



CONGRESSO BRASILEIRO DE PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL



PROPOSTA DE OFICINA PRESENCIAL

Animação com programação em blocos

DESCRIÇÃO E OBJETIVO

Esta oficina visa desenvolver habilidades de programação em blocos utilizando o Scratch (scratch.mit.edu) para a criação de projetos de animação. Por meio das atividades propostas, o público será capaz de programar e remixar animações que serão exportadas e compartilhadas com a comunidade online do Scratch, sob uma metodologia de aprendizagem criativa utilizando especialmente a colaboração e interação com os colegas.

DINÂMICA

A dinâmica da oficina se dará a partir da sua contextualização com a Aprendizagem Criativa, Pensamento Computacional e a Cultura Maker, e a mão na massa com o Scratch, ambiente de programação visual com linguagem de blocos criado pelo MIT MediaLab em 2003 e utilizado atualmente no mundo inteiro por mais de 21 milhões de usuários, em mais de 50 idiomas. A seguir, um cronograma resumindo as atividades propostas:

Atividade	Tempo
Apresentação do CoCTec	5 minutos
Contextualização da Cultura Maker e Aprendizagem Criativa	5 minutos
Contextualização do Pensamento Computacional	5 minutos
Acesso ao ambiente Scratch	10 minutos
Cadastro no Scratch - Mystuff CoCTec - CBPVE	10 minutos
Possibilidades de programação com o Scratch	15 minutos
Acesso e escolha de animação - previamente criada - no Scratch	5 minutos
Proposta de continuidade colaborativo-interativa para a animação acessada	50 minutos
Compartilhamento da animação criada	5 minutos
Exportação da animação em formato vídeo	10 minutos

MATERIAL

O material necessário para esta oficina são computadores e ao menos uma das opções abaixo:

- conectados a internet, com possibilidade de acessar o <https://scratch.mit.edu/> ou;
- Software Scratch 2.0 instalado.

obs.: não havendo laboratório disponível, a oficina pode ser realizada em um ambiente com acesso à internet para que o participante realize as atividades por meio de seu próprio notebook.

DURAÇÃO

A oficina terá duração de duas (2) horas, e será ministrada presencialmente.

OFICINEIROS PRESENTES

Neemias de Oliveira Steinle

Integrante do Grupo de Ensino, Pesquisa Extensão CoCTec UFPEL, Professor de Linguagens e suas Tecnologias na Educação Básica Especialista em Informática na Educação e Mestrando do PPGECM-UFPEL.

Henrique Mattos

Bolsista CoCTec – UFPEL, Engenharia Eletrônica – CEng.

Marco Aurélio Alkimim

Bolsista CoCTec – UFPEL, Engenharia de Controle e Automação – CEng.

Equipe CoCTec

OFICINA TEÓRICO PRÁTICA A DISTÂNCIA

CoCTec - CBPVE - Scratch e Animação no contexto da Aprendizagem Criativa
- on-demand - auto-instrucional

TEMÁTICA DOS TEXTOS DE AUTORIA DO GRUPO

- APRENDIZAGEM
- REDES DE APRENDIZAGEM
- APRENDIZAGEM CRIATIVA E APRENDIZAGEM CONECTADA
- SCRATCH
- SCRATCH COM SUPORTE PARA PRODUÇÃO TEXTUAL
- ROTEIROS SCRATCH
- A COMUNIDADE ON-LINE DO SCRATCH

DURAÇÃO

5 horas - a distância on-demand - auto-instrucional

AMBIENTE DA OFICINA A DISTÂNCIA

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) utilizado para a oficina a distância será o Google Classroom, ou Google Sala de Aula. O link para a sala será enviado por e-mail aos inscritos na oficina on-line.

Formulário de inscrição para oficina a distância: <https://goo.gl/forms/VixwgDBkEgKwHJ5u1>

Link para o Google Sala de aula: <https://classroom.google.com>

OFICINEIROS A DISTÂNCIA

Osicineiros a distância são os professores e pesquisadores do CoCTec que já possuem trabalhos publicados (artigos, roteiros, capítulos de livro e resumos) sobre os tópicos ofertados pelo curso.

Equipe CoCTec

A equipe completa do grupo de pesquisa CoCTec e as pesquisas que desenvolvem podem ser acessadas por meio do link <http://wp.ufpel.edu.br/coctec/quem-somos>, no site oficial.

COLABORADORES

Profa. Dra. Carolina Campos Rodeghiero

Desenvolve pesquisa relacionada às aprendizagens conectada e criativa, contribuindo no gerenciamento da rede de clubes de computação e do programa de multiplicadores em programação, robótica e espaços *maker* no continente africano. É o elo do grupo com a Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa, para a qual gerencia o núcleo do Rio Grande do Sul.

Felipe Foerstnow Szczepaniak

Arte, Design e Tecnologia. Pesquisador mestre do grupo, tem mestrado em Design com ênfase em tecnologia, é formado em Design Gráfico, Técnico em Design de Móveis e Técnico em Informática. Atualmente cursa disciplinas da Licenciatura em Artes Visuais e é membro do Núcleo de Acessibilidade e Inclusão – NAI da UFPel. Desenvolve pesquisas na área de Design e Artes, conectando-as às ações do CoCTec em Aprendizagem Criativa.

Prof. Christiano Ávila

Professor da UFPel e Doutorando em Ciência da Computação. Atualmente, estuda como o Pensamento Computacional (PC) pode contribuir para a melhoria geral da aprendizagem e do futuro profissional de jovens a partir do desenvolvimento específico de determinadas competências e habilidade, investiga especialmente a utilização da programação e da robótica educacional em escolas da rede pública.

Daiane de Jesus

Mestranda no PPGEEM. Investiga o uso de fotografias para o ensino e aprendizagem de matemática, focando seu trabalho em imagens como ferramenta pedagógica.

Equipe CoCTec

A equipe completa do grupo de pesquisa CoCTec e as pesquisas que desenvolvem podem ser acessadas por meio do link <http://wp.ufpel.edu.br/coctec/quem-somos>, no site oficial.

ORIENTAÇÃO

Orientadora: Profa. Dra. Regina Trilho Otero Xavier

Co-orientador: Prof. Dr. Marcelo Pereira Machado

COORDENAÇÃO DO GRUPO DE PESQUISA

Profa. Dra. Rosária Ilgenfritz Sperotto

Psicóloga, mestre (UFPel) e doutora (UFRGS) em Educação. Docente no Programa de Pós-Graduação em Educação PPGEEM e PPGEMAT, tem experiência na área de Educação, com ênfase em Tecnologia Educacional, atuando principalmente nos seguintes temas: aprendizagem, educação, educação a distância, subjetividade e formação de professores.

REFERÊNCIAS

COCTEC, **Site**. Acessado em: 14 out. 2017. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br>>

SCRATCH. **Site**. Acessado em: 13 set. 2017. Disponível em: <<https://scratch.mit.edu>>