

#### 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"><li>● Abrir a aplicação ScratchJr num tablet.</li><li>● Navegar nas noções básicas da interface ScratchJr.</li><li>● Guardar um projeto com um nome.</li></ul>
Vocabulário	<ul style="list-style-type: none"><li>● Vocabulário da interface<ul style="list-style-type: none"><li>○ Palco: onde está o Ator e a ação acontece no ScratchJr</li><li>○ Roteiro de Programação: blocos ScratchJr encaixados</li><li>○ Área de Programação: onde o programa é escrito no ScratchJr</li><li>○ Paleta de Blocos: onde estão os blocos no ScratchJr</li></ul></li><li>● Hardware: os objetos que usamos quando utilizamos computadores, tais como: computador, tablet, teclado ou rato</li><li>● Software: os programas de computador que usamos quando utilizamos computadores, tais como a app ScratchJr</li></ul>
Preparação do Professor	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ler o plano de aula.</li><li>● Ler sobre as pessoas apresentadas no slideshow "<a href="#">Fotos de Programadores</a>". Abrir antes do início da aula.</li><li>● Memorizar a letra da canção "<a href="#">Arrumar</a>". Abrir o link e estar pronto para a tocar no final da aula.</li><li>● Familiarizar-se com o <a href="#">Guia de Interface do ScratchJr</a>. Abri-lo noutra separador e estar pronto para o projetar.</li></ul>

#### Aquecimento

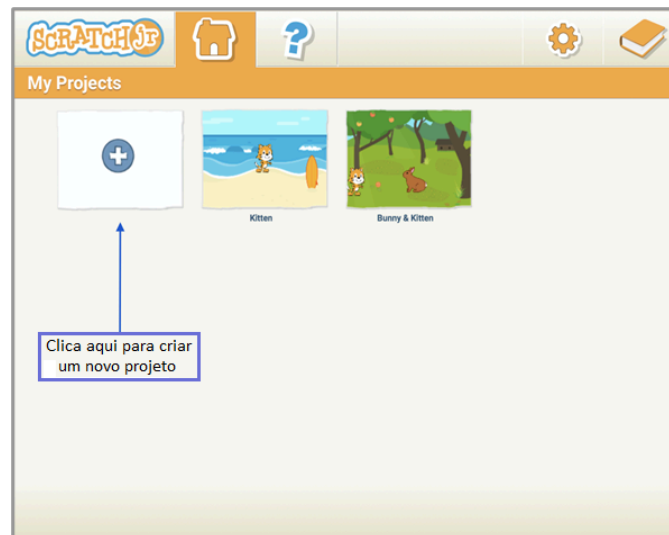
- **Quem é um Programador?** (*Tempo sugerido: 5 minutos*)
  - Ilustre com fotos (incluindo uma de si mesmo!) que os programadores podem ser de diferentes origens (género, raça, etnia, idade).
    - Pergunte às crianças: "O que acham que estas pessoas têm em comum?"
    - Resposta: São todos programadores.
- Explique que hoje, todos serão programadores!

#### Abertura do Círculo Tecnológico

- **Apresentando o ScratchJr** (*Tempo Sugerido: 10 minutos*)
  - o 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.
  - o Reveja como manusear o tablet em segurança com as duas mãos. Reveja a importância da comunicação e das escolhas de conduta.
  - o 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*