

Lesson 2:  
Order Matters

**Lição 2 - Visão Geral:** A lição 2 introduz o conceito de representação e que os símbolos podem significar algo mais. As crianças exploram algoritmos introdutórios e sequenciais utilizando blocos de ScratchJr.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Algoritmos, Representação  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Sequências, Alfabeto e Correspondência Letra-Som

**I. Aquecimento: Será que essa frase fez sentido?**

- Explicar a necessidade de ordem nas línguas. Utilizar palavras cortadas da frase ("O gato está no tapete"), riscá-las, e ler a frase riscada (por exemplo, "o tapete está no gato é o gato"). Pergunte às crianças se faz sentido e porquê/porquê não.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que é um Algoritmo?**

- Explicar que as instruções que damos aos computadores são chamadas "algoritmos". Um algoritmo é uma sequência de passos na ordem correta.
- Recolha exemplos de atividades que precisam de ser feitas numa determinada ordem (por exemplo, escovar os dentes, calçar meias e sapatos).

**III. Tempo de Desconexão: Programar o Professor**

- Diga às crianças que o professor será agora o computador e que elas poderão programá-los! Lembre-lhes que precisam de dizer todos os passos na ordem certa. As crianças serão responsáveis por dirigir verbalmente o seu professor para destinos especiais na sala de aula (por exemplo, para uma estante ou um armário) ou por fazer uma tarefa (por exemplo, fazer uma sanduíche).
- Discutir a importância de ser específico e a importância da ordem na programação.

**IV. Tempo ScratchJr: Blocos ScratchJr**

- Ao utilizar Blocos de ScratchJr para Recorte, pergunte às crianças "como é que se sabe o significado dos blocos ScratchJr? Concentre-se na representação da cor (por exemplo, azul = movimento). Discutir a importância da Bandeira Verde e dos Blocos Fim.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Rosas & Botões**

- Cada criança partilha uma "rosa" (coisa que aprendeu) e um "botão" (coisa sobre a qual quer saber mais e está entusiasmada com a aprendizagem).

**Vocabulário**

Algoritmo  
Programa  
Programador

**Blocos ScratchJr:**

Início com Bandeira Verde  
Blocos de Movimento  
Ir para o Início  
Fim

