

Lição 3: Introdução ao ScratchJr!

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Representação, Hardware/Software
Ideias Poderosas da Literacia	Ferramentas de Comunicação e Linguagem
PTD	Criação de Conteúdo, Construção da Comunidade
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Equidade, Abertura de Espírito, Otimismo
As crianças serão capazes de...	• Manusear um tablet com segurança. • Abrir a aplicação ScratchJr num tablet. • Navegar na interface do ScratchJr. • Guardar um projeto com um nome.
Vocabulário	• Programador: alguém que escreve código e faz programas de computador • Vocabulário da interface ◦ Palco: onde o ator está e a ação acontece no ScratchJr ◦ Guião de Programação: vários blocos ScratchJr encaixados ◦ Área de Programação: onde o programa é escrito no ScratchJr ◦ Paleta de Blocos: onde estão os blocos no ScratchJr • Hardware: os objetos que usamos quando usamos computadores, como o computador, o tablet, o teclado ou o rato • Software: os programas de computador que usamos quando usamos computadores, como a aplicação ScratchJr
Preparação do Professor	• Ler o plano de aula. • Ler acerca das pessoas apresentadas na apresentação de diapositivos Imagens de Programadores. Abrir antes do início da aula. • Memorizar a letra da Canção Vamos Arrumar. Abrir o link e estar preparado para o apresentar lyrics no final da aula. • Familiarizar-se com o Guia de Interface do ScratchJr. Abri-lo noutro separador e estar preparado para projetá-lo.
Aquecimento • Quem São Estas Pessoas? (<i>Duração Sugerida: 5 minutos</i>) ◦ Ilustrar que os programadores podem ser de diferentes origens (género, raça, etnia, idade) com fotografias (incluindo uma sua!). ■ Perguntar às crianças: “O que acham que essas pessoas têm em comum?” ■ Resposta: Eles são todos programadores! ◦ Explicar que hoje, todos serão programadores!	

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.

Abertura do Círculo Tecnológico

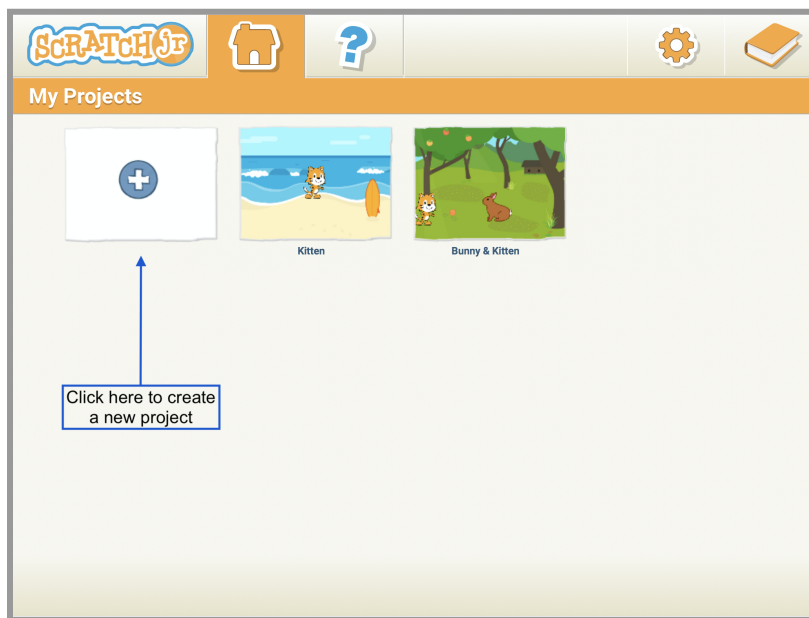
**Observação: Se as crianças da turma já tiverem experiência com o ScratchJr, peça-lhes que lembrem a turma sobre essas etapas.*

- **Introdução ao ScratchJr** (Duração Sugerida: 10 minutos)
 - Apresentar o tablet e explicar como manuseá-lo com segurança com as duas mãos.
 - Mostrar às crianças como abrir a aplicação ScratchJr.
 - Mostrar às crianças como criar um novo projeto. Para começar, projete um tablet numa tela para que todas as crianças possam assistir a seguinte introdução à interface do ScratchJr.

1. Abrir a aplicação ScratchJr.



2. Tocar no sinal mais para abrir um novo projeto nos “Meus Projetos.”



3. Mostrar às crianças o **Palco** (onde o programa acontece) e a **Área de Programação** (onde o programa é escrito em ordem).



Tempo do ScratchJr

Desafio Estruturado:

- **Explorar o ScratchJr** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Explorar a plataforma com as crianças enquanto elas descobrem partes do ScratchJr e introduzir vocabulário importante (palco, área de programação, **guião de programação**, etc.). Usar o [Guia de Interface do ScratchJr](#) abaixo para apontar os principais recursos da interface.

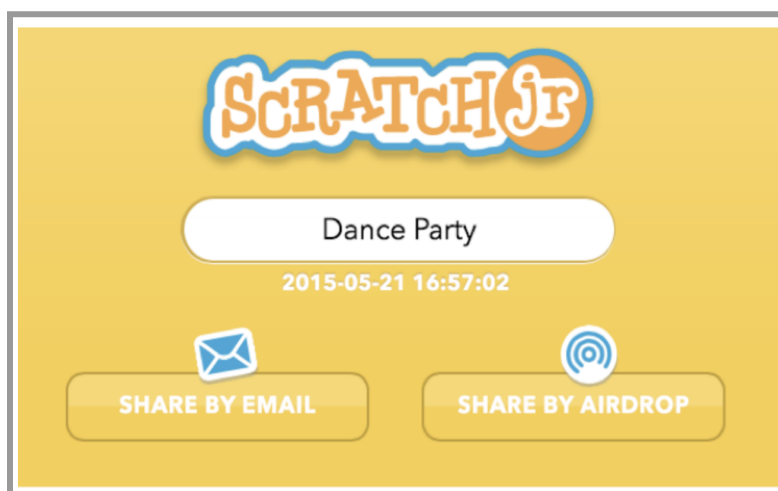


- **Guardar Projetos** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)

- Mostrar às crianças como guardar um projeto com um nome usando os passos abaixo:
 1. Abrir o projeto que pretende partilhar.
 2. Tocar no retângulo no canto superior direito do ecrã para ver o ecrã de Informações do Projeto.



3. Digitar um nome específico para este projeto (ex: “Festa de Dança”). Se as crianças ainda estiverem a desenvolver as suas habilidades de digitação, pode convidá-las a digitar algo simples como o próprio nome e depois pode renomear o projeto quando o receber.



Exploração Expressiva:

- **Exploração Livre** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Individualmente, em pares ou em pequenos grupos, as crianças brincam e exploram ainda mais a interface do ScratchJr.

- Para promover a equidade, lembre as crianças de praticarem a alternância no compartilhamento do dispositivo. Sugira que as crianças estabeleçam um limite de tempo para cada parceiro (por exemplo, 5 minutos)
- As crianças praticam salvar seus projetos com seus nomes.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Canção Vamos Arrumar** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Apresentar a música de limpeza do tablet e explicar como armazenar os tablets com segurança na sala de aula ou virtualmente.

(ao som da *Itsy Bitsy Spider*)
Vamos desligar os tablets e depois arrumar
Foi muito divertido, mas por hoje terminou
Usamos duas mãos, caminhamos e não corremos
Guardamos os nossos tablets e a canção terminou

Oportunidades para a Diferenciação

- **Aprendizagem Virtual**
 - As crianças podem não conseguir guardar o tablet e permanecer na frente da câmara. Se ficarem sentadas, recomenda-se que as crianças batam palmas para direcionar a atenção para a aula.