

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610/98 de 19/02/98.

Nenhuma parte desta apostila poderá ser reproduzida total ou parcialmente, por qualquer processo eletrônico, fotocópia, mecânico ou sistema de processamento de dados, sem a prévia autorização por escrito da **Webtecno – Tecnologia & Educação**.

Webtecno
Tecnologia & Educação



Webtecno e as Competências Gerais da BNCC

Ao longo da Educação Básica, as aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem concorrer para assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

A Webtecno está aplicando às competências gerais da BNCC, utilizaremos as competências relacionadas à utilização e construção de tecnologia educacional.

- 1** Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 5** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

www.webtecno.com.br
adm@webtecno.com.br

Sumário

04 ---- Conhecendo o Scratch
Introdução

09 ---- Projeto: 1 - Que apenas desloca o Gato na tela.

12 ---- Projeto: 2 - Cada vez que a tecla "espaço" seja pressionada, a borboleta muda de cor.

15 ---- Projeto: 3 - Ensinar a duplicar e movimentar o Sprite e mudar suas direções.

20 ---- Projeto: 4 - Cada vez que a tecla "seta para direita" do teclado seja pressionada, o ator se movimenta.

23 ---- Projeto: 5 - Cada vez que a tecla "seta para esquerda" do teclado seja pressionada, o ator se movimenta.

26 ---- Projeto: 6 - Cada vez que a tecla "seta para cima" do teclado seja pressionada, o ator se movimenta.

29 ---- Projeto: 7 - Cada vez que a tecla "seta para baixo" do teclado seja pressionada, o ator se movimenta.

32 ---- Paint Editor do Scratch
Introdução

34 ---- Projeto: 1 - Desenhando e colorindo uma casa.

41 ---- Projeto: 2 - Desenhando e colorindo a casa que você criou na apostila.

43 ---- Projeto: 3 - Desenhando e colorindo as lixeiras de acordo com os resíduos descritos.

54 ---- Projeto: 4 - Desenhando e colorindo as lixeiras na apostila.

55 ---- Projeto: 5 - Criando uma fantasia de um morcego batendo suas asas.

65 ---- Ms-Word 2016
Introdução

70 ---- Ms-Word 2016
Atividades



Conhecendo Scratch

Introdução ao Scratch

Scratch é uma nova linguagem de programação que permite a criação de histórias, animações, jogos e outras produções. Tudo pode ser feito a partir de comandos de blocos lógicos que devem ser agrupados como peças de Lego.

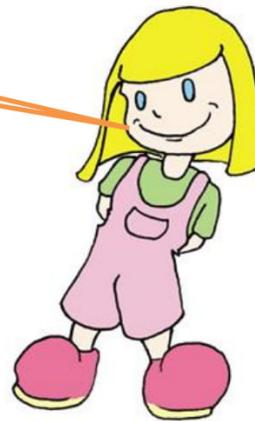
Para fazer download do Scratch entre no site <http://scratch.mit.edu/download> e após preencher um formulário você poderá escolher a versão para download. Ele é gratuito.



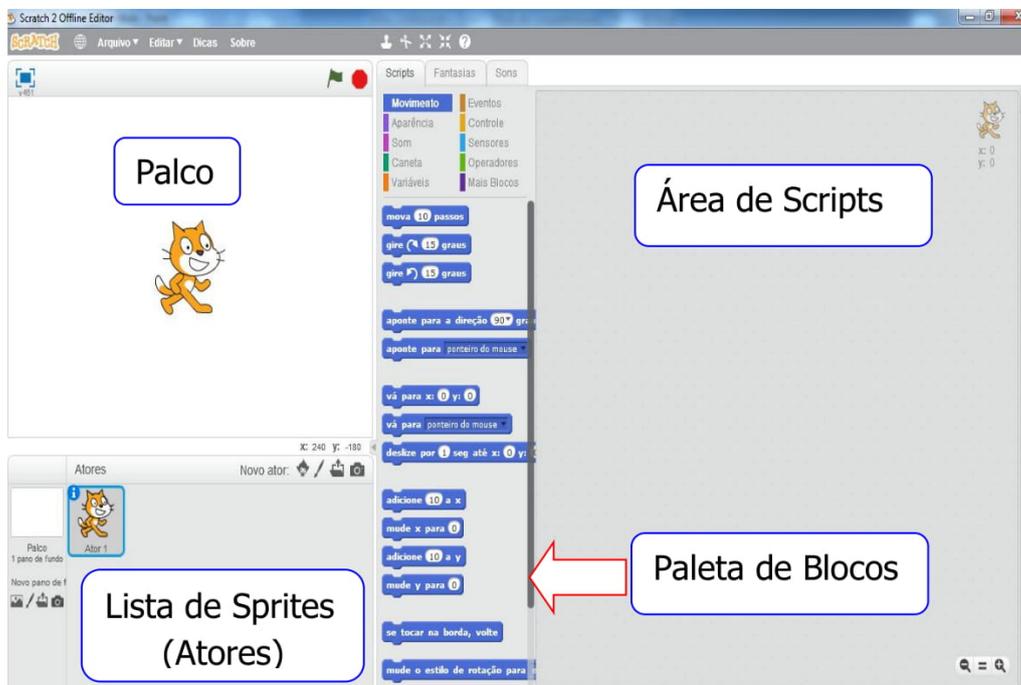


Conhecendo Scratch

Vamos conhecer o Scratch!



Abaixo veja a tela principal do Scratch:



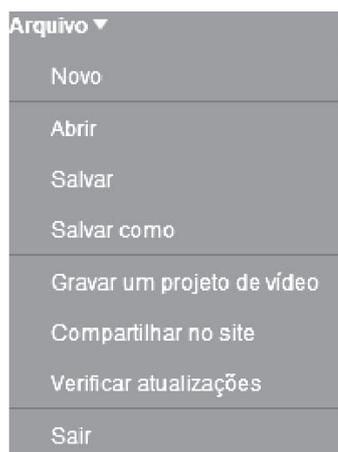


Conhecendo Scratch

Nomes dos campos da tela inicial



Seleção de idioma: ➡ alterar para o idioma de preferência do usuário.



Arquivo: ➡ Novo - abre um novo projeto.

Abrir - abre um projeto.

Salvar - salvar o Projeto.

Salvar como - salvar o projeto com outro nome.

Gravar um projeto de vídeo.

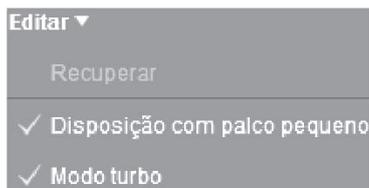
Compartilhar no site do Scratch.

Verificar atualizações do Scratch.

Sair do Scratch.



Conhecendo Scratch



Editar: ➡ disposição com palco pequeno.

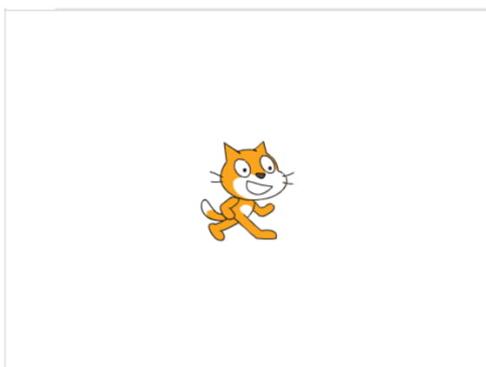
Modo turbo.



Botões: ➡ iniciar e parar script.



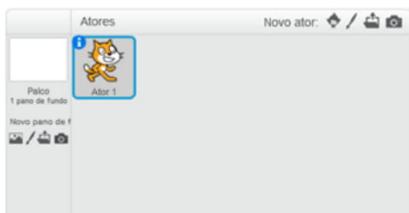
Botões: ➡ duplicar, apagar, aumentar, reduzir e ajuda do bloco.



Palco: ➡ onde os objetos são colocados e onde é possível ver o resultado da programação criada. O objeto inicial que aparece no palco é o gato.



Conhecendo Scratch



Atores: ➡ área dos objetos usados na animação. Objeto em edição fica selecionado.



Scripts: ➡ Categoria de comandos: Movimento, Aparência, Som, Caneta, Variáveis, Eventos, Controle, Sensores, Operadores, Mais Blocos.

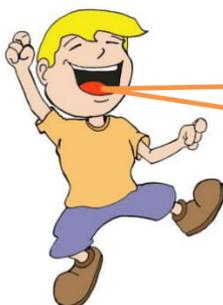


Bloco de comandos: ➡ ao escolher uma categoria de comando temos várias opções de comandos.



Conhecendo Scratch

Projeto 1



1) Agora vamos iniciar um projeto que apenas desloca o Gato na tela.

Exercitando

1º Passo:

Clique na categoria **Eventos** dos blocos de Scripts.



Eventos

2º Passo:

Selecione o bloco **quando clicar em** e arraste para a área de edição de Scripts.



quando clicar em





Conhecendo Scratch

3º Passo:

Clique na categoria **Movimento** dos blocos de Scripts.



Movimento

4º Passo:

Selecione o bloco **mova 10 passos** e arraste para a área de edição de Scripts.



mova 10 passos

5º Passo:

Clique na categoria **Controle** dos blocos de Scripts.



Controle