

Lição 13: Consegues Ouvir-me?

Ideias Poderosas da Ciência da Computação	Hardware/Software
Ideias Poderosas da Literacia	Ferramentas de Comunicação e Linguagem
PTD	Comunicação, Contruçãocomunitária, Escolhas de Conduta,
Paleta de Virtudes	Generosidade, Honestidade, Abertura de Espírito, Paciência
As crianças serão capazes de...	● Identificar diferentes meios de expressar emoções (ex: expressões faciais, movimentos corporais, ruídos, palavras, etc.). ● Usar o bloco Diz no ScratchJr ● Gravar um clipe de som com sucesso usando o Gravador de Som no ScratchJr. ● Usar Blocos de Som Gravados num programa ScratchJr.
Vocabulário	● Gravar: usar o tablet para guardar a sua voz para ouvir mais tarde ● Som: um barulho
Preparação do Professor	● Ler o plano de aula. ● Abrir a apresentação de diapositivos das Expressões Faciais e estar preparado para projetá-la. ● Abrir a apresentação de diapositivos Ferramentas de Comunicação e estar preparado para projetá-la.

Aquecimento

- **Diz-me Como Realmente Te Sentes!** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Partilhar imagens de 3 rostos com sentimentos (sorridente, choroso, zangado) e depois perguntar às crianças o que esses rostos nos dizem?

Abertura do Círculo Tecnológico

- **Ferramentas de Comunicação** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Mostrar o Gráfico de Âncoras das Ferramentas de Comunicação e falar sobre todas as maneiras pelas quais podemos comunicar os nossos pensamentos e sentimentos.
 - Palavras
 - Vozes
 - Discutir a diferença entre palavras e vozes, falar sobre o modo como as vozes soam nos dizem algo!
 - Caras
 - Corpos

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano 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.

- Perguntar se eles podem pensar noutras maneiras! ScratchJr? Números? Desenhos?

Tempo Desconectado

- **Atividade Expressa-te** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Fazer um jogo de charadas, onde as crianças representam um sentimento e outras crianças adivinham o que a criança está a tentar exprimir (ex: a criança está com a testa franzida, braços cruzados, sobrancelhas dobradas, furiosa/chateada).
 - Dar uma mensagem à criança quando for a vez dela (ex: “Com o teu corpo, mostra à turma que estás feliz”, “Com a tua voz, mostra à turma que estás triste, mas sem dizer ‘estou triste’”, “Com a tua cara, mostra à turma que és um pateta”).
 - Dar a cada criança uma vez para ser o personagem expressivo!

Tempo do ScratchJr

Desafio Estruturado:

- **Introduzir o Bloco “Diz”** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - As crianças podem usar o bloco “Diz” para que seu ator diga algo. Toque no bloco “Diz” para usar o teclado do dispositivo para adicionar texto.



- **Reproduzir um Som Gravado** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Usar o Bloco Reproduz Som Gravado:
 1. Na área de programação, toque no símbolo de Som verde. Dentro desse menu, toque no bloco microfone com o contorno tracejado para **gravar** som.



Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano 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/>

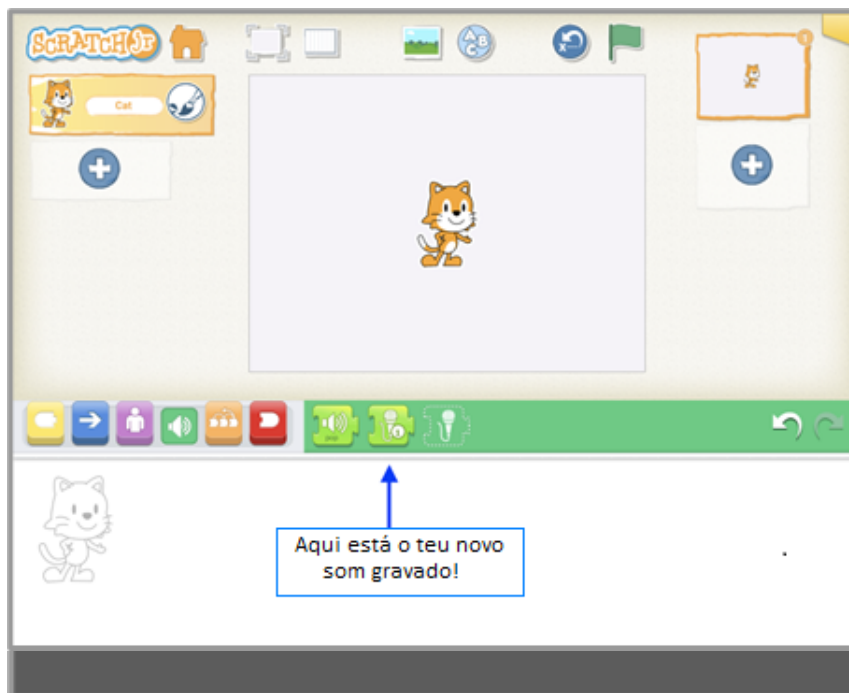
This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

2. Toque no ponto vermelho para gravar o seu som. Quando terminar a gravação, toque no mesmo ponto para parar a gravação. Depois, toque no visto.



3.

Agora tem seu próprio som gravado para usar no seu programa! Arraste o novo bloco que apareceu na paleta (o microfone com um número ao lado) para a área de programação. Toque nele e deixe as crianças ouvirem-se a si próprias.



Explorações Expressivas:

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano © [2023 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.
 Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Primeiro Ano 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.

- **Deixa-me Ouvir Como Te Sentes?** (*Duração Sugerida: 10 minutos*)
 - Faça as crianças programarem um ator expressivo usando o Gato no ScratchJr
 - Faça com que as crianças pratiquem usando o bloco do Gravador de Som e o bloco “Diz”
 - Peça-lhes que gravem uma mensagem gentil para um amigo.

Encerramento do Círculo Tecnológico

- **Partilhar as Criações** (*Duração Sugerida: 5 minutos*)
 - Algumas crianças partilham os seus programas ScratchJr usando o bloco Reproduz som Gravado.
 - Peça-lhes que compartilhem o que fizeram, como fizeram e qual foi a parte mais emocionante de fazer isso (incentive-os a pensar no processo de design ao falar sobre seus projetos).

Oportunidades para a Diferenciação

- **Desafio Extra**
 - Para crianças que precisam de mais desafios ou de apoio, dê-lhes as seguintes instruções:
 - De quantas maneiras podes criar um programa para expressar a mesma ideia?
 - Tenta usar ferramentas de comunicação, incluindo sons, palavras, movimentos ou a ferramenta pincel.