

Lesson 15:  
Wait A Minute!

**Lição 15 Visão Geral:** Na lição 15, as crianças são familiarizadas com o bloco Definir velocidade e Ir para a partida, que lhes permitirá programar uma corrida no ScratchJr.

**Ideias poderosas da Ciência da Computação:** Estruturas de controlo

**Ideias poderosas da Literacia:** Dispositivos literários

**I. Aquecimento: Alterar a Velocidade**

- Peça às crianças para baterem palmas a diferentes velocidades (rápido/lento). Depois, peça às crianças que tentem dizer o trava-línguas “Três pratos de trigo para três tigres tristes”, tanto devagar como depressa.

**II. Abertura do Círculo Tecnológico: O que Torna uma Corrida numa Corrida?**

- Discutir com as crianças as regras e os elementos de uma corrida.

**III. Tempo do ScratchJr: É uma Corrida**

- Introduzir o bloco Define Velocidade e demonstrar como utilizá-lo no programa ScratchJr.
- Apresentem o bloco Volta ao Início. Este bloco será útil porque os seus corredores terão de regressar ao ponto de partida após uma corrida.
- Diga às crianças que vão programar a sua própria corrida. Incluirão três atores e utilizarão a ferramenta de grelha para a tornar justa.

**IV. Tempo Desconectado: Comparar Vencedores**

- Mostre às crianças um gráfico de barras simples com uma etiqueta "Vitórias" no eixo Y e uma etiqueta "Atores" no eixo X. Registrar as vitórias de cada criança no gráfico.

**V. Encerramento do Círculo Tecnológico: O Que Mais Podemos Comparar?**

- Dizer às crianças que um gráfico, como o que acabamos de fazer, pode ser utilizado para contar e comparar muitas coisas!

**Vocabulário:**

Lento  
Rápido  
Voltar

**Blocos do ScratchJr:**

Define Velocidade  
Volta ao Início

