

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...	<ul style="list-style-type: none">● Manusear um tablet com segurança● Descrever e definir o papel de um programador
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none">● Programador: Uma pessoa que escreve instruções para computadores para dizer-lhes o que fazer
Preparação do Professor	<ul style="list-style-type: none">● 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 partilhar 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

- **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

Guardamos os nossos tablets e a canção terminamos