



Lição 8
Programa o
Ursinho de Peluche

Visão Geral da Lição 8: A Lição 8 apresenta o que são parâmetros e para que são usados. As crianças programam as suas danças do Ursinho de Peluche.

Ideias Poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Representação, Modularidade
Ideias Poderosas da Literacia: Sequenciação, Consciência Fonológica

I. Aquecimento: Ursinho de Peluche

- Recapitular a última lição em que as crianças planejaram como programarem os seus programas do ursinho de peluche. Hoje vamos realmente escrever o programa!

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

- Puxar os blocos recortados e apontar para os números na parte inferior dos blocos de movimento. Explicar que esse número diz ao personagem ScratchJr quantas vezes se deve mover. Explicar que lhe chamamos parâmetro.
- Um parâmetro informa um computador quantas vezes executar essa ação.

III. Tempo ScratchJr: Parâmetros e Programar o Ursinho de Peluche

- Explicar como funcionam os parâmetros em ScratchJr.
- Para se relacionar com o projeto atual, perguntar às crianças que parâmetro utilizarão para que o seu ursinho de peluche se vire completamente. As crianças poderão resolver isto usando tentativa e erro (resposta: 12).

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar Criações

- As crianças partilham os seus projetos com a turma.
- Rever os procedimentos de partilha. Por exemplo, ouvir enquanto os outros se apresentam, elogiar os projetos uns dos outros, fazer perguntas uns aos outros.

Vocabulário:

Parâmetro

Blocos ScratchJr:

Iniciar na Bandeira Verde

Fim

Blocos de Movimento

