Lição 2: R.E.S.P.E.I.T.O.!

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Hardware/Software
Ideias Poderosas da Literacia	Consciência Fonológica, Ferramentas de Comunicação e Linguagem
PTD	Comunicação, Escolhas de Conduta, Construção em comunidade
Paleta de Virtudes	Generosidade, Gratidão, Paciência
As crianças poderão...	● Manusear um tablet com segurança ● Descrever e definir o papel de um programador
Vocabulário	● Programador: Uma pessoa que escreve instruções para computadores para dizer-lhes o que fazer
Preparação do Professor	● Ler plano de aula. ● Memorizar a *Canção Arrumar* e tê-la aberta antes do início da aula.

Aquecimento

- **Jogo de elogios** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
  - Faça uma ligação com o que as crianças aprenderam na lição anterior: mencione a importância da comunicação.
  - Todos andam de um lado para o outro e dizem uma coisa simpática sobre a pessoa sentada ao seu lado. As crianças podem elogiar algo que outra criança faz, ou algo que acham interessante sobre os seus pares (roupa, interesses, passatempos, etc.). Pode começar o jogo elogiando a criança ao seu lado com algo do género: "Gosto que levantem sempre a mão na aula".

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Introdução à Programação** *(Tempo sugerido: 15 minutos)*
  - Para nos comunicar, precisamos usar a linguagem. As palavras nos ajudam a expressar o que precisamos dizer. Pergunte às crianças se elas se lembram de como dizer “olá” de uma maneira diferente. Deixe-os compartilhar o que lembram
  - Lembre às crianças que iremos aprender sobre uma linguagem de programação chamada ScratchJr. Explique-lhes que esta aula irá ensinar como se tornar um **Programador**. O que é um programador? Um programador é alguém que escreve instruções para os computadores funcionarem!

Tempo Desconectado

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância 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.

- **O Programador manda** *(Tempo sugerido: 10 minutos)*
    - Diga às crianças que esta aula é sobre aprender a ser um programador, e um jogo que elas vão jogar muito é *O Programador Manda*. *O Programador Manda* é como *O* Rei Manda, mas aqui é O Programador que nos diz o que fazer. Mais adiante, no currículo, jogaremos *O Programador Manda* com blocos ScratchJr e programas escritos, mas por hoje vamos apenas jogá-lo verbalmente como *O Rei Manda*.
        - O professor dá instruções dizendo "O Programador manda _____". (Por exemplo, "O Programador manda tocar no nariz"). Todas as crianças completam a tarefa. Em seguida, o professor dá uma instrução sem dizer "O Programador manda" (por exemplo, "Tocar no nariz"). Quando o Programador não é mencionado, as crianças não executam a tarefa.
    - Comece com o professor a ser o Programador e depois dê a vez a algumas crianças.

Tempo ScratchJr

- **Respeitando as Nossas Ferramentas** *(Tempo Sugerido: 10 minutos)*
    - **Discuta:** Diga às crianças como as nossas regras nos ajudam a respeitar uns aos outros e às nossas ferramentas. Explique às crianças o que significa respeito, e como tratar as nossas ferramentas com cuidado é uma forma de respeito. Enfatize que usar nossas ferramentas com respeito é uma escolha que devemos fazer cada vez que as utilizamos. A nossa principal ferramenta para esta classe é um tablet. Apresente o tablet e explique como manuseá-la com segurança: segurar com as duas mãos, utilizar sentado, não correr com o tablet.
    - **Atividade:** Dê às crianças a oportunidade de decidir quais são as formas seguras e inseguras de segurar o tablet. Mostre os seguintes comportamentos e deixe as crianças colocarem os polegares para cima para um bom comportamento com o tablet e os polegares para baixo para um mau comportamento com o tablet.
        - Segure o tablet enquanto salta para cima e para baixo ou corre (polegares para baixo).
        - Coloque o tablet na mesa e afaste-se (polegares para cima).
        - Segure o tablet com uma mão (polegares para baixo).
        - Segure o tablet na cabeça (polegares para baixo).
        - Trabalhe com o tablet no colo ou numa mesa (polegares para cima).

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Canção Arrumar** *(Tempo sugerido: 5 minutos)*
    - Apresente a *Canção Arrumar* e fale sobre onde as crianças irão guardar os tablets depois da aula.
    - Termine a lição pedindo às crianças que digam como ser respeitosos com os amigos e com nossos dispositivos.

(ao som da Itsy Bitsy Spider)
Desligamos os tablets e vamos já guardá-los
Divertimo-nos tanto, mas por hoje acabamos
Usamos as duas mãos e andamos, não corremos

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância 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.

Guardamos os nossos tablets e a canção terminamos

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância © **[2023 - 2025]** DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Jardim de Infância 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.