

## Lição 19: História Memorável

|  |  |
|--|--|
| Ideias poderosas da Ciência da Computação  | Algoritmos, Representação  |
| Ideias poderosas de literacia  | Dispositivos Literários  |
| PTD  | Criação de Conteúdo, Criatividade  |
| Paleta de Virtudes   | Curiosidade, Abertura de Espírito  |
| As crianças poderão...   | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizar programação paralela no ScratchJr.</li><li>● Utilizar o bloco Parar no ScratchJr.</li><li>● Utilize os detalhes para aumentar a complexidade dos projetos do ScratchJr.</li></ul> |
| Vocabulário  |  |
| Preparação de Professores  | <ul style="list-style-type: none"><li>● Leia o plano de aula.</li><li>● Ter <a href="#">Stellaluna</a> by Janell Cannon (ISBN-13: 9780590483797) disponível.</li></ul>   |
| <b>Aquecimento</b>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Charadas - Edição de Cenas</b> (<i>Tempo sugerido: 10 minutos</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>○ Fazer charadas utilizando cenas de Stellaluna como sugestões.<ul style="list-style-type: none"><li>■ As crianças revezam-se em várias cenas e outras crianças adivinham que cena estão a representar.</li><li>■ Sugestões: Stellaluna a cair no ninho do pássaro, Stellaluna a comer um gafanhoto, etc.</li></ul></li></ul></li></ul>   |  |
| <b>Abertura do Círculo Tecnológico</b>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Os pormenores são importantes!</b> (<i>Tempo sugerido: 5 minutos</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>○ Discutir com as crianças como elas escolheram representar as cenas para os seus pares. Que detalhes foram os mais importantes para representar?</li><li>○ Explique que acrescentar detalhes específicos como padrões de voo, movimentos coordenados, etc., ajuda a dar vida a uma história.</li><li>○ Formule ideias enquanto turma sobre que tipos de blocos de ScratchJr podem ser úteis para acrescentar detalhes a uma história.</li></ul></li></ul> |  |
| <b>Tempo do ScratchJr</b>  |  |

### **Desafio de estrutura:**

- **Programação Paralela e Bloco de Parar** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
  - Programação Paralela
    - Rever a programação paralela: Isto significa que dois programas estão a acontecer ao mesmo tempo. Por exemplo, na Lição 10, discutimos como a programação paralela pode deixar um ator falar enquanto se move.
    - A programação paralela pode também permitir a criação de novos padrões de movimento. A título de exemplo:



- Os programas paralelos acima referidos permitem que o Gato se move para a direita ao mesmo tempo que o Gato se move para cima. Isto permite que o Gato se move na diagonal. Se o programa fosse escrito como um movimento alternado para a direita e para cima, o Gato movimentar-se-ia num padrão de escadas.
- Bloco de Parar
  - Introduzir o Bloco de Parar. Este bloco é utilizado para parar todos os programas em execução para um determinado personagem.



### **Exploração Expressiva:**

- **Fazer Stellaluna Voar!** (*Tempo sugerido: 15 minutos*)
  - Pense em como animais como pássaros e morcegos voam. Eles podem voar em várias direções e se mover pelo ar enquanto voam.
  - As crianças podem explorar a programação paralela para criar padrões de voo para pássaros e morcegos.
    - Pergunte às crianças quantos padrões de voo diferentes podem formar. Um padrão de voo pode ser composto por mais de um programa? Mais de 2?
  - Incentive as crianças a usarem o Bloco de Parada em seus programas de padrões de voo. Isso pode ser feito de várias maneiras, por exemplo: voando na outra direção enquanto continua a voar para cima e para baixo, encerrando um programa de rotação enquanto voa para frente ou encerrando todo o caminho quando os animais se chocam.

### **Encerramento do Círculo Tecnológico**

- **Partilha do Processo** (*Tempo sugerido: 10 minutos*)
  - As crianças partilham os blocos que combinaram utilizando programação paralela.
  - As crianças compartilham quaisquer novos aprendizados ou desafios que possam ter durante a programação.