

Lesson 19:  
Eventful Story

**Lição 19 - Visão Geral:** A lição 19 dá às crianças tempo para planejar um projeto de várias páginas ScratchJr utilizando três cenas à sua escolha do livro Stellarluna.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Algoritmos, O Processo de Desenho, Representação  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Sequência, O Processo de Escrita

### I. Aquecimento: Charadas - Edição de Cena

- Tocar charadas utilizando cenas de Stellarluna como sugestões.

### II. Abertura do Círculo Tecnológico: Os detalhes são importantes!

- Discutir com as crianças que detalhes da cena eram mais importantes para representar.
- Discutir como grupo quais os tipos de blocos ScratchJr que podem ser úteis para acrescentar detalhes a uma história...

### III. Tempo ScratchJr: Programação paralela e Bloco de Parar e Fazer Voar Stellarluna!

- Rever Programação Paralela. Mostrar um exemplo de como ela pode permitir criar novos padrões de movimento (por exemplo, mover-se na diagonal).
- Pense em como animais como pássaros e morcegos podem voar em múltiplas direcções, e como as crianças podem usar a programação paralela para representar isto. Encoraje as crianças a utilizar o Bloco de Parar nos seus programas de movimentos de voo.

### IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar o processo

- As crianças partilham os blocos que combinaram utilizando programação paralela.

**Blocos ScratchJr:**  
Parar

