

Lição 4: Entra no ScratchJr!

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Hardware/Software
Ideias Poderosas da Literacia	Ferramentas de Comunicação e Linguagem
PTD	Criação de Conteúdo, Construção em comunidade, Comunicação, Escolhas de Conduta, Colaboração, Criatividade
Paleta de Virtudes	Equidade, Curiosidade, Abertura de Espírito, Generosidade, Otimismo
As crianças poderão...	<ul style="list-style-type: none"> • Abrir a aplicação ScratchJr num tablet. • Navegar nas noções básicas da interface ScratchJr. • Guardar um projeto com um nome.
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulário da interface <ul style="list-style-type: none"> ◦ Palco: onde está o Ator e a ação acontece no ScratchJr ◦ Roteiro de Programação: 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 utilizamos computadores, tais como: computador, tablet, teclado ou rato • Software: os programas de computador que usamos quando utilizamos computadores, tais como a app ScratchJr
Preparação do Professor	<ul style="list-style-type: none"> • Ler o plano de aula. • Ler sobre as pessoas apresentadas no slideshow "Fotos de Programadores". Abrir antes do início da aula. • Memorizar a letra da canção "Arrumar". Abrir o link e estar pronto para a tocar no final da aula. • Familiarizar-se com o Guia de Interface do ScratchJr. Abri-lo noutro separador e estar pronto para o projetar.
<p>Aquecimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quem é um Programador? (<i>Tempo sugerido: 5 minutos</i>) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ilustre com fotos (incluindo uma de si mesmo!) que os programadores podem ser de diferentes origens (género, raça, etnia, idade). <ul style="list-style-type: none"> ■ Pergunte às crianças: "O que acham que estas pessoas têm em comum"? ■ Resposta: São todos programadores. • Explique que hoje, todos serão programadores! 	
<p>Abertura do Círculo Tecnológico</p>	

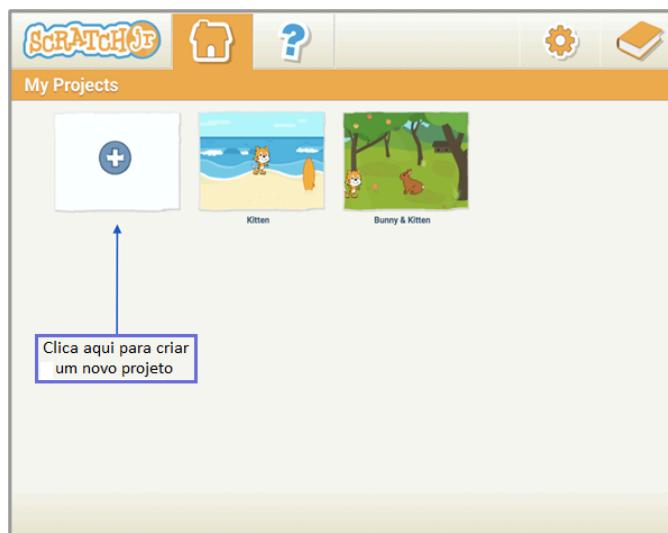
- **Apresentando o ScratchJr** (*Tempo Sugerido: 10 minutos*)

- Explique que quando usamos computadores, utilizamos tanto hardware (os objetos associados à codificação, neste caso, o tablet) como o software (os programas de computador associados à codificação), neste caso, a aplicação ScratchJr.
- Reveja como manusear o tablet em segurança com as duas mãos. Reveja a importância da comunicação e das escolhas de conduta.
- Mostre às crianças como abrir o ScratchJr e criar um projeto.

1. Abra a aplicação ScratchJr.



2. Clique no sinal mais para abrir um novo projeto em "Os Meus Projetos".



3. Mostre às crianças o **Palco** (onde está o Ator e a ação acontece), a **Paleta de Blocos** (onde estão os blocos), e a **Área de Programação** (onde as ações do Ator são

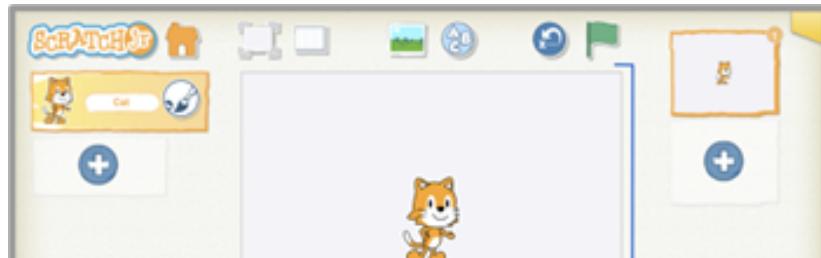


armazenadas em ordem).

Tempo ScratchJr

Desafio Estrutural:

- **Explorar o ScratchJr** (*Tempo Sugerido: 10 minutos*)
 - Para promover a curiosidade, permita que os alunos explorem a plataforma para descobrir partes do ScratchJr.



- Peça-lhes que indiquem o que os interessa. Modele a curiosidade fazendo perguntas em voz alta sobre as quais eles tenham curiosidade pessoal. Por exemplo, “Estou muito animado para aprender mais sobre como usar os blocos! Gostaria de saber o que os blocos roxos fazem?”
- Explore a plataforma com as crianças enquanto elas descobrem partes do ScratchJr e introduzem vocabulário importante (palco, área de programação, **guião de programação**, etc.). Utilize o Guia de Interface do ScratchJr abaixo para apontar as principais características da interface



- **Guardar Projetos** (*Tempo Sugerido: 10 minutos*)

- Oriente as crianças a salvar um projeto com um nome usando as etapas abaixo:
 1. Abra o projeto que pretende partilhar.
 2. Toque no retângulo amarelo no canto superior direito do ecrã para ver o Ecrã de Informação do Projeto.



3. Digite um nome específico para este projeto (por exemplo, "Dance Party"). Se as crianças ainda estiverem a desenvolver as suas capacidades de digitação, pode convidá-las a escrever algo simples como o seu próprio nome, e pode renomear o projeto quando o receber.



Explorações Expressivas:

- **Jogo livre** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
 - As crianças brincam e exploram melhor a interface ScratchJr

- Usando a estratégia “pensar-emparelhar-ensinar”, peça às crianças que pensem sobre o que aprenderam, encontrem um parceiro e ensinem-lhe algo novo sobre a aplicação. Lembre às crianças de se compartilhar o dispositivo e seus pensamentos.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Novas Descobertas** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)

- Todos partilham uma coisa nova que descobriram hoje ao olhar para o ScratchJr!
- Peça às crianças que cantem a *Canção Arrumar* do tablet.

(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