

Grandes Temas da Educação

ProFuturo

UM PROGRAMA DA:

Telefônica
FUNDAÇÃO


Fundação "la Caixa"

Regulamento

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




ESCOLA DE FORMAÇÃO
DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO
PAULO RENATO COSTA SOUZA


SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO
| Secretaria da Educação

Apresentação.....	3
Objetivos Gerais.....	4
Competências e Habilidades.....	5
Público-Alvo.....	6
Como realizar a inscrição?	7
Sobre o curso	8
Programação.....	9
Como realizar as atividades?	11
Avaliação e Certificação.....	12
Esclarecimento de dúvidas.....	13
Responsabilidades do cursista.....	14





1. 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 as habilidades necessárias para a sociedade do século XXI.
2. Os profissionais da Educação irão trabalhar com estruturas básicas da introdução à programação de forma desplugada. Nesta jornada, o(a) professor(a) e ou educador(a) irá conhecer elementos de lógica de programação, como condicionais, funções e variáveis, por meio de atividades desplugadas e ainda desenvolver atividades.
Empregará, portanto, os elementos aprendidos, de forma desplugada por meio da programação em blocos no Scratch.



Objetivos Gerais

3. Apresentar conceitos referentes à programação e relacioná-los à resolução de problemas, em consonância com as competências e as habilidades necessárias para a sociedade do século XXI; Trabalhar com estruturas básicas da introdução à programação de forma desplugada; Conhecer elementos de lógica de programação, como condicionais, funções e variáveis, por meio de atividades desplugadas; Desenvolver atividades empregando os elementos aprendidos de forma desplugada por meio da programação em blocos no Scratch.



Competências e Habilidades

4. Competências e Habilidades:

- 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.



5. SEDUC:

- Quadro do Magistério (QM) e diretor de núcleo pedagógico conforme base CGRH de setembro de 2020.

6. Município:

- Secretário, Diretor, Vice-Diretor, Professor de Educação Básica I, Professor de Educação Básica II, Monitor, Auxiliar, Professor Coordenador Pedagógico.



Como realizar a inscrição?

7. Serão disponibilizadas 5.000 (cinco mil) vagas a serem preenchidas por adesão e por ordem de inscrição até finalizar o prazo ou chegar ao limite de vagas, o que acontecer primeiro.
8. As inscrições deverão ser realizadas no período de 14 a 28/09/2020.
9. Para inscrever-se, o(a) interessado(a) deverá acessar o site da EFAPE (www.escoladeformacao.sp.gov.br), clicar em "Ações de formação", "Inscrições Abertas" e localizar o curso "Ensinando o computador: da lógica da programação para a lógica da aprendizagem".



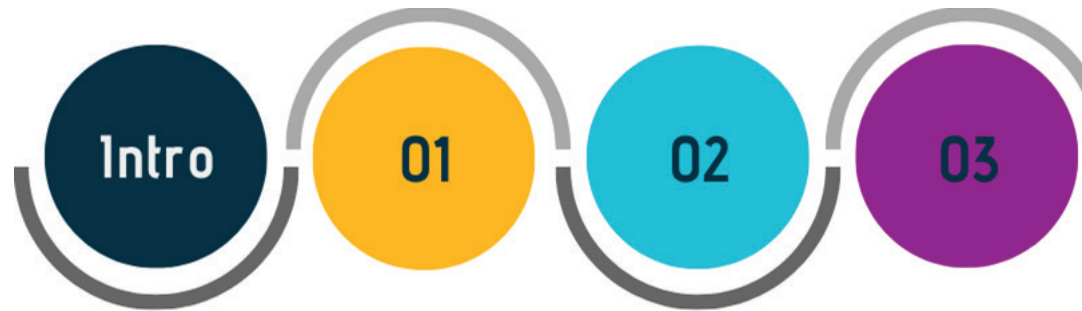
10. Será realizado na plataforma **Escolas Conectadas** (<http://www.escolasconectadas.org.br>) na modalidade a distância (auto instrucional) com carga horária de 30 horas.

A frequência será automática e auferida a partir da entrada no ambiente virtual. A avaliação do participante será realizada por meio de questões objetivas e participação em fóruns.

Os certificados serão emitidos pelo Centro Universitário Ítalo Brasileiro e assinados pelo representante legal da Fundação telefônica Vivo e responsáveis das instituições parceiras.



11. O curso será realizado durante o período de 12/10/2020 a 11/11/2020 e será dividido em quatro blocos, sendo o primeiro de introdução ao curso e/ou ao tema e os três seguintes de aprofundamento no tema, totalizando 30 horas de percurso.



12. Os módulos serão compostos de materiais multimodais, como vídeos, fórum para o compartilhamento de atividades práticas, além de despertar no participante o espírito de curadoria.
13. Uma das premissas do curso será relacionar os elementos da Lógica de Programação à solução de problemas e à orientação proposta nas competências gerais da BNCC.
14. Quanto à linguagem, optou-se por um tom de conversa, dialógica, com iconografias que contemplem a diversidade brasileira, sem perder a ludicidade. O projeto também contempla vídeos com intérprete de libras.



15. A seguir detalhamento dos módulos:

- **Módulo Introdutório (duas horas)**

 - Primeiros Passos**

 - Visão geral do curso com apresentação da metodologia

- **Módulo 1: (8 horas)**

 - Vamos por partes**

 - Aprender a decodificar – a linguagem de programação – conhecer conceitos como variáveis, condicionais, repetições, funções, operadores, eventos e paralelismo;

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

 - Ao fim desta unidade, espera-se que o cursista conheça e consiga aplicar os conceitos iniciais da lógica de programação.

- **Módulo 2: (12 horas)**

 - 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.

 - Ao fim desta unidade, espera-se que o cursista adquira as informações necessárias para iniciar a programação no Scratch.

- **Módulo 3: (8 horas)**

 - Fazendo com o que temos e 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.

16. Ao fim desta unidade, espera-se que o cursista compreenda a importância do protagonismo na busca de soluções para trabalhar com a programação desplugada e em blocos em sala de aula.

Como realizar as atividades?

17. Acesse a plataforma **Escolas Conectadas** <http://www.escolasconectadas.org.br> clique em "Meus cursos", informe o seu CPF e localize o curso "Ensinando o computador: da lógica da programação para a lógica da aprendizagem".
18. Para um melhor aproveitamento dos conteúdos apresentados, sugere-se aos participantes lerem os textos, assistirem aos vídeos e ouçam os podcasts, assim como realizarem as atividades gamificadas e mão na massa.

Será importante também o registro de suas impressões em fóruns. Ao final, será apresentando um questionário de consolidação de conhecimentos. Sugere-se ainda aos participantes conhecerem alguns materiais complementares apresentados como caminho para ampliação de repertório.



19. Para certificar-se, o cursista deverá participar do Fórum: “O primeiro código a gente nunca esquece...,” e responder o questionário final obtendo ao menos 70% de aproveitamento e atingir 75% de frequência. O cursista deverá também participar de 3 atividades;
20. O certificador será o Centro Universitário Ítalo-Brasileiro e assinados pelo representante legal da Fundação Telefônica Vivo e responsáveis das instituições parceiras. Os educadores poderão realizar o download do certificado por meio da plataforma do curso ao concluir o curso;
21. Não há impeditivos de casos para os docentes não poderem participar do curso;
22. Os certificados, para os servidores da SEDUC-SP, serão emitidos somente após o término do curso e respectiva homologação no Diário Oficial do Estado de São Paulo (DOE);
23. A informação sobre a portaria de homologação deverá constar obrigatoriamente no certificado, para ser válido para evolução funcional na SEDUC-SP.





Esclarecimento de dúvidas

24. A plataforma **Escolas Conectadas** tem uma central de ajuda que apoiará todos os professores cursistas durante sua jornada de formação pelo link <https://www.escolasconectadas.org.br/ajuda>.



Responsabilidades do cursista

- 25.** Assistir às aulas, ler os textos de referência, acessar os materiais indicados e participar das atividades a distância propostas no decorrer do curso dentro dos prazos estabelecidos e registrados no cronograma;
- 26.** Para o acompanhamento das atividades, será necessário acessar o cronograma de envio das atividades;
- 27.** O acesso à Internet e a um dispositivo adequado para a realização das atividades serão de responsabilidade do cursista.

