

Lição 8: Entra no Personagem

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Processo de Desenho
Ideias Poderosas da Literacia	Processo de Escrita
PTD	Comunicação, Criação de Conteúdo, Criatividade
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Abertura de Espírito, Perseverança
As crianças serão capazes de...	<ul style="list-style-type: none">● Identificar semelhanças entre a escrita e a programação● Identificar os atores de uma história.● Desenhar um novo ator no ScratchJr● Usar a ferramenta de texto no ScratchJr para adicionar texto a um projeto
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none">● Título: nome de um livro ou projeto● Autores: a pessoa que escreve um livro
Preparação do Professor	<ul style="list-style-type: none">● Ler o plano de aula.● Ter um separador aberto com a apresentação de diapositivos Gráfico de Âncoras do Processo de Desenho pronta para ser projetada.● Ter acesso ao livro Ada Byron Lovelace e a Máquina de Pensadora em versão impressa ou digital e pronto para ser projetado.● Ler a Lista de Vocabulário Ada Byron Lovelace.● Ter o vídeo do “Brilha, Brilha lá no Céu” preparado antes da aula.● Canção do Processo de Desenho.

Aquecimento

- **Canção do Processo de Desenho** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Mostrar novamente o Gráfico de Âncoras do Processo de Desenho no ecrã e cantar a música do Processo de Desenho!

(ao som da música “Brilha, Brilha lá no Céu”)
Perguntar, imaginar, planejar e criar;
Testar, melhorar e, o que fizemos, partilhar.
(Repetir)

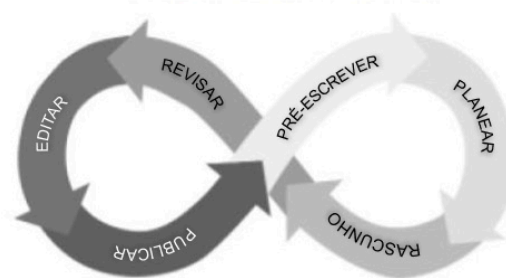
Abertura do Círculo Tecnológico

- **Processo de Desenho e Processo de Escrita** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Discutir como os **autores** passam por um processo semelhante com sua escrita.

- Mostrar às crianças o gráfico de âncoras Processo de Desenho e Processo de Escrita. Explicar às crianças que ambos são processos criativos que requerem imaginação, planeamento, criação, revisão, *feedback* e partilha. Tanto programadores quanto escritores transformam ideias em projetos que são partilhados com outras pessoas. Perguntar às crianças que outras atividades requerem um processo (ex: cozinhar, pintar, ser melhor num desporto, etc.).
- Discutir o que é igual e diferente entre programadores e autores. Processo de Escrita: Assim como os programadores usam o Processo de Desenho para projetar e criar projetos, os escritores usam o Processo de Escrita para debater ideias, escrever um rascunho, fazer revisões e partilhar a sua escrita com outras pessoas. O Processo de Escrita também é um ciclo - não há um ponto inicial ou final oficial, e pode ir e voltar entre os passos!



PROCESSO DE DESENHO



PROCESSO DE ESCRITA

Tempo da Palavra

- **Leia** *Ada Byron Lovelace e a Máquina de Pensadora* (Duração Sugerida: 10 minutos)
 - Usar esta lista de vocabulário para explicações rápidas de vocabulário.
 - Fazer pausas em vários pontos durante a leitura para verificação da compreensão.

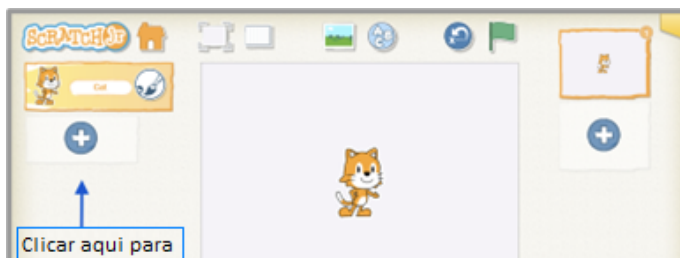
Tempo do ScratchJr

Desafio Estruturado: (Duração Sugerida: 5 minutos)

1. A Ferramenta Editor de Pintura

Dizer às crianças que agora elas irão fazer sua própria Ada no ScratchJr! Introduzir a ferramenta [Editor de Pintura](#), usando os seguintes passos abaixo:

1. Toque no sinal mais para adicionar um ator.

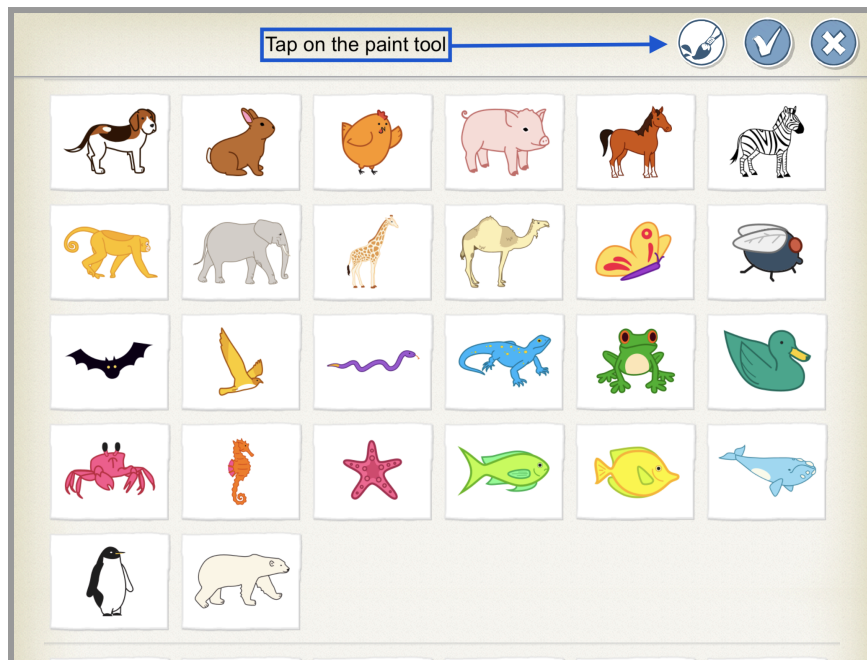


Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

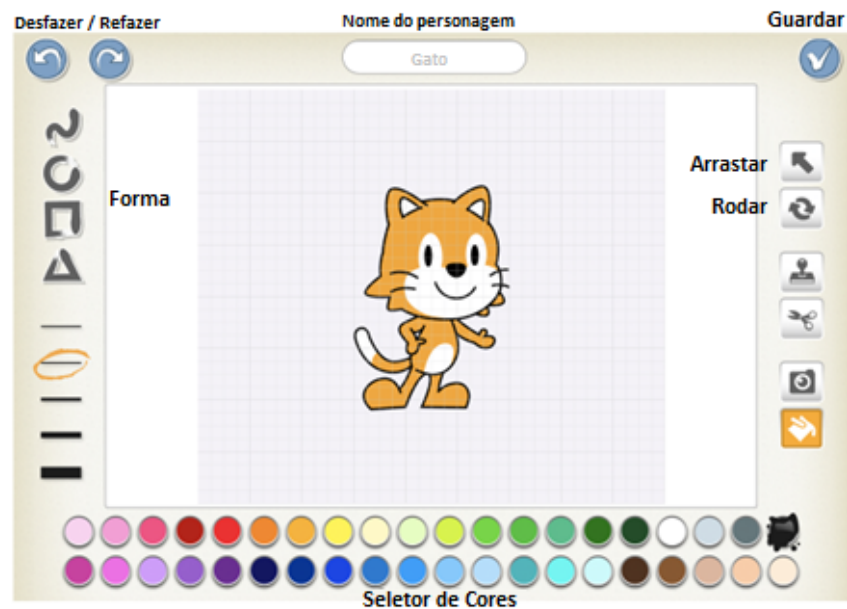
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

2. Selecione um ator para editar ou crie um usando o Editor de Pintura.



3. Usando o [guia](#) abaixo, direcione as crianças até ao Editor de Pintura.

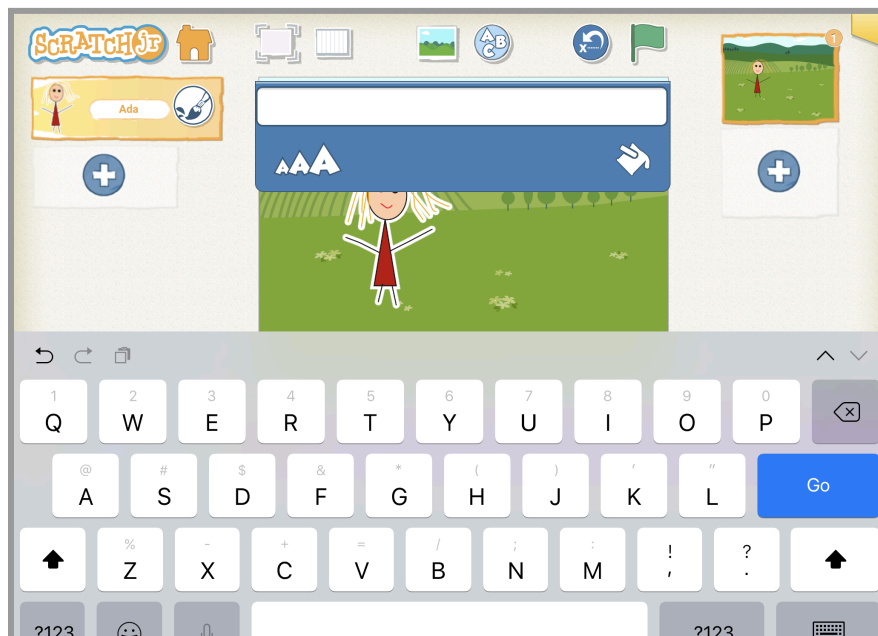


2. Adicionar Texto

- As crianças podem usar o botão Adicionar Texto para nomear seu projeto, adicionar o seu próprio nome ou dar um título ao projeto usando os seguintes passos:
 1. Usar o botão Adicionar Texto para criar uma caixa de texto no ecrã.



2. Usando o teclado do dispositivo, as crianças podem adicionar texto.



3. Quando terminam, podem arrastar a caixa de texto no ecrã.



Nota: Os atores podem ser movidos e programados; O fundos (cenários) não.

Explorações Expressivas:

1. Cria a Tua Própria Ada (Duração Sugerida: 10 minutos)

- Exibir algumas cenas da história para as crianças referenciarem.
 - Questionar as crianças sobre a Ada para reunir pormenores.
 - Ex: “Qual é a cor do cabelo da Ada?” “O que a Ada está a vestir?”
- As crianças começarão a desenhar a sua própria Ada usando a ferramenta Editor de Pintura.

Encerramento do Círculo Tecnológico

● Partilhar as Criações (Duração Sugerida: 5 minutos)

- As crianças partilham os seus projetos com a turma. Peça-lhes que compartilhem sobre suas Ada e observem como cada uma é diferente das outras. Peça-lhes que mencionem uma ferramenta que usaram no editor de dor para criar seu personagem.

Oportunidades para a Diferenciação

- **Link de Leitura**

- Consultar [*Leitura do livro Ada Byron Lovelace e a Máquina de Pensadora*](#) (em inglês), se o livro físico não estiver acessível ou se estiver a ensinar num formato virtual.
- A leitura começa no minuto 1:08 e termina no minuto 11:34;
- O livro encontra-se disponível nas livrarias em Português.