

Lesson 1:  
Do You Speak Code?

**Lição 1 Visão Geral:** A Lição 1 introduz conceitos básicos sobre as linguagens de programação e a sua relação com as linguagens humanas. É demonstrado e discutido um exemplo de um projeto ScratchJr.

**Ideias poderosas da Ciência da Computação:** Representação

**Ideias poderosas da Literacia:** Ferramentas de comunicação e linguagem

**I. Aquecimento: Quantas Línguas Conheces?**

- Perguntar às crianças quais as línguas que conhecem. Faça uma chuva de ideias com o maior número possível de línguas.

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

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

**III. Tempo do ScratchJr: Vejam este Projeto ScratchJr**

- Primeira introdução aos Diários de Registo. Explicar que os diários serão utilizados para escrever ideias, desenhar, planear e recordar coisas.
- Os alunos escrevem os seus nomes nos diários e escrevem duas perguntas que têm sobre as linguagens dos computadores.

**IV. Tempo da Palavra : Iniciar o Diário de Registo**

- O professor explica que todos nós conhecemos uma linguagem de programação chamada "ScratchJr" e partilha um programa ScratchJr já feito.
- Discutir o que as crianças veem no código (ex: cores, símbolos, palavras).
- Mostrar diferentes programas e pedir aos alunos que se revezam para adivinhar o que cada programa dirá ao Gato para fazer.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilha do Diário de Registo**

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

**Vocabulário:**

Linguagens de  
programação

Código

Linguagens

ScratchJr

