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…	● Abrir a aplicação ScratchJr num tablet. ● Navegar nas noções básicas da interface ScratchJr. ● Guardar um projeto com um nome.
Vocabulário	● Vocabulário da interface ○ 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	● 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.

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!

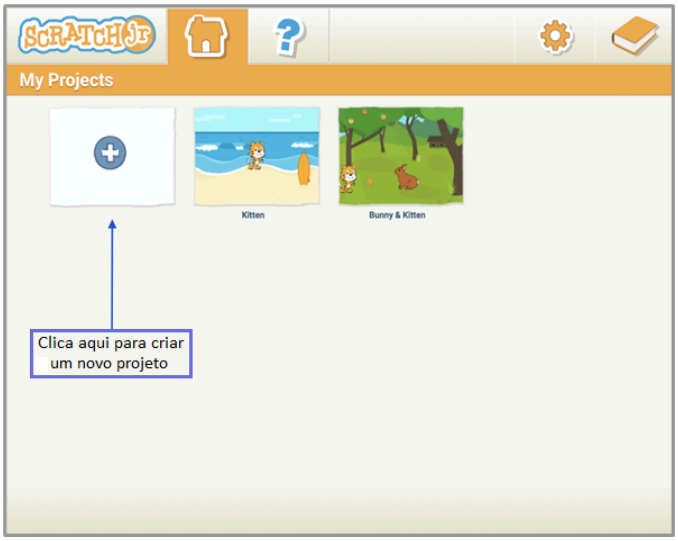
Abertura do Círculo Tecnológico

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.

- **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".



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.

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

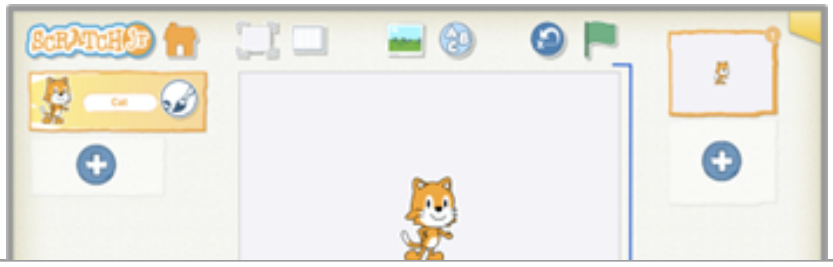


armazenadas em ordem).

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.



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.

- 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.

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.



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

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.

- 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

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.