

## Desafio 5: LIAG – Informática e Aprendizagem -Scratch

Este desafio é proposto pelo prof. Marcos Borges, coordenador do DJE e do Laboratório de Informática, Aprendizagem e Gestão (LIAG) da Faculdade de Tecnologia da UNICAMP. A temática está associada à Engenharia de Computação e áreas afins (Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Tecnologia de Informática, entre outros).

**Contexto:** O **LIAG** tem como missão integrar os estudos nas áreas de informática, aprendizagem e gestão de modo a buscar resultados superiores e diferenciados nas três áreas. Assim, busca ser reconhecido como um laboratório com resultados acadêmicos relevantes e com fortes interações com a comunidade (<http://www.ft.unicamp.br/liag/>). É coordenado pelo Prof. Dr. Marcos Augusto Francisco Borges e está integrado à Faculdade de Tecnologia da Unicamp ([www.ft.unicamp.br](http://www.ft.unicamp.br)).

O **ACT** (Aprendizado, Criatividade e Tecnologia) é um projeto do LIAG focado em apoiar a disseminação de ações de “Computação Criativa” e “Pensamento Computacional” no Brasil. A página <https://liag.ft.unicamp.br/act/> apresenta o projeto. O ACT busca ser apoiar, preparar e integrar educadores e interessados na educação que queiram desenvolver ações de “Computação Criativa” com crianças e jovens. Também busca multiplicar as ações que ocorrem nesse sentido em todo o Brasil.

O **Scratch** (<http://scratch.mit.edu/>) foi criado em 2007 e é utilizado para estimular o desenvolvimento do pensamento computacional e habilidades para programação de maneira lúdica e dinâmica. Seu uso independe de idade, sendo usado por crianças, jovens e adultos. O *site* apresenta-se em português. Uma das características principais do Scratch é o incentivo ao compartilhamento de informações. Assim, todos os projetos e códigos disponíveis no *site* podem ser visualizados, baixados e reutilizados para novos projetos. A criatividade torna-se um elemento chave no desenvolvimento de jogos, histórias, animações e qualquer outro projeto que a imaginação lhes permita inventar, sem exigir conhecimentos específicos da área de informática!

Desafio Proposto:

1. Acessar o site do Scratch (<http://scratch.mit.edu/>) e criar um cadastro
2. Acessar a opção Criar e desenvolver uma aplicação que tenha como motivação ser uma ferramenta que divulgue o projeto ACT. Sintam-se livres para usar as ferramentas do Scratch que quiserem e para criar a divulgação da forma que considerarem mais adequada.
3. Compartilhar a aplicação criada no site do Scratch.
4. Enviar o link da aplicação compartilhada, no correio interno do TelEduc para os **FORMADORES**.

Os critérios de avaliação serão criatividade, uso de recursos e qualidade da ação promocional (o potencial que os avaliadores percebem na ferramenta em atrair interessados para o ACT).

Boa Sorte e qualquer dúvida, mandem um email para: [dje.unicamp@gmail.com](mailto:dje.unicamp@gmail.com)

Prazo final do desafio 2.2: 15/09/20 até 21/09/20.