

## Lição 10: Expande a Tua Capacidade de Contador de Histórias

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Processo de Desenho, Representação, Depuração
Ideias Poderosas da Literacia	Processo de Escrita, Edição e Consciência do Público
PTD	Criatividade, Criação de Conteúdo
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Generosidade, Honestidade, Abertura de Espírito, Perdão
As crianças serão capazes de...	<ul style="list-style-type: none"><li>● Usar o bloco Vai para a Página no ScratchJr</li><li>● Usar os blocos Aumentar, Diminuir, Esconde e Aparece no ScratchJr</li><li>● Refletir sobre o projeto usando as instruções do Diário de Registo</li></ul>
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none"><li>● Editar: fazer alterações para tornar algo melhor</li></ul>
Preparação do Professor	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ler o plano de aula.</li><li>● Imprimir o <a href="#">Diário de Registo da Lição 10</a> para cada criança ou consultar o <a href="#">Diário de Registo Completo</a>.</li><li>● Ver <a href="#">projetos de exemplo em materiais opcionais</a> para se familiarizar com a atividade do projeto.</li></ul>

### Aquecimento

- **O Programador Manda -- Edição do Tamanho** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)

- Instruir as crianças no jogo “O Programador Manda” usando as indicações:
    - Faz-te o maior possível.
    - Faz-te o menor possível.
    - Faz-te o mais alto possível.
    - Esconde-te da câmara.

### Abertura do Círculo Tecnológico

- **As Idades da Ada** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)

- Mostrar algumas cenas da história para mostrar o que estava a acontecer na vida da Ada em diferentes idades. Ao longo da história, a Ada está a crescer. A história começa com a Ada ainda jovem a imaginar voar e aos dezassete anos, a sua infância chega ao fim. Aos dezanove anos, a Ada era casada e aos vinte e quatro já tinha três filhos. À medida que a Ada envelhece, ela cresce.
  - Expliar que hoje todos aprenderão como fazer as coisas aumentarem, diminuírem, esconder e aparecer no ScratchJr.

## Tempo do ScratchJr

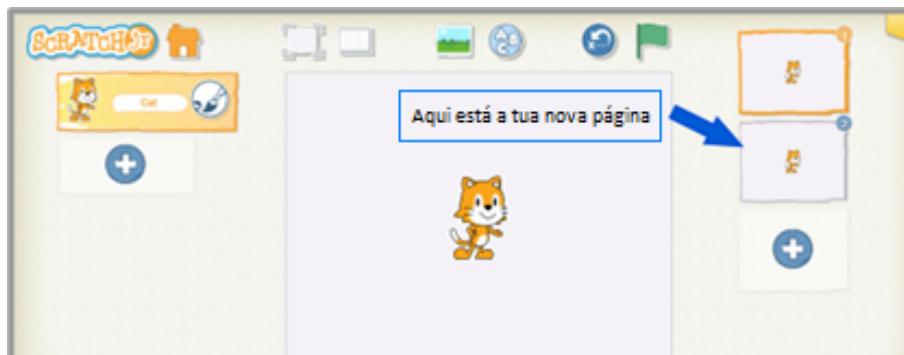
### Desafio Estruturado:

- **Vai Para a Página** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)

- Introduzir o bloco Vai para a Página
- Para continuar uma história noutra página, adicione o bloco de Fim vermelho com uma imagem da próxima página a um de seus programas. Isto cria uma função de programa “Virar a Página”.
- Usar os passos abaixo:
  1. Adicionar uma nova página



2. Uma vez adicionada uma nova página, o bloco Vai para a Página aparecerá na paleta de blocos vermelhos.

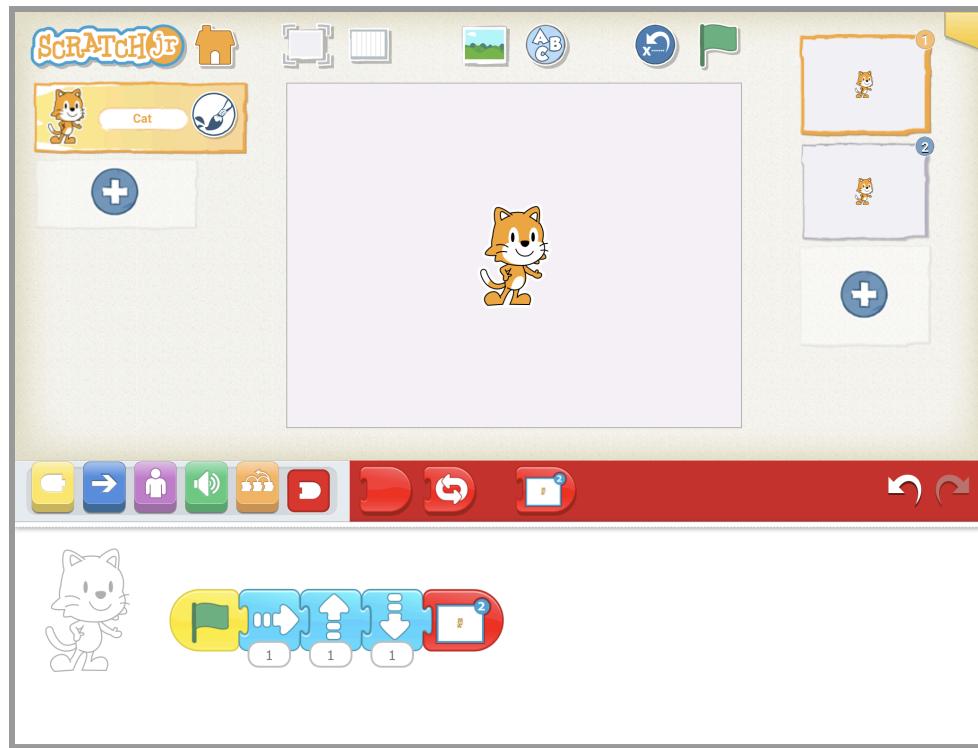


Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

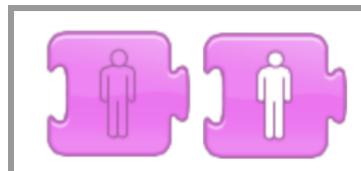
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

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.

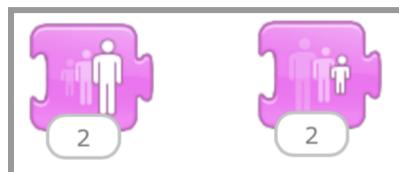
3. Adicionar o bloco Vai para a Página no final do programa, na primeira página, para a página que pretende mudar quando o programa é concluído.



- **Esconde/Aparece & Aumenta/Diminui** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
  - Introduzir os blocos Esconde/Aparece: Demonstrar que adicionar um bloco Esconde ao código de um ator fará com que ele desapareça! Pode fazê-los reaparecer usando um bloco Aparece.



- Em seguida, usar os blocos Aumenta/Diminui para mostrar como um ator pode parecer à medida que cresce ao longo da sua vida.



- Parâmetros nos Blocos de Tamanho: diga às crianças que os blocos de tamanho também têm parâmetros, assim como os blocos de movimento. Em vez de contar os passos do ScratchJr, esses parâmetros informam quantas vezes aumentar.

- Apresentar o bloco Repõe o Tamanho: Demonstrar que, ao adicionar um bloco Repõe o Tamanho ao código de um ator, fará com que o ator volte ao seu tamanho original.



- Agora, voltar à história! Dizer que podemos usar esses blocos para adicionar páginas à nossa história e mostrar a Ada a crescer na nossa nova página. Dizer às crianças que elas estão a programar uma nova parte das suas histórias da Ada - quando a Ada é jovem!

### **Explorações Expressivas:**

- **Adicionar uma Nova Página com Blocos Roxos** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
  - Peça às crianças que adicionem uma nova página à história da Lição 9 para criar outra cena na vida de Ada.
  - Lembre-os de que a história é sobre o crescimento de Ada, para que possam acrescentar algo antes ou depois do que já criaram.
  - Incentive-os a adicionar blocos roxos (Ocultar/Mostrar, Aumentar/Diminuir, Redefinir tamanho) para mostrar que ela é mais jovem na primeira parte da história!
  - Peça-lhes que mostrem os seus novos programas a outra criança.

### **Tempo da Palavra**

- **Diário de Registo da Lição 10** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
  - Nos seus diários de registo, as crianças responderão a estas questões sobre mais alterações na sua história da Ada:
    - Há algo que gostaria de mudar ou adicionar?
    - Quais mais detalhes pode adicionar à sua história para torná-la melhor?

### **Encerramento do Círculo Tecnológico**

- **Partilha de Diários de Registo** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
  - As crianças partilham o que escreveram em seus Diários de Registo.