

Criação do Jogo “Quiz Assustador” no Scratch

Características do Recurso Educativo:

- Categoria: Programação
- Tipo de Recurso: Atividade Prática
- Duração: 60 min a 90 min
- Destinatários: 3.º Ciclo
- Ano de Criação: 2024/2025



Ciclo

Atividade: Criação do Jogo “Quiz Assustador” no Scratch

Objetivo: Criar um jogo de perguntas e respostas no Scratch com a temática de Halloween, onde os alunos aprendem conceitos básicos de programação, como variáveis, controlo de fluxo e interatividade.

Nome do jogo: Quiz Assustador

Passos para a Criação do Jogo

1. Aceder o Scratch

- Aceder a: [Scratch](#) e clicar em "Criar".
- Recomenda-se a criação de uma conta no Scratch para poder guardar o projeto.

2. Configuração Inicial do Jogo

- **Personagem Principal:**
 - Escolher uma personagem com tema de Halloween, como um **fantasma**, **abóbora** ou **vampiro**.
 - No Scratch, clicar em "Escolher um ator" e selecionar a personagem desejada.
- **Cenário Inicial:**
 - Selecionar um cenário assustador, como um **cemitério**, **casa assombrada** ou **floresta à noite**.
 - Clicar em "Escolher um cenário" e procurar um fundo adequado ao Halloween.

3. Início do Jogo

- **Arrastar o bloco:**
 - "Quando clicar na bandeira verde" do separador "Eventos".
- **Usar o bloco:**
 - "Dizer [mensagem] por [2] segundos" para dar uma mensagem de boas-vindas, como:
 - “Bem-vindo ao Quiz Assustador! Estás preparado para responder a perguntas horripilantes?”

4. Criar a Primeira Pergunta

- **Cenário da Pergunta:**
 - Mudar o cenário para uma casa assombrada. Usar o bloco "Alterar cenário para [Casa Assombrada]" em "Aparência".
- **Perguntar:**

- No separador "Sensores", utilizar o bloco "Perguntar [Quantas patas tem uma aranha?] e esperar".

5. Verificar a Resposta

- Usar o bloco:
 - "Se [condição] então" do separador "Controlo".
- Inserir o bloco:
 - "[igual]" dentro da condição.
- Colocar o bloco:
 - "Resposta" à esquerda e o número correto "8" à direita.

Exemplo de Código:

- Se a resposta for correta:
 - "Dizer [Assustador! Acertaste!]"
- Se a resposta for errada:
 - "Dizer [Errado! A resposta certa era 8. As aranhas têm 8 patas!]"

6. Adicionar Pontuação

- Criar uma variável:
 - "Pontos" no separador "Dados".
- Após clicar na bandeira verde:
 - Usar o bloco "Definir [Pontos] para 0" para reiniciar a pontuação.
- Quando a resposta estiver correta:
 - Adicionar o bloco "Mudar [Pontos] por [1]" para aumentar a pontuação.

7. Implementar Vários Níveis de Dificuldade

- Criar diferentes níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil) onde as perguntas se tornam progressivamente mais complexas.
- Permitir que os jogadores escolham uma dificuldade no início do jogo.

8. Adicionar Categorias de Perguntas

- Permitir que os jogadores escolham uma categoria de perguntas, como "Mitologia", "Filmes de Terror" ou "Tradições de Halloween".
- O jogo apresentará apenas perguntas da categoria selecionada.

9. Adicionar um Cronómetro

- Implementar um tempo limite para responder a cada pergunta. Se o jogador não responder a tempo, perde pontos.

- **Visualizar o tempo** com uma barra de progresso ou um contador visível.

10. Feedback e Explicações

- **Dar feedback detalhado** ao jogador, explicando a resposta correta após cada pergunta, incluindo um facto interessante relacionado.

11. Integração de Multimédia

- **Incluir imagens e vídeos relevantes** para cada pergunta.
- **Incorporar efeitos sonoros** e música de fundo para criar uma atmosfera mais envolvente.

12. Modo de Jogo em Equipa

- **Permitir que os alunos joguem em grupos**, onde podem discutir as respostas e colaborar para obter uma pontuação mais alta.
- **Criar um sistema de competição** onde diferentes equipas competem entre si.

13. Explorar Listas de Perguntas

- **Utilizar listas no Scratch** para armazenar perguntas e respostas, permitindo uma gestão mais eficiente das questões e facilitando a adição de novas perguntas.
- **Implementar a randomização das perguntas** para aumentar a re-jogabilidade.

14. Avaliação e Reflexão

- **Após o jogo, os alunos podem escrever uma breve reflexão** sobre o que aprenderam e como foi a experiência.
- **Criar um espaço onde os jogadores possam deixar feedback** sobre as perguntas e o jogo em si.

Exemplo de Código Completo para uma Pergunta

Aqui está a lógica em blocos para a primeira pergunta:

1. **Quando clicar na bandeira verde**
2. **Definir Pontos para 0**
3. **Alterar cenário para [Casa Assombrada]**
4. **Dizer "Quantas patas tem uma aranha?" por 2 segundos**
5. **Perguntar [Quantas patas tem uma aranha?] e esperar**
6. **Se [Resposta = 8] então**
 - **Dizer "Assustador! Acertaste!" por 2 segundos**
 - **Mudar Pontos por 1**

- **Alterar cenário para o próximo cenário**

7. Senão

- **Dizer "Errado! A resposta certa era 8." por 2 segundos**

Conclusão

No final desta atividade, os alunos terão criado um jogo interativo e desafiante em Scratch com a temática de Halloween. Esta atividade explora variáveis, condições, lógica e interatividade com o utilizador, proporcionando uma experiência educativa rica e diversificada. A inclusão de novos elementos, como níveis de dificuldade, categorias de perguntas e integração de multimédia, torna o projeto mais apelativo e interessante para os alunos do secundário.