

ProFuturo

Escolas Conectadas

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

UM PROGRAMA DA:



Sobre o projeto

A Fundação Telefônica Vivo atua há 20 anos no Brasil e integra uma rede de 17 fundações do Grupo Telefônica, presentes em países da América Latina e Europa.

Desenvolvemos projetos nas áreas de educação, empreendedorismo social e voluntariado, investindo em iniciativas com foco em inovação, tecnologia e conhecimento.

Em colaboração com Fundação “la Caixa”, criou o programa de educação digital ProFuturo, que no Brasil, oferece ensino a distância para educadores por meio da plataforma Escolas Conectadas com o objetivo de promover a inclusão de educadores na cultura digital e incentivar o desenvolvimento de habilidades do século XXI nos alunos por meio da prática de metodologias inovadoras de ensino. Em parcerias com Secretarias Estaduais e Municipais de Educação, a iniciativa dissemina e estimula a inovação educativa com cursos online gratuitos de formação continuada.

Introdução

Modalidade: Auto instrucional

Carga horária: 30h

Certificação: Centro Universitário Ítalo Brasileiro



O curso “Ensinando o computador: da lógica da programação para a lógica da aprendizagem” apresenta conceitos referentes à programação e relaciona-os à resolução de problemas, em consonância com as competências e habilidades necessárias para a sociedade do século XXI. Trabalhar com estruturas básicas da introdução à programação de forma desplugada. Nesta jornada o professor (a) e ou educador (a) vai conhecer elementos de lógica de programação, como condicionais, funções e variáveis, por meio de atividades desplugadas e ainda desenvolver atividades, empregando os elementos aprendidos, de forma desplugada por meio da programação em blocos no Scratch.

Competências pedagógicas

A partir do curso espera-se que o professor (a) educador(a)

- Perceber que a lógica de programação está no dia a dia das pessoas;
- Identificar os conceitos de variáveis, loops de repetição e condicionais;
- Situar o que são funções e operadores lógicos;
- Conhecer a programação em Blocos
- Programar uma aplicação no Scratch a partir de um tutorial e criar uma proposta autoral;



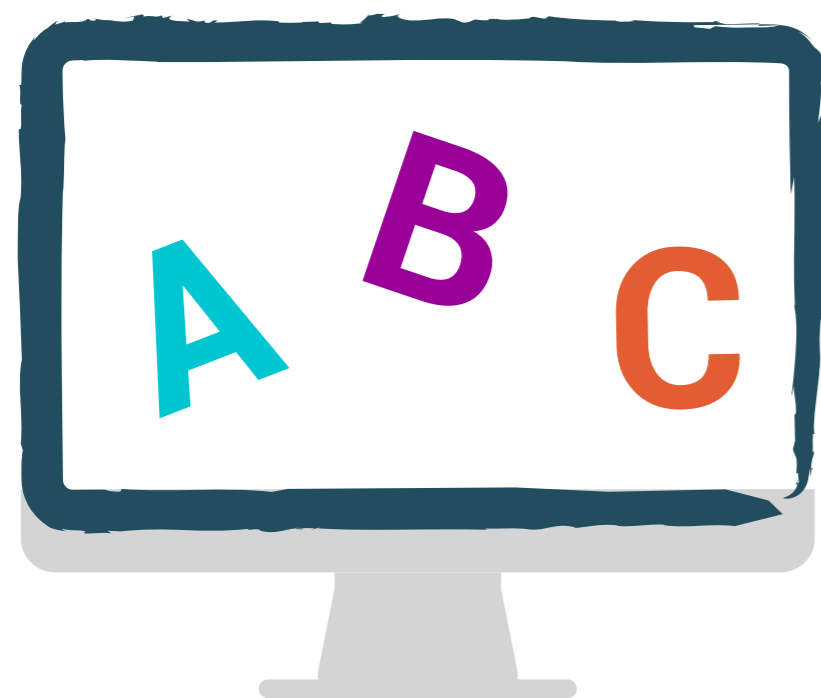
Competências pedagógicas

Neste curso você vai ver:

- Alguns conceitos: <vamos por partes>;
- Apresentação de estruturas essenciais da lógica de programação.
- Plugue-se: junto, misturado e em blocos!
- Exercícios de introdução ao Scratch.
- E lá na escola? Fazendo com o que temos e somos!
- Relatos e sugestões de atividades para o contexto escolar, considerando os desafios e as potencialidades da rede pública de ensino.



Unidades



Unidade: Primeiros Passos



1. Saber no que consiste o curso
2. Conhecer os critérios de Avaliação

Unidade: <Vamos por partes>/



Aprender a decodificar

A linguagem de programação – conhecer conceitos como variáveis, condicionais, repetições, funções, operadores, eventos e paralelismo

Olá Mundo!

Exercício de associação entre os conceitos e a programação no dia a dia.

Unidades



Unidade: Junto, misturado e em bloco!



Aprender a Fazer

Imersão no Scratch

O primeiro código a gente nunca esquece

Hora de criar no scratch

Veja, Mundo!

Momento de compartilhar as produções

Unidade: Fazendo o que temos e o que somos



Aprender a hackear!

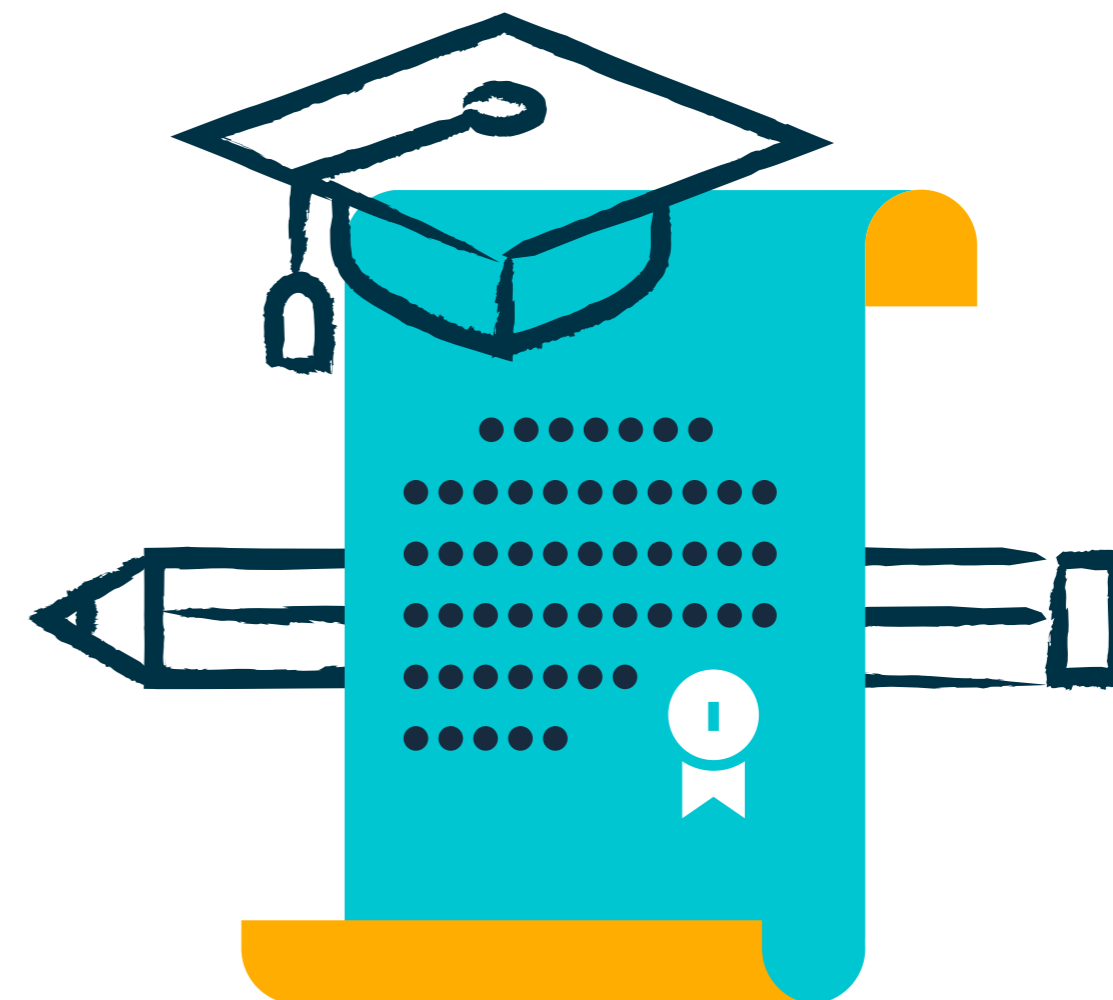
Relatos e sugestões de atividades para o contexto escolar, considerando os desafios e as potencialidades da rede pública de ensino.

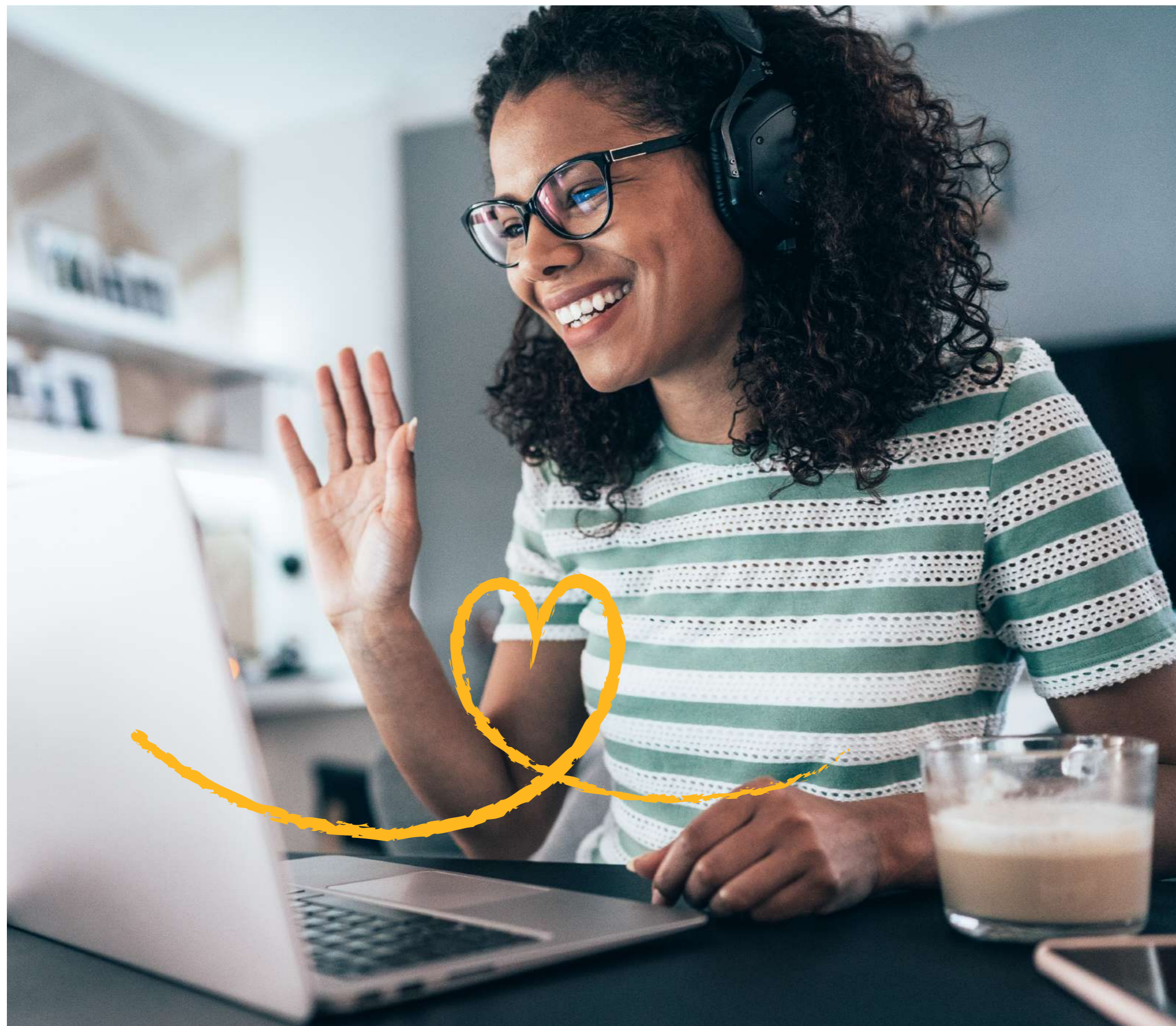
Até breve, mundo!

Momento de pensar e compartilhar como colocar a programação desplugada e em blocos em suas aulas.

Certificação

Após a conclusão do curso - ao cumprir todos os requisitos apresentados - você receberá um certificado digital, emitido pela Centro Universitário Ítalo Brasileiro em parceria com a Fundação Telefônica Vivo.





ProFuturo

Escolas Conectadas

A proposta deste curso é apresentar alguns elementos básicos das linguagens de programação para professores e educadores sensibilizados pela temática, mas que ainda dão seus primeiros passos nesse universo.



UM PROGRAMA DA:

