

## PROJETO

### SCRATCHING

## GRUPO DE TRABALHO

### PROFESSORES RESPONSÁVEIS:

Ismael Guedes/ Dina Ressurreição

## OBJETIVOS

- Criar um jogo em ambiente digital;
- Criar cenários, personagens, objetos promovendo o desenvolvimento da criatividade nos alunos;
- Aprender e familiarizar-se com as potencialidades do programa Scratch;
- Programar, aprendendo estruturas básicas de programação;
- Aumentar/desenvolver os conhecimentos a nível informático;
- Fomentar a cooperação, a partilha e o espírito de grupo.

## BREVE DESCRIÇÃO DO PROJETO

Criação de jogos, no programa scratch.

## RECURSOS

Computadores

## PLANO DE TRABALHO / CALENDARIZAÇÃO

**1º DIA:** Discussão do tema; Organização do trabalho em grupo; Distribuição das tarefas; Criação de personagens e construção de objetos e cenários;

**2º DIA:** Criação, construção e animação de cenários, personagens e objectos.

**3º DIA:** Programação dos jogos;

**4º DIA:** Realização de testes finais aos jogos; Correção de bugs; Jogar;

**5º DIA:** Publicação dos jogos online.

## PRODUTO FINAL

Jogos, programados em scratch, disponibilizados em:

<http://cpamar.tk>

<https://scratch.mit.edu/studios/1051000/>

## AVALIAÇÃO

O projecto SCRATCHING consistiu na construção de um jogo virtual. A história do jogo é baseada na história de animação “Há muito tempo...”, criada pelos alunos do segundo ciclo, no âmbito do projecto filme de animação. A história é baseada num baralho de cartas, em que as personagens principais são a carta do rei e a carta da mensageira e as personagens secundárias os súbditos e o rei de Inglaterra. O jogo decorre sempre dentro ou à volta do castelo e é composto por vários cenários, tendo sempre por base a história original.

O projecto foi composto por várias fases. A primeira fase iniciou-se com a discussão do tema e organização do trabalho de grupo. Nesta fase, os alunos exprimiram as suas expectativas para este projecto e foram “obrigados”, em grupos, a apresentar as suas ideias para a construção do jogo. Os alunos ouviram atentamente as ideias de todos os grupos e em conjunto delinearão-se as ideias bases para a construção do jogo. O facto de o jogo ser construído tendo como base uma história, originou que a partilha das ideias fosse muito rica e o entusiasmo na partilha das mesmas fosse emotivo.

Numa segunda fase, os alunos “meteram mãos ao trabalho” e começaram a construir os vários cenários (o castelo, o labirinto, a floresta, o quarto do rei, o banquete e o jardim), as personagens (rei, mensageira, rei de Inglaterra e os súbditos) e os objetos. Nesta fase, os alunos experimentaram algo novo pois, foi a primeira vez que entraram em contacto com o programa. A reacção foi diversificada, alguns alunos facilmente se familiarizaram com o programa enquanto outros demoraram mais algum tempo no entanto, o espírito de grupo funcionou muito bem e passado algum tempo os cenários e as personagens estavam a ser construídos. Foi giro, a pouco e pouco, ir vendo a construção de algo que iria ser o nosso produto final. O entusiasmo, a criatividade, os gostos e ideias dos nossos alunos iam sendo transportados para os ecrãs... Estando os cenários e as personagens feitas, iniciámos uma terceira fase em que consistiu na programação dos jogos. Esta fase implicou uma maior capacidade de concentração, pormenor, o saber esperar que os professores ou os colegas do secundário pudessem esclarecer as suas dúvidas. Nesta fase nem todos os alunos tiveram facilidade em aprender a programar. Contudo, embora levando mais tempo, todos acabaram por aprender os conhecimentos base de programação da aplicação.

Por último, a fase final foi juntar todos os jogos realizados em cada cenário, transformar num único jogo e experimentar. Ver o produto final do trabalho realizado ao longo de todo o projecto, encheu a todos de orgulho. A excitação foi muita...

Fazendo uma avaliação final dos dias em que decorreu o projecto, o balanço é muito positivo. Os alunos participaram com interesse e entusiasmo, houve espírito de grupo, persistência no trabalho mesmo perante as dificuldades. Alunos com mais dificuldades não desistiam e tiveram sempre como objectivo criar um produto final melhor. Ao longo do projecto os alunos foram responsáveis, houve cumprimento dos horários estabelecidos e das regras estabelecidas, os alunos souberam desfrutar e respeitar a liberdade que lhe era dada em sala de aula. A ajuda dos três alunos do secundário foi imprescindível. Salienta-se a paciência dos mesmos para descerem ao nível dos mais novos e aceitar de bom agrado as suas ideias. A sua ajuda na programação dos jogos foi crucial, sem essa ajuda de certeza que o projecto final não teria a qualidade que tem. Um dos aspectos que correu menos bem foi a fraca qualidade dos materiais informáticos. Os computadores bloqueavam muitas vezes perdendo-se trabalhos com muita qualidade que posteriormente tiveram que ser refeitos, perdendo-se tempo e energia para criar outras coisas novas no projecto. Face ao que foi exposto até então, parece-nos que o projecto deverá ser mantido no próximo ano lectivo, nos mesmos moldes e na mesma faixa etária.