

# ROTEIRO CURRICULAR DO JARDIM-DE-INFÂNCIA

Os alunos exploram linguagens humanas e linguagens de programação. Ganham uma primeira introdução ao Scratch Jr

## Lições 1-4

Os alunos aprendem sobre o Processo de Desenho e o Processo de Escrita, incluindo personagens, cenário, ação e contar uma história.

**Ler em voz alta** *Um computador chamado Katherine* na lição 10 e **reler** nas lições 11 e 12.

## Lições 9-12

Os alunos exploram a gravação de som, o tempo de espera e as voltas repetidas.

**Ler em voz alta** *Coelhinho Knuffle* na Lição 20.

## Lições 17-20

## Lições 5-8

Os alunos exploram blocos de programação, personagens e cenários.

**Cantar e dançar** *Ursinho de Peluche* na lição 7.

## Lições 13-16

Os alunos criam programas usando os blocos Aumentar, Diminuir, Ocultar, Mostrar e Acelerar. Exploram a depuração e as instruções condicionais se-então.

## Lições 21-24

Os alunos completam os projetos finais do *Coelhinho Knuffle*. À medida que os partilham numa mostra final, discutem colaborações e contribuições.

**Reler** o *Coelhinho Knuffle* na lição 22.



### Atividade chave - Lição 8: Programar o Ursinho de Peluche

Os estudantes criam Projetos Scratch Jr baseados em *Ursinho de Peluche, Ursinho de Peluche*.



### Atividade chave - Lição 13: Expandir a sua caixa de ferramentas de narração de histórias

Cada estudante cria uma página nova ou muda uma já existente para contar a história de Katherine a crescer.

### Atividade Chave - Lição 23: Projecto Final III

Os alunos completam os seus projetos de várias páginas com cenários do início, do meio e do fim das aventuras do coelhinho Knuffle.

