

Lesson 12:  
Find That Bug!

**Lição 12 Visão Geral:** A Lição 12 define e celebra o processo de depuração. As crianças aprendem a identificar algo que corre mal e a discutir estratégias de resolução de problemas.

**Ideias poderosas da Ciência da Computação:** Depuração

**Ideias poderosas da Literacia:** Edição e Consciência do Público, Consciência Fonológica

**I. Aquecimento: Exemplos de Erros**

- Mostre à turma exemplos de erros na linguagem de programação ScratchJr e na língua portuguesa. Pergunte às crianças o que está errado com estes programas/palavras/frases? Como é que os podemos corrigir?

**II. Abertura do Círculo Tecnológico : Testar e Melhorar**

- Discutir exemplos de teste e melhoria.
- Explicar a diferença entre alterar visualmente por oposição a depurar.

**III. Tempo do ScratchJr: Projetos com Erros**

- Utilizando projetos que precisam de ser depurados, peça às crianças que encontrem os erros utilizando o processo de depuração.

**IV. Tempo da Palavra: Diário de Registo da Lição 12**

- Peça às crianças que abram os seus Diários de Registo na lição 12 e pratiquem a localização e correção de erros por si próprias!

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: Reflexão da Depuração**

- Debater estratégias para registar a depuração.

**Vocabulário:**  
Depuração

