

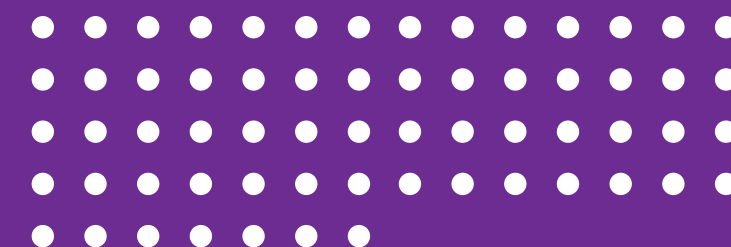
UM PROGRAMA DA:

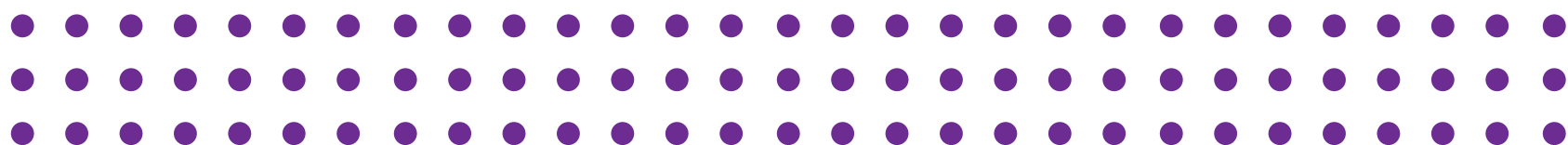
ProFuturo



Escolas Conectadas

Se meu computador pensasse: uma correlação entre a lógica computacional e os problemas do dia a dia





Se meu computador pensasse: uma correlação entre a lógica computacional e os problemas do dia a dia

Autoformativo | 30 horas



Áreas do conhecimento e componentes curriculares

Matemática/ Transversal
Projetos interdisciplinares

Competências gerais da BNCC mobilizadas

Conhecimento | Pensamento científico, crítico e criativo | Comunicação
| Argumentação | Cultura digital

Recomendação etapa/série

Ensino fundamental e ensino médio

Certificação

Centro Universitário Ítalo Brasileiro

Acesso aos conteúdos

Conteúdos completos e avaliação disponíveis desde a abertura da formação.

UM PROGRAMA DA:

ProFuturo



"Quero parabenizar a todos os envolvidos nas escolhas das temáticas e na metodologia das aprendizagens, que são muito práticas e proporcionam a interação direta do participante. Muito obrigada pela oportunidade."

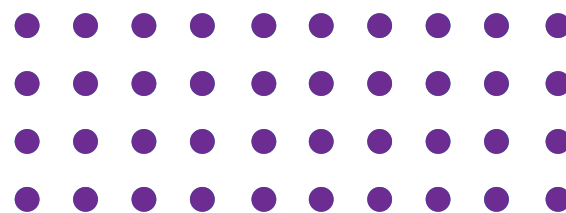
Luisa Beatriz Ribar Vaz, RS

SINOPSE

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) traz em suas diretrizes a orientação da necessidade de as redes de ensino tratarem as questões referentes ao desenvolvimento da cultura digital, da aprendizagem criativa, do pensamento computacional, da linguagem de programação e da robótica em seus currículos, possibilitando, assim, que crianças e jovens brasileiros estejam em sintonia com as competências e habilidades exigidas na sociedade do século XXI. O ensino remoto, ao passo que gerou muitos desafios aos educadores, permitiu a aproximação a alguns desses elementos.

É fundamental que as escolas abordem a cultura digital e o pensamento computacional como propulsores da identificação de problemas e da busca de soluções a partir de sequências lógicas de passos, consolidando aprendizagens criativas e voltadas às realidades dos estudantes. Esse curso convida educadores a fazer uma imersão no tema de forma lúdica e "mão na massa".

Esse curso é uma parceria com o programa Pense Grande Tech, iniciativa da Fundação Telefônica Vivo que tem como objetivo criar oportunidades de desenvolvimento para os estudantes e educadores de ensino médio nos temas de empreendedorismo social, tecnologias digitais e projeto de vida, alinhadas às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



UM PROGRAMA DA:

ProFuturo



Se meu computador pensasse: uma correlação entre a lógica computacional e os problemas do dia a dia

Autoformativo | 30 horas



OBJETIVOS

A partir do curso, espera-se que o professor:

- identifique o que é o pensamento computacional e quais são seus quatro pilares;
- analise a importância do pensamento computacional na aprendizagem;
- entenda como aplicar o pensamento computacional na sua prática pedagógica;
- elabore uma atividade para exercitar o pensamento computacional com seus alunos.

UNIDADES

Unidade 1: Conceito

Busca-se conceituar o pensamento computacional ("PC") a partir de uma explanação, prática e contextualizada, de seus quatro pilares.

Pratique: a seção propõe um desafio ao educador com base no pensamento computacional.

Teorize: uma abordagem teórica e aplicada do conceito de pensamento computacional é apresentada.

Em seguida, são ilustrados, com uma situação do cotidiano, seus quatro pilares – decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e geração de um algoritmo.

Compartilhe: o primeiro fórum convida ao compartilhamento de estratégias para sair de um "labirinto virtual".

Unidade 2: Contexto

Propõe a reflexão sobre a importância do pensamento computacional para a aprendizagem.

Teorize: a apresentação demonstra, a partir de contribuições de especialistas, como o PC está relacionado com as competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), assim como com conteúdos de diferentes componentes curriculares.

Pratique: o jogo proposto é um convite a identificar os pilares do PC nas diversas áreas do conhecimento.

Compartilhe: o fórum da unidade 2 traz uma situação-problema que estimula a reflexão sobre por que e como incorporar o PC e a cultura digital na prática educativa.

Unidade 3: Prática

Tem como foco atividades que mobilizam as competências gerais, desenvolvem o currículo e fortalecem o pensamento computacional.

Pratique: experiências e dicas "mão na massa" encorajam o professor a realizar atividades "plugadas" e "desplugadas" com base no pensamento computacional. Os recursos fazem parte do acervo do Programaê!, uma iniciativa que facilita a introdução da linguagem de programação e da lógica computacional nas práticas pedagógicas.

Compartilhe: no fórum, a unidade 3 incentiva a discussão sobre que habilidades e competências as práticas disponibilizadas ajudam a mobilizar.

Unidade 4: Criação

A unidade final do curso busca consolidar os conceitos explorados e convida à construção de uma micropática.

Relembre: a partir de um jogo da memória, é realizada uma síntese do conteúdo.

Compartilhe: o último fórum do curso é uma oportunidade de colaborar e aprender com o grupo a partir do compartilhamento das ações elaboradas.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Avaliação objetiva: para aprovação no curso, é necessário obter aproveitamento igual ou superior a 70% no questionário final.

ProFuturo

UM PROGRAMA DA:

