

Lição 11  
Conta Uma História

**Lição 11 Visão Geral:** Na lição 11 as crianças discutem a sequência e a importância da ordem lógica na narração de histórias. Aprenderão a mudar os cenários e a usar o bloco Repetir Infinitamente no ScratchJr.

**Ideias Poderosas da Ciência da Computação:** Processo de Desenho, Modularidade  
**Ideias Poderosas da Literacia:** Sequenciação, Ferramentas de Comunicação e Linguagem

**I. Tempo da Palavra: Um Computador Chamado Katherine**

- Reler o livro *A Computer Called Katherine*. Pedir às crianças para se concentrarem nos diferentes lugares da história.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico : A Ordem é Importante**

- Partilhar com a turma algumas cenas do livro. Pedir às crianças para identificarem se a cena está no início, no meio ou no fim da história.
- Pedir às crianças que ponham as cenas em ordem.

**III. Tempo ScratchJr: Fazer a Sua Cena Favorita**

- Apresentar como alterar planos de fundo no ScratchJr.
- Apresentar o bloco Repetir Para Sempre. Demonstrar que, adicionando o Bloco Repetir Para Sempre no final do código de uma personagem, essa personagem executará o código continuamente.
- Pedir às crianças que escolham uma das cenas discutidas anteriormente e que a programem!

**IV. Encerramento do Círculo Tecnológico : Partilha de Grupo**

- As crianças partilham a sua única cena com a turma.

**Vocabulário:**

Fundo

Cena

Contexto

Início

Meio

Fim

**Blocos ScratchJr:**

Repetir Para Sempre

