

Lesson 1:  
Do You Speak Code?

**Lição 1 - Visão Geral:** A lição 1 introduz conceitos básicos sobre linguagens de programação e como estas se relacionam com as linguagens humanas. Um exemplo de um projeto ScratchJr é demonstrado e discutido.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Representação  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Ferramentas de Comunicação e Linguagem

**I. Aquecimento: Quantas línguas conhece?**

- Pergunte às crianças quais as línguas que elas conhecem. Faça uma chuva de ideias sobre o maior número de línguas possível.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico: Linguagens de Programação**

- Criar uma chuva de ideias sobre o que as diferentes línguas humanas têm em comum. Explique que os computadores também usam linguagens chamadas "linguagens de programação".
- Discutir as diferenças e semelhanças entre as linguagens humanas e as linguagens dos computadores.

**III. Tempo da Palavra: Início do Diário de Registo**

- Primeira introdução ao Diário de Registos. Explicar que o Diário de Registo será usado para escrever ideias, desenhar, planear, e recordar coisas.
- Os alunos escreverão os seus nomes nos seus diários e escreverão duas perguntas que tenham sobre as linguagens dos computadores.

**IV. Tempo ScratchJr: Veja este Projeto ScratchJr**

- O professor explicará que todos nós conhecemos uma linguagem de programação chamada "ScratchJr" e partilhamos um programa ScratchJr feito anteriormente.
- Discutir o que as crianças vêem no código (por exemplo, cores, símbolos, palavras).
- Mostrar programas diferentes e fazer com que os alunos se revezam para adivinhar o que cada programa dirá ao Gato para fazer.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: O Que Pensa**

- Partilhar e discutir pensamentos sobre os projetos do professor, incluindo as suas partes favoritas, coisas que eles mudariam/adicionariam, etc.

**Vocabulário:**  
Linguagens de  
programação  
Código  
ScratchJr

