

Lição 5  
O Teu Primeiro Programa

**Lição 5 Visão Geral:** A Lição 5 introduz blocos básicos ScratchJr e como fazer programas simples. As crianças exploram as formas, as cores e o que os símbolos representam dentro da aplicação ScratchJr.

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

**I. Aquecimento: Parar e Andar**

- Mostrar imagens de diferentes Sinais (por exemplo, Sinal de Paragem) e perguntar às crianças se elas sabem o que significa.
- Mostrar uma fotografia ou duas de uma rua e ir à caça do tesouro à procura de símbolos. Pedir às crianças para olharem à volta da fotografia e localizarem outros sinais na rua.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico: Símbolos ScratchJr**

- Perguntar às crianças "Como é que sabem o que significam os blocos ScratchJr? Que pistas podem encontrar sobre o que eles fazem"? Debater o seguinte:
  - Formas: Puxar um bloco de início, um bloco de ação e um bloco de fim. Debater as formas dos blocos e perguntar se as formas significam alguma coisa?
  - Cores: Discutir o significado das cores dos blocos. Explicar que cada cor representa um certo tipo de bloco (por exemplo, azul = movimento).
- Símbolos: O que é que os símbolos nos dizem? - Discutir a importância da bandeira verde e do bloco final. Estes blocos têm objetivos específicos dentro da linguagem de programação.

**III. Tempo ScratchJr: Introdução ao Programa ScratchJr e Jogo Livre**

- Mostrar blocos de movimento simples à turma e introduzir como fazer um programa no ScratchJr. Mostrar como encaixar blocos para fazer uma sequência de movimentos. Demonstrar como criar um programa usando blocos de início e fim executados clicando na bandeira verde.
- Proporcionar às crianças tempo de jogo livre, incentivando-as a utilizar os novos blocos que acabaram de aprender para que o Kitten faça coisas diferentes.

**IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Compartilha de Projetos**

- As crianças partilham os seus projetos de jogo livre. Discutir os procedimentos de partilha - (por exemplo, ouvir enquanto os outros estão a apresentar). Ao partilhar projetos, lembrar as crianças, de usar os recursos da interface do ScratchJr, como o modo de apresentação que faz com que o projeto preencha a tela.

**Vocabulário:**

Símbolos

**Blocos ScratchJr:**

Iniciar na Bandeira Verde

Fim

Blocos de Movimento

