

Lesson 4:  
Your First Program

**Lição 4 Visão Geral:** Na lição 4, as crianças continuam a explorar o ScratchJr. Utilizam os blocos Início, Fim e Movimento na ordem correta para criar programas no ScratchJr

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

**I. Aquecimento: Caça ao Tesouro por Símbolos**

- Mostre imagens de Sinais. Pergunte às crianças se sabem o que significa cada um dos sinais. Depois, mostre uma ou duas imagens de uma rua e faça uma caça ao tesouro para encontrar os sinais.

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

- Pergunte às crianças “Como é que sabem o que significam os blocos do ScratchJr?” Utilize exemplos de diferentes formas, cores e símbolos.

**III. Tempo Desconectado: O Programador Diz**

- Esta atividade é realizada como o jogo tradicional “O Rei Manda”, no qual as crianças repetem uma ação se o Rei disser para fazer algo. Usar as folhas de recortes dos Blocos do ScratchJr para esta atividade para se focar nas instruções passo a passo e nas questões da ordem.
- Peça à turma que se levante. Segure um símbolo grande do ScratchJr de cada vez e diga: "O programador diz \_\_\_\_\_."

**IV. Tempo do ScratchJr: Como fazer um programa? e Dança do Gato!**

- Mostre blocos de movimento simples à turma e apresente como criar um programa no ScratchJr.
- As crianças criam um programa utilizando os blocos aprendidos até agora (bloco Início, blocos Movimento e bloco Fim) para fazer o Gato dançar.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Aprender a Dança do Gato**

- Partilhe os projetos e lembre às crianças que devem mostrar à turma o seu código e o seu trabalho.

**Vocabulário:**

Símbolo

Bloco de programação

Ator

**Blocos do ScratchJr:**

Iniciar com  
Bandeira Verde  
Blocos de  
Movimento  
Fim

