

FORMADORES EM AÇÃO 2022 - JORNADA II
TEMA: Grupo de Estudos Formadores em Ação - PENSAMENTO COMPUTACIONAL 2023
DURAÇÃO: TRIMESTRAL 13/06 À 09/09 (11 SEMANAS)
PÚBLICO-ALVO: Professores da rede pública estadual do Paraná que possuem interesse em ministrar aulas de Pensamento Computacional em 2023
Carga horária: 40 horas.
Componentes Curriculares: Pensamento Computacional e Atividade de contraturno (Edutech)

I - APRESENTAÇÃO

Visando o desenvolvimento dos docentes da rede estadual frente aos desafios educacionais relacionados à aprendizagem dos estudantes, o Grupo de Estudos Formadores em Ação oferta no ano de 2022 Jornadas trimestrais de estudos e aprofundamento sobre Programação para o Ensino Médio.

A proposta das Jornadas é analisar e avaliar as concepções, metodologias e ferramentas educacionais relacionados ao Ensino de Programação no Ensino Médio, por meio de atividades de contraturno, como o Edutech, e com a inclusão do componente curricular Pensamento Computacional na primeira série do Ensino Médio.

O Pensamento Computacional pode ser entendido como o processo de resolver problemas por meio de processos de decomposição, reconhecimento de padrões, abstrações e desenvolvimento de algoritmos.

O Pensamento Computacional está presente na Base Nacional Comum Curricular e por isso estará presente nas instituições de ensino do Paraná por meio de componentes curriculares eletivos e obrigatórios.

Na formação, serão apresentados habilidades e conceitos que estarão presentes no componente curricular Pensamento Computacional da 1ª série do Novo Ensino Médio. Haverá espaço para trocas de boas-práticas e metodologias de ensino de programação na Educação Básica.

II - OBJETIVO

Ofertar formação continuada a profissionais da rede estadual para o ensino de Pensamento Computacional, de modo que sejam mediadores dos estudantes do Ensino Médio no desenvolvimento e criação de tecnologias digitais atuais que estão presentes na sociedade.

III - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer o componente Pensamento Computacional e compreender as habilidades desenvolvidas por meio deste componente curricular.
- Apoiar os professores e professoras a desenvolverem, juntos aos seus estudantes, o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação para a resolução de problemas do cotidiano.
- Desenvolver o letramento digital para que os nossos estudantes tenham autonomia para autoria e protagonismo na criação de tecnologias digitais.
- Desenvolver habilidades e competências relacionadas à criação de tecnologias digitais, como jogos, por meio de linguagens de programação textuais e por blocos.
- Desenvolver planos de aulas, avaliações e atividades de Pensamento Computacional, a partir dos materiais e recursos disponibilizados pela SEED-PR.

IV - CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- O que é Pensamento Computacional, seus pilares e como ensiná-lo.
- Introdução ao desenvolvimento de jogos através das linguagens Scratch e JavaScript.
- Resolução de problemas através de linguagens computacionais.
- Utilização dos recursos de Educador do Scratch como um recurso de apoio pedagógico.
- Práticas para o ensino de Pensamento Computacional por meio dos materiais e recursos disponibilizados pela Secretaria.