



Nome da atividade: **Desenvolver um jogo simples em Scratch**

	Resultados	Atividades de ensino e aprendizagem	Avaliação
	Após realizar esta atividade, os participantes serão capazes de:	Os participantes aprenderão a atingir esse resultado específico através das seguintes atividades de aprendizagem:	Os participantes serão avaliados quanto à obtenção desse resultado específico através das seguintes tarefas de avaliação:
Formato de Aprendizagem Combinada - Presencial	reconhecer a importância da codificação e programação na sociedade atual.	Discussão em sala de aula com base na apresentação e vídeos sobre codificação.	Discussão pros e contras
	fale sobre o processo de codificação e o desenvolvimento da codificação.	Apresentação e vídeo de codificação, bem como experiências próprias de codificação.	Documentação na sala de aula, por exemplo, como papel de parede.
	diferenciar conceitos de codificação e descrever os motivos pelos quais eles são usados.	Uso da Apresentação de Codificação e exemplos em sala de aula, bem como trabalho em duplas.	Executar exemplos em sala de aula e discutir maneiras de melhorá-los.
	Descreva a estrutura da linguagem de programação visual Scratch, seus principais recursos e etapas de processamento	Vídeo sobre uso fácil e desenvolvimento de jogos com Scratch, bem como trabalho em grupo sobre a estrutura do jogo usando a planilha de codificação.	A planilha de codificação e os resultados escritos do grupo.
	comunicar sobre blocos e scripts no Scratch e as diferenças para outras linguagens de programação.	Discussão sobre os recursos e a estrutura do Scratch, bem como apresentação em sala de aula sobre como criar um aplicativo simples em Python e Scratch.	Discussões em sala de aula e em grupo
	crie os seus próprios scripts simples e um jogo simples usando Scratch e os principais recursos	Codificar o próprio jogo, melhorá-lo e fazer uma documentação do próprio jogo, seu	Folha de planejamento preenchida e discussão dos resultados

STEM for inclusive Schools
MATRIZ DE RESULTADOS DE APRENDIZAGEM



	(scripts, eventos, loops, condições etc.).	planejamento e programação.	
Tarefas de aprendizagem interativas.	definir codificação.	Tarefa H5P – certo-errado	Avaliação através de tarefas interativas
	diferenciar tipos de recursos-chave no Scratch	Tarefa H5P – palavras cruzadas	Avaliação através de tarefas interativas
	Conheça os diferentes tipos de blocos de codificação no Scratch.	Tarefa H5P – certo-errado	Avaliação através de tarefa interativa