

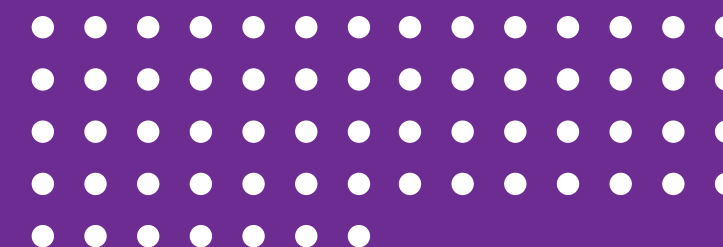
UM PROGRAMA DA:

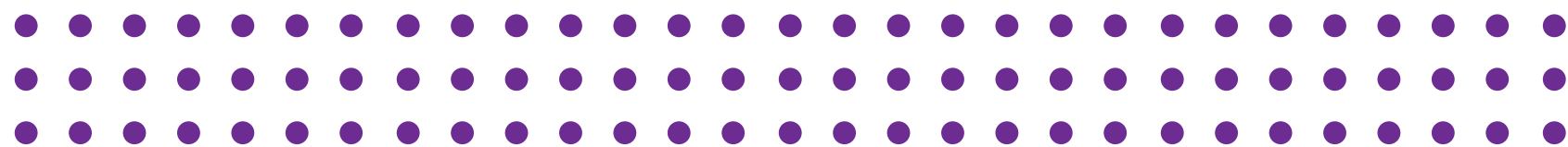
ProFuturo



Escolas Conectadas

Ensinando o computador: da lógica da programação para a lógica da aprendizagem





Ensinando o computador: da lógica da programação para a lógica da aprendizagem

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

FUNDAÇÃO
TELEFÔNICA
vivo

Fundação "la Caixa"



"O curso nos permite perceber o quanto a lógica de programação está aplicada em nosso dia a dia, nos capacitando e permitindo, junto aos alunos, o desenvolvimento de projetos. Para os que não têm familiaridade com códigos e pensam na inserção de atividades de programação em sala de aula, a programação por blocos é um excelente início!"

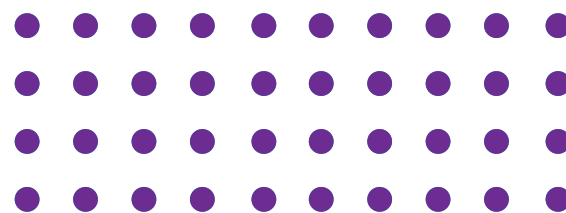
Darice Alessandra Deckmann Zanardini, PR

SINOPSE

O longo período de quarentena e a necessidade de distanciamento social mudaram muitos aspectos da educação. Ao lado das adaptações das formas de trabalho para permitir que os estudantes continuassem aprendendo e dos desafios da apropriação de novos métodos pedagógicos, as maneiras de uso das tecnologias foram aperfeiçoadas, abrindo espaço para aplicações cada vez mais criativas e autorais. Então, que tal se aventurar nas possibilidades e nos benefícios da programação para os seus alunos?

O curso apresenta alguns elementos básicos das linguagens de programação para educadores sensibilizados pela temática, mas que ainda dão seus primeiros passos nesse universo. Por meio de atividades plugadas, com o software Scratch, e desplugadas (que dispensam equipamentos e conexão à internet), a lógica de programação e o pensamento computacional são experimentados de forma concreta, conectados a competências como a autoria e a resolução de problemas.

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



Ensinando o computador: da lógica da programação para a lógica da aprendizagem

Autoformativo | 30 horas



OBJETIVOS

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

- perceba que a lógica de programação está no dia a dia das pessoas;
- identifique os conceitos de variáveis, loops de repetição e condicionais;
- compreenda o que são funções e operadores lógicos;
- conheça e experimente a programação em blocos;
- programe uma aplicação no software Scratch e crie uma proposta autoral.

UNIDADES

Unidade 1: Alguns conceitos | <Vamos por partes>/

São apresentados elementos essenciais das linguagens de programação, como variáveis, condicionais, repetições, funções, operadores, eventos e paralelismo.

Unidade 2: Plugue-se – Junto, misturado e em bloco!

Convida os participantes a uma imersão interativa no sistema de programação em blocos Scratch e a uma experimentação autoral da plataforma.

Unidade 3: E lá na escola? – Fazendo com o que temos e somos

São compartilhados relatos e oferecidas sugestões de atividades, plugadas e desplugadas, para o contexto escolar, considerando os desafios e as potencialidades da rede pública de ensino.

ATIVIDADE AVALIATIVA

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

ProFuturo

UM PROGRAMA DA:

