

Lição 14: Novos Inícios

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Estrutura de Controle
Ideias Poderosas da Literacia	Dispositivos Literários
PTD	Comunicação, Colaboração, Criação de Conteúdo
Paleta de Virtudes	Curiosidade, Abertura de Espírito, Paciência, Perseverança
As crianças serão capazes de...	• Identificar situações condicionais na vida cotidiana • Usar os blocos Inicia com Choque e Inicia com Toque no ScratchJr • Usar o bloco Para no ScratchJr
Vocabulário	• Condicional: algo que só acontecerá se outra coisa acontecer primeiro
Preparação do Professor	• Ler o plano de aula • Imprimir a Lição 14 Verificar a Compreensão ou abrir os Diapositivos da Lição 14 Verificar a Compreensão. • Prepare diapositivos de jogo dos animais

Aquecimento

- **Quatro Cantos** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Designar os quatro cantos da sala de aula, de um tapete ou de um espaço aberto como o espaço de jogo.
 - Uma criança (ou a professora) fica no centro da sala e fecha os olhos. Cada criança tem que ir para um dos quatro cantos. Quando todos estão nos cantos, a pessoa no centro aponta numa direção aleatória e abre os olhos. Todos naquele canto ficam de fora. Isto repete-se, com a pessoa no centro a fechar os olhos, todos a escolher um canto, a pessoa no centro a escolher um canto e todos naquele canto ficam de fora. Continuar até que haja um vencedor ou 2-3 crianças restantes.
 - Se o tempo o permitir, o vencedor do jogo anterior pode ficar no centro para uma segunda rodada.

Abertura do Círculo Tecnológico

- **O que é um Condicional?** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Refletir sobre o jogo dos quatro cantos. Se o teu canto fosse apontado, ficavam de fora. Para determinar se estava seguro ou fora, tinha que verificar para onde a pessoa no centro estava a apontar. Isto é chamado de **condicional**.

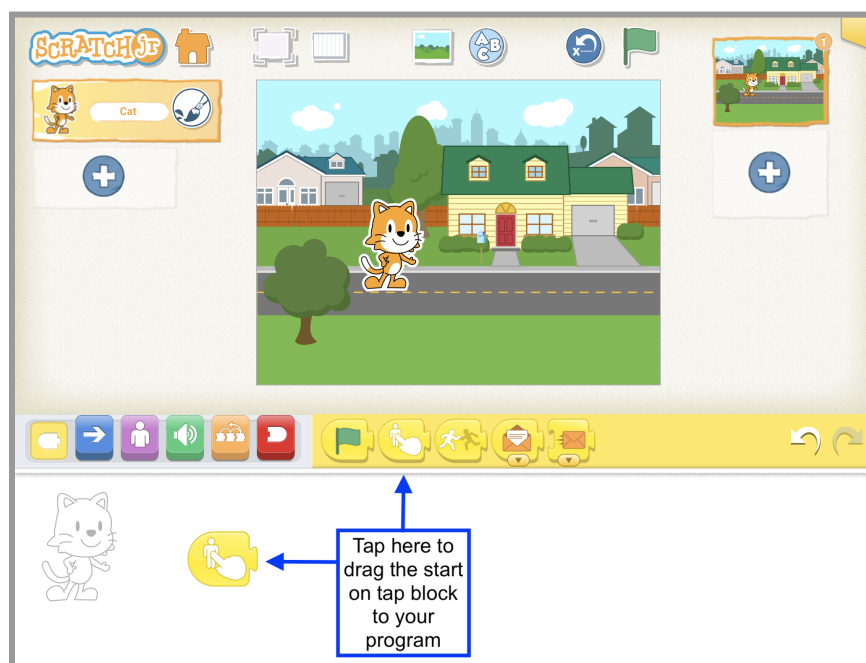
- As condicionais existem quando uma coisa tem que acontecer antes que as próximas coisas possam acontecer. Discutir os seguintes exemplos:
 - O que verificar antes de vestir um casaco? (Se está frio ou a chover)
 - O que tem que acontecer antes de falar em aula? (O professor chama)
 - O que tem que acontecer antes de comer? (Lavar as mãos)
 - O que você verifica no semáforo antes que o carro possa partir? (A luz está verde)

Tempo do ScratchJr

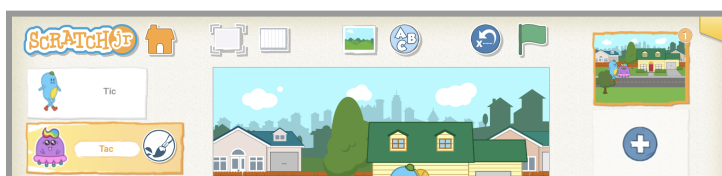
Desafio Estruturado:

- **Iniciar com Toque/Choque & Para** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Introduzir o bloco Inicia com Toque.
 - Demonstrar que ao usar este bloco no início de um programa faz com que um ator execute o seu programa apenas depois que se toque no ator no ecrã. Mostrar isto no modo de apresentação para demonstrar claramente a diferença entre Iniciar com Toque e Iniciar com a Bandeira Verde.

-
-



- Introduzir o Bloco Para e o Bloco Inicia com Choque
 - Demonstrar como usar o bloco Para e o bloco Iniciar com Choque no ScratchJr. O bloco Para é usado para finalizar todos os programas em execução para um determinado ator, exceto o programa que contém o próprio bloco Para. O bloco Iniciar com Choque é usado para iniciar o programa de um ator depois que outro ator choca com ele. Para ensinar estes blocos, o professor deve ter dois atores. O primeiro ator tem dois programas: um que se repete para sempre e um segundo que para quando é batido. O segundo ator deve ter uma sequência que se repete indefinidamente. Por exemplo:



Lição 14 Verifica a Compreensão: Antes de iniciar um projeto, verifique a compreensão das crianças sobre os novos conceitos que acabaram de aprender. Leia cada pergunta para as crianças e peça-lhes que respondam com um polegar para cima para “sim” ou um polegar para baixo para “não”. Pare e volte a explicar os conceitos conforme necessário.

Explorações Expressivas:

- **Exploração Livre** (*Duração Sugerida: 15 minutos*)
 - As crianças podem explorar com os blocos Inicia com Choque, Para e Inicia com Toque.
 - Reforce o processo de depuração de tentativa e erro ao usar o bloco Inicia com Choque.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilhar as Criações** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - As crianças compartilham seus projetos com a turma. Se o tempo não permitir, escolha 1 ou 2 duplas de crianças para fazer isso.
 - Incentive outras crianças a fazerem perguntas sobre como usaram os blocos Iniciar ao tocar, Parar e Iniciar ao bater.
 - Pergunte às crianças se elas tiveram que depurar enquanto exploravam.