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
Tecnologia & Educação

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR
EDUCAÇÃO É A BASE

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

4 ---- Ambiente de Programação
Como operar Scratch

11 ---- Exercícios

21 ---- Conhecendo o recurso da Caneta do Scratch

26 ---- Criando Animações Usando o Scratch

1ª Animação: O Gato e o morceguinho.

2ª Animação: Chutando a Bola.

3ª Animação: Feliz Páscoa.

4ª Animação: Independência do Brasil.

47 ---- Elaboração de Jogos Usando o Scratch

1º Criando um Jogo do labirinto.

2º Criando um Jogo do Túnel.

3º Criando um Jogo do Boliche.

63 ---- PowerPoint 2013

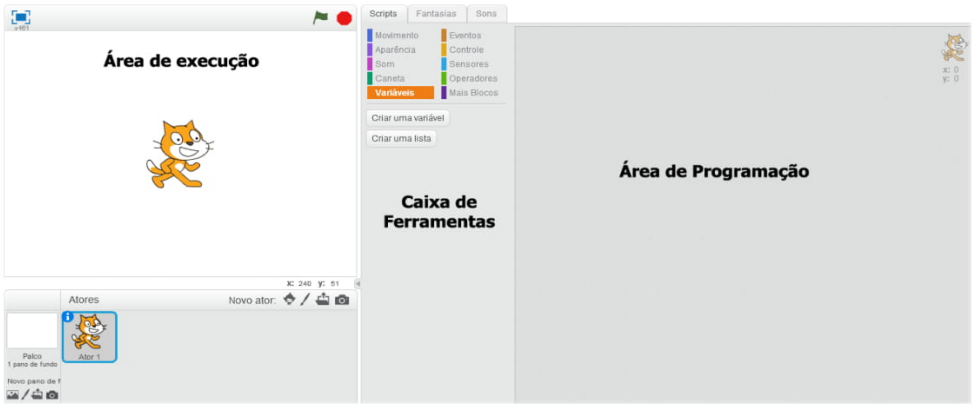
Introdução

87 ---- MS – PowerPoint 2013
Projetos: Higiene e Saúde
As Regiões do Brasil
O Ciclo da Água na Natureza
Educação Financeira
Sinalização do Trânsito
Reciclagem
Biodiversidade

Programação Scratch

Solução dos problemas utilizando Scratch.

Conhecendo o Scratch.

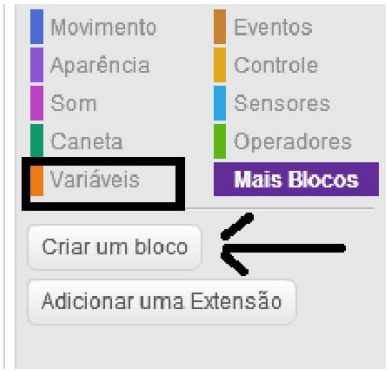


Iniciar a execução do programa.

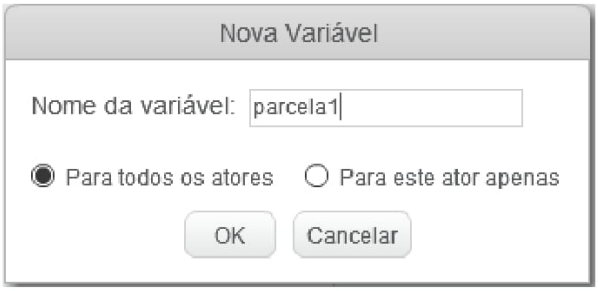
Parar a execução do programa.

Scripts - São um conjunto de recursos que ajudam a construção de um programa.

Criando variáveis:



Informe o nome da variável a ser criada.



Vamos criar Também As variáveis Parcela2 e Soma.

Programação Scratch

Operadores:

Soma

Subtração

Multiplicação

Divisão

Fazendo a soma.

Com o auxílio do mouse arrastamos as duas parcelas para o operador soma.

Programação Scratch

Variável Soma guardando o resultado da adição.

Juntando o Texto com o resultado da Adição.

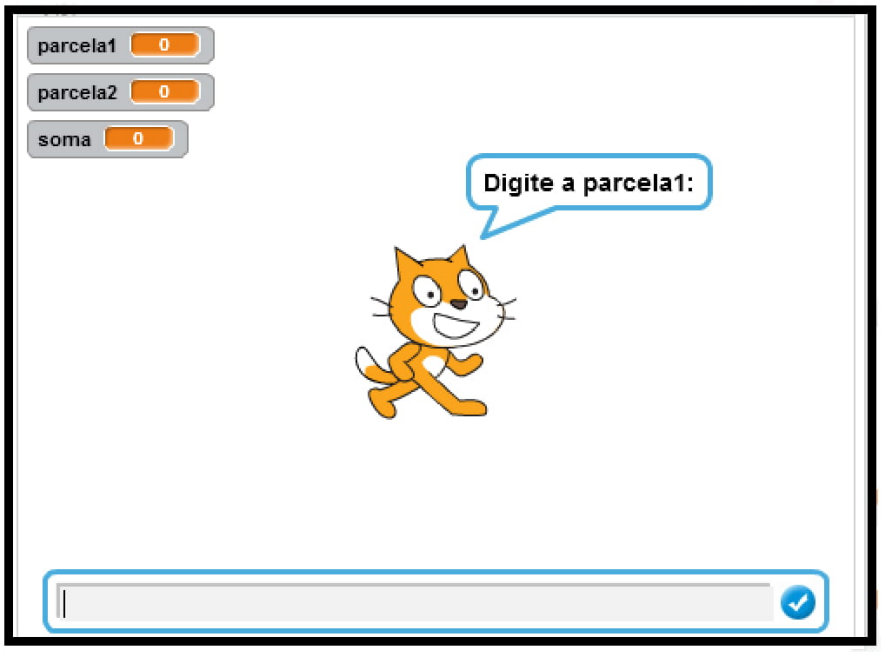
Sensores:

Os dois sensores são utilizados para entrada e saída de dados.

Programação Scratch

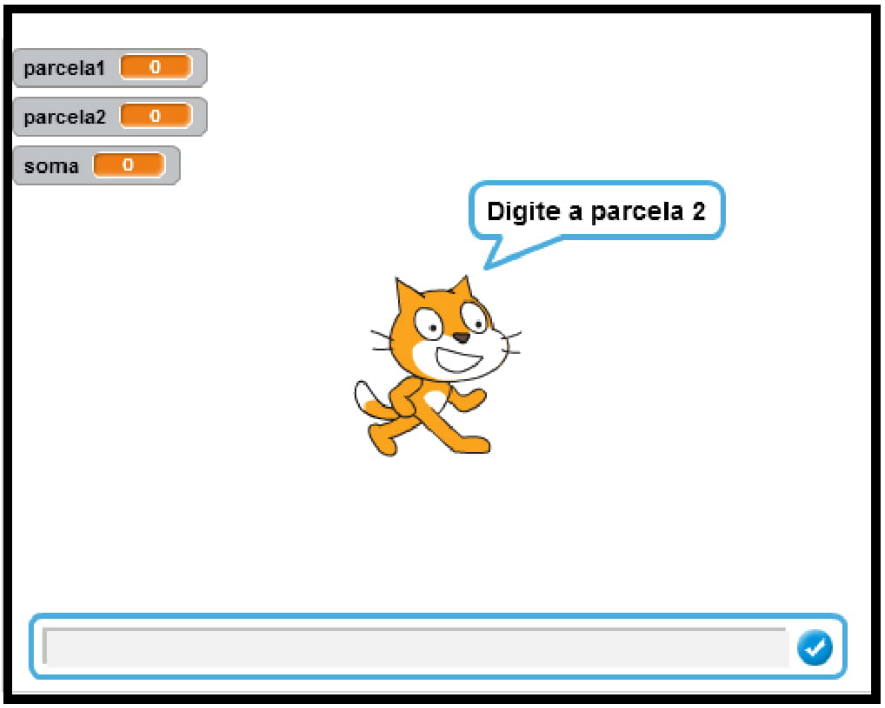
Modo de usar:

O resultado da execução será este:



É necessário informar a parcela 2.

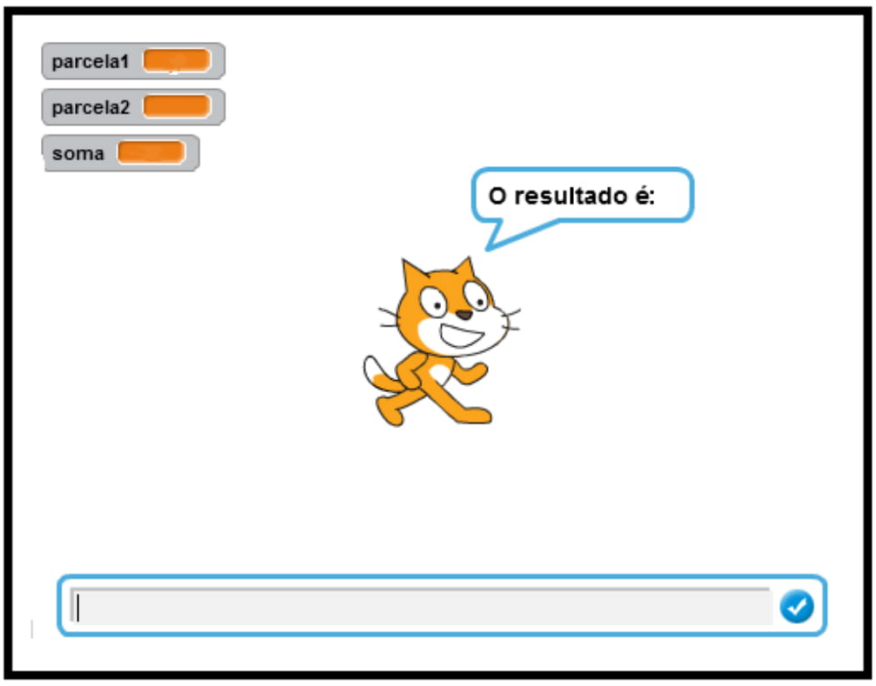
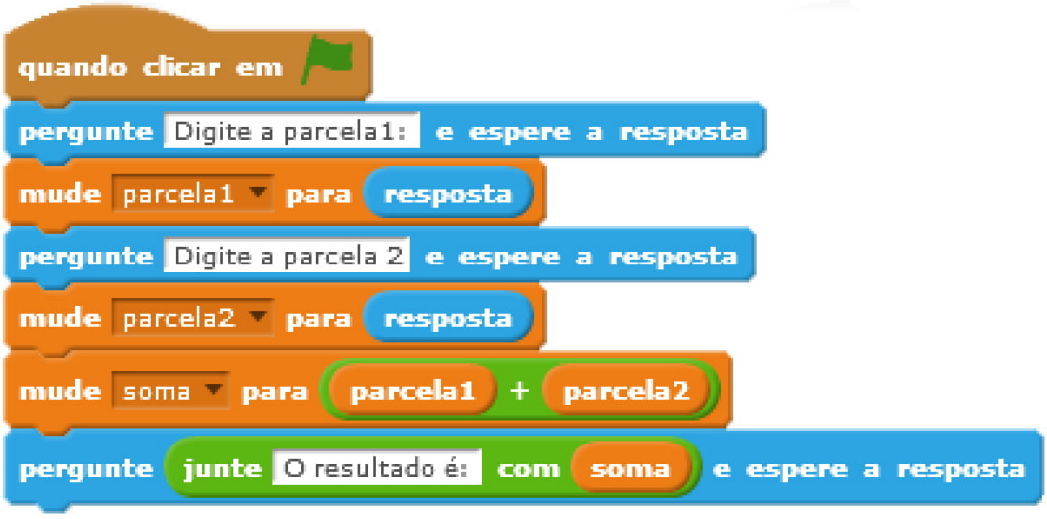
Programação Scratch



A combinação do sensor pergunte e a variável soma deve ser realizada.

Este é o resultado da combinação. Desta forma o programa mostra o resultado do cálculo.

Programação Scratch



Este é programa finalizado: