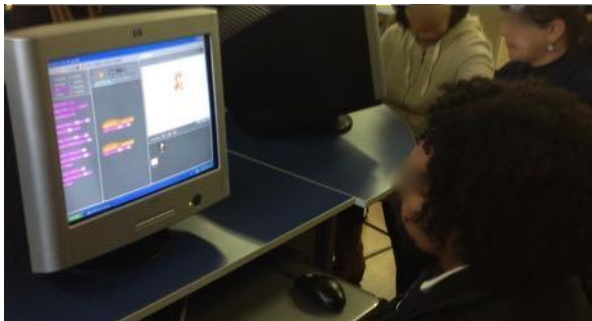
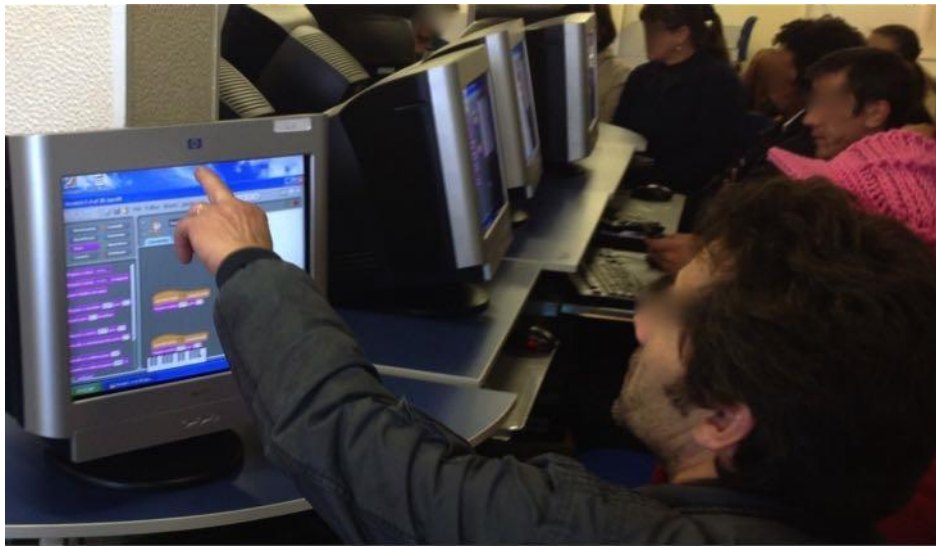
Utilizando a mesma construção por blocos também no domínio do Português desenvolveu-se um projeto de estórias divididas e partilhadas:

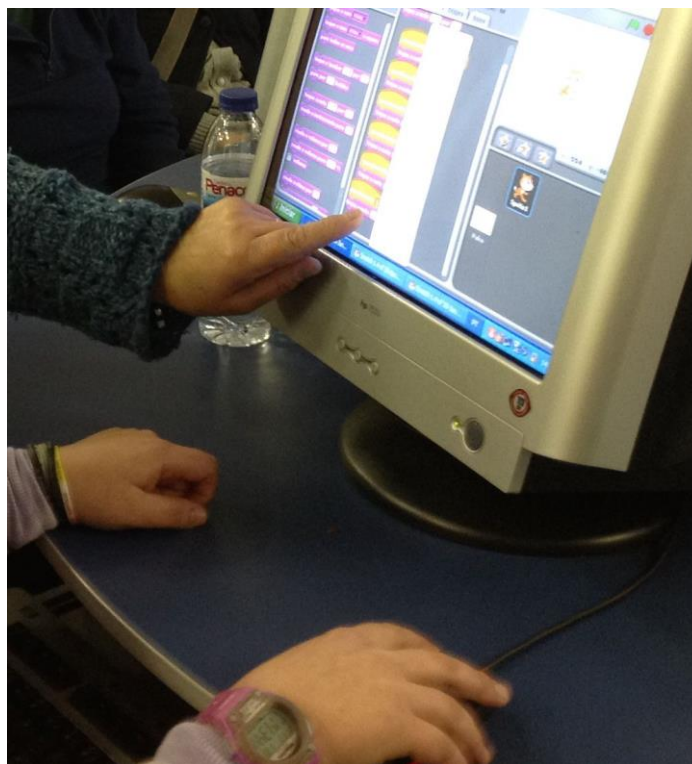
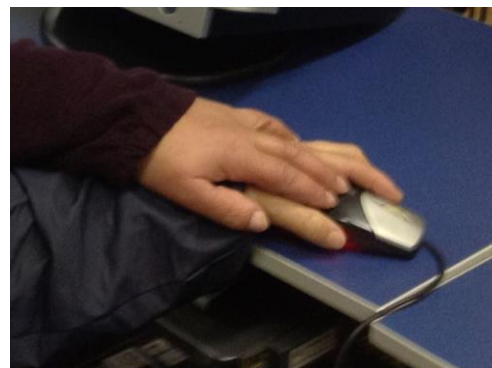


A “Estória (re)partida”









Quando alguém clicar em

mostrar

toca o som **menio**

espera **15** s

esconder

difunde a mensagem **chama casa** e espera

difunde a mensagem **chama menino** e espera

espera **11** s

toca o som **gravando1** até terminar

difunde a mensagem **passa a floresta** e espera

toca o som **gravando2** até terminar

difunde a mensagem **chama lobo** e espera

espera **1** s

difunde a mensagem **desaparese menino** e espera

difunde a mensagem **desaparese lobo**

difunde a mensagem **chama casa** e espera

espera **1** s

difunde a mensagem **chama cidade** e espera

difunde a mensagem **chama cresido** e espera

toca o som **gravando3** até terminar

toca o som **gravando4** até terminar

toca o som **gravando5** até terminar



menino



o palco



Menino_lua



crescido



lobo



O Scratch foi útil para

Sistema operativo

Janelas

Pastas, subpastas e ficheiros

Abrir e guardar ficheiros

abstracção

modelação

resolução de problemas



O Scratch foi útil para

Sistema operativo

Janelas

Pastas, subpastas e ficheiros

Abrir e guardar ficheiros

abstracção

modelação

resolução de problemas



Ganhos

A concepção do jogo e da estória digital melhorou:

- A autoestima dos formandos
- O relacionamento com as novas tecnologias, com a leitura e com a matemática



