

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

Online

**Formato**

Autoformativo

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

Nenhum

**Descrição**

Este curso possibilita aos professores utilizarem tecnologias digitais para transformar os estudantes de consumidores em criadores de soluções tecnológicas. Inspirado por narrativas naturais e o livro "Ideias para adiar o fim do mundo", de Ailton Krenak, os professores aprenderão a integrar a cultura digital ao currículo escolar de forma lúdica e prática.

O curso explora computação desplugada, robótica educacional, narrativas digitais e análise de dados, incentivando a autoria criativa e a resolução de problemas. Ao final, os docentes estarão aptos a aplicar tecnologias digitais de maneira inovadora e responsável, criando experiências de aprendizagem conectadas à BNCC.

**Objetivos de Aprendizagem**

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

- amplie seu repertório em temas da cultura digital que envolvem as narrativas digitais, o pensamento computacional, a programação e a robótica;
- promova novos letramentos, encorajando a autoria dos estudantes em consonância com condutas éticas, solidárias e responsáveis;
- possa conectar, em sua prática, a cultura digital aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável estabelecidos pela Organização das Nações Unidas, destacando a apropriação e a produção de conteúdos com vistas à melhoria da vida no planeta;
- aproprie-se de abordagens pedagógicas que reúnam premissas da aprendizagem criativa e princípios maker para a resolução de problemas.

**Conteúdo programático****Módulo 1: Pensamento Computacional**

Introdução ao pensamento computacional, seus quatro pilares, e práticas de computação desplugada, alinhadas com a BNCC e a BNCC Computação.

Módulo 2: Robótica e STEAM

Exploração da robótica educacional e o pensamento científico, utilizando a abordagem STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) para a resolução de problemas.

Módulo 3: Narrativas Digitais

Desenvolvimento de narrativas digitais, utilizando som, texto e imagem de forma criativa para construir e compartilhar conhecimento, integrando mídias convergente.

Módulo 4: Dados, Linguagem WEB e Aprendizagem Criativa

Propostas práticas e experiências "mão na massa" que permitem aos professores aplicar os princípios da aprendizagem criativa e maker em projetos pedagógicos, consolidando o conhecimento adquirido ao longo do curso.