

Lesson II:  
New Beginnings

**Lição 14 Visão Geral:** A Lição 14 introduz o conceito de programação de eventos condicionais no ScratchJr.

**Ideias poderosas da Ciência da Computação:** Estruturas de Controlo  
**Ideias poderosas da Literacia:** Dispositivos Literários

**I. Aquecimento: Quatro Cantos**

- Uma pessoa é selecionada para ser "Aquila" e fica no meio da sala com os olhos fechados. Os outros alunos vão todos para os quatro cantos da sala. A pessoa que é "aquilo" aponta para um canto ao acaso e todos os que estão nesse canto saem.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico : O que é uma condição?**

- Refletir sobre o jogo dos quatro cantos. Se o teu canto fosse apontado, ficavam de fora. Para determinar se estava seguro ou fora, tinha que verificar para onde a pessoa no centro estava a apontar. Isto é chamado de condicional.
- As condicionais existem quando uma coisa tem que acontecer antes que as próximas coisas possam acontecer.

**III. Tempo do ScratchJr: Exploração Livre**

- Demonstrar os blocos Inicia com Toque, Inicia com Choque e Pára no ScratchJr.
- As crianças têm tempo livre para explorar os blocos Inicia com Toque, Inicia com Choque e Pára no ScratchJr

**IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar criações**

- As crianças partilham a forma como utilizaram o Inicia com Choque durante a exploração livre.

Vocabulário  
Condição

Blocos do ScratchJr:  
Inicia com Toque  
Inicia com Choque

