

## PROJETO

Scratching

## GRUPO DE TRABALHO

Professores coordenadores- Ismael Guedes/Marco Coutinho

Luís Lin 8ºA  
Maria do Carmo Gomes 8º A  
Ruben Simões 8ºA  
Tiago Sousa 8ºA  
Miguel 8ºB  
Rui 8ºB  
Tomás 8ºB  
Rodrigo 8ºB  
Rita Pinto 8ºC  
Mariana Vagarinho 8ºC  
Carolina Dray 8ºC  
Diogo Cartaxo 8ºC  
João Pereira 8ºD  
Baltazar Cabral 8ºD  
José Baião 8ºD  
Martim Dinis 8ºD

Vicente 7ºA  
João Gaspar 7ºA  
Tomás Bandeira 7ºA  
Beatriz Simões 7ºA  
Tomás Lopes 7ºB  
Afonso Reis 7ºB  
Miguel Coelho 7ºC  
Tiago Teixeira 7ºC  
José Rodrigo 7ºC  
Santiago Benites 7ºD  
Inês Dias 7ºD  
José Ricardo Silva 7ºD  
Miguel Pena 7ºD  
Daniela Santos 7ºD  
Matilde Zerbes 7ºE  
Célia Howell 7ºE  
Fernando Diniz 7ºE  
Vera Santos 7ºE

## OBJETIVOS

- Criar um jogo em ambiente digital
- Criar personagens, objectos e programar
- Aprender estruturas básicas de programação, utilizando o Scratch
- Fomentar a cooperação entre alunos
- Aumentar/desenvolver os conhecimentos a nível informático

## BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO

Criação de jogos, no scratch.

## RECURSOS

Material de desgaste (papel, lápis, canetas...)  
Computadores

## PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

1ºDia – Criação de personagens, objetos e cenários; elaboração dos guiões dos jogos  
2º, e 3º Dias – Programação dos jogos  
4ª Dia – Teste dos jogos e correção de bugs  
5º Dia – Publicação dos jogos online; jogar

## PRODUTO FINAL

Jogos, programados em scratch, disponibilizados em: <http://scratch.mit.edu/studios/394806/>

## AVALIAÇÃO

Documento próprio, fornecido pela direção.