

Formação em Scratch para professores

Síntese das atividades por encontro

Encontro	Tema principal	Conteúdos e atividades
01	Introdução ao Scratch	Apresentação da plataforma, ambiente de programação, personagens (atores), palco e primeiros comandos. Exploração da interface e criação de um primeiro projeto.
02	Eventos e Iteração	Uso dos blocos de eventos para iniciar ações e dos blocos de repetição/iteração . Construção de sequências de comandos e compreensão de como controlar a execução de um programa.
03	Exploração e criação de projetos	Exploração de projetos disponíveis no Scratch, análise das possibilidades da plataforma e identificação de ideias que podem ser transformadas em projetos educacionais.
04	Condicionais (Decisão)	Introdução à lógica de decisão: utilização de estruturas “ se... então ” para fazer o programa tomar decisões de acordo com determinada condição.
05	Variáveis e jogos	Introdução às variáveis , utilização delas para armazenar e modificar valores e aplicação desses conceitos na construção de jogos , incluindo elementos como pontuação e controle do funcionamento do jogo.

Vídeo (gravações das aulas)

1º encontro - Introdução ao Scratch

2º encontro - Eventos e Iteração

3º Encontro - Laços e Animação

4º encontro - Condicionais (decisão)

5º encontro - Variáveis e Jogos

Revision #1

Created 2026-09-01 11:17:35 UTC by sergei.silva

Updated 2026-09-01 11:22:01 UTC by sergei.silva