

**Carga-horária**
40 horas**Modalidade**

Online

**Formato**

Autoformativo

**Público-alvo**Professores do
Ensino
Fundamental e
professores do
Ensino Médio.**Conhecimentos
necessários**

Nenhum

**Descrição**

O curso "Olá, mundo!" oferece uma introdução prática e estratégica à lógica de programação, levando os professores a explorarem e ensinarem a resolução de problemas através do raciocínio lógico e da criação de algoritmos. Utilizando exemplos cotidianos, como uma simples xícara de café, o curso demonstra como o pensamento computacional está presente em nossas rotinas diárias e como pode ser utilizado de forma criativa para desenvolver habilidades essenciais no século XXI. Com base nas demandas da sociedade digital, a formação prepara os educadores para integrar o pensamento computacional ao currículo, utilizando ferramentas híbridas, remotas ou presenciais. Além disso, os professores aprenderão a integrar linguagens de programação simples, como blocos (Scratch) e Python, ao currículo escolar, utilizando ferramentas híbridas, remotas ou presenciais, para promover a autoria digital e a criatividade dos estudantes.

**Objetivos de Aprendizagem**

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

- perceba que a lógica de programação está no dia a dia das pessoas;
- apresente diferentes possibilidades de resolução de um problema;
- compreenda componentes de lógica e linguagem;
- identifique componentes de programação em um sistema e crie algoritmos utilizando estruturas lógicas;
- trabalhe a lógica de programação no que se refere às perspectivas de desenvolvimento do raciocínio para a resolução de problemas simples ou complexos;
- realize conexões com profissões e negócios presentes na sociedade do século XXI, oportunizando que os estudantes também as estabeleçam.

**Conteúdo programático****Módulo 1: Investigar**

Introdução à lógica de programação e sua aplicação no cotidiano. Os professores aprenderão como o planejamento de decisões e a construção de soluções estruturadas estão relacionados ao pensamento computacional. Neste módulo, será explorado como a decomposição de tarefas simples do dia a dia, como fazer café, espelha a criação de algoritmos, permitindo que os professores associem essas habilidades às práticas pedagógicas.

Módulo 2: Imaginar

Exploração de diferentes linguagens e componentes de programação, com foco em ferramentas acessíveis, como programação por blocos (Scratch). Ao criar algoritmos simples, os professores desenvolverão soluções lógicas e criativas para problemas, aplicando os princípios do pensamento computacional de forma lúdica e prática. Além disso, essa etapa estimula o uso da programação para incentivar a criatividade e a resolução de problemas de experimentação.

Módulo 3: Ativar

Aplicação prática de lógica de programação em projetos práticos básicos, associados ao currículo escolar. Este módulo incentiva os professores a desenvolverem a autoria digital em seus alunos, integrando as habilidades de programação ao currículo escolar, e promovendo o pensamento computacional como ferramenta para inovação e expressão digital.

Módulo 4: Fim de jogo!

Propostas de atividades "mão na massa", onde os professores criarão e desenvolverão soluções práticas utilizando programação, consolidando os aprendizados e promovendo a conexão com profissões digitais do século XXI. O foco estará na autonomia dos alunos, incentivando a autoria digital e a criatividade em um ambiente escolar dinâmico.