**PLANO DE CURSO**

**IDENTIFICAÇÃO DO CURSO**

**Curso:** Formação de Professores - Alura Start

**Carga Horária:** 30h

Pensamento Computacional na Educação básica: 6h

Conhecendo a Alura: 6h

Alura Start em sala de aula: 6h

Scratch na educação básica: estratégias didáticas e recursos para educadores: 6h

Formação de professores - Projetos de programação: utilizando sequências lógicas na criação de jogos divertidos: 1h

Estudos complementares: 5h

**Público-Alvo:**

Professores de Língua Portuguesa das escolas selecionadas para participarem do projeto.

**Tutor:** Não se aplica - autoinstrucional.

**Responsável pelo conteúdo:**

Alura Start

**OBJETIVO**

Formar professores para utilização da plataforma e conteúdo da Alura Start em sala de aula.

**EMENTA**

**Pensamento Computacional na Educação básica**

- Compreender os pilares do pensamento computacional e sua aplicabilidade na resolução de problemas diários.

- Reconhecer a programação como uma ferramenta capaz de desenvolver o pensamento computacional nos estudantes

- Identificar na BNCC referências ao ensino de computação e pensamento computacional

- Conhecer os eixos de pensamento computacional, cultura e mundo digital no Complemento de Computação à BNCC

- Reconhecer a importância do pensamento computacional no desenvolvimento integral dos estudantes da Educação Básica

**Conhecendo a Alura**

- Conhecer a história da Alura

- Compreender a metodologia CPST

- Navegar pelas ferramentas e recursos da plataforma

- Entender como gerenciar as turmas utilizando as ferramentas de gestão da Plataforma.

**Alura Start em sala de aula**

- Desenvolver um planejamento anual com Alura Start

- Coletar sugestões para os primeiros dias de aula com a plataforma Alura

- Estabelecer rotinas e combinados para as aulas com a Alura Start

- Conhecer um exemplo contextualizado de planejamento de aula para as unidades da plataforma Alura

- Preparar-se para imprevistos durante as aulas de programação

- Avaliar os projetos desenvolvidos pelos estudantes

**Scratch na educação básica: estratégias didáticas e recursos para educadores**

- Compreender a importância da conta de educador do Scratch no contexto educacional

- Entender como criar turmas e gerenciar o cadastro de estudantes utilizando diferentes métodos

- Identificar e listar as maneiras de compartilhar um projeto no Scratch, incluindo compartilhamento com a comunidade e a criação de remixes.

- Reconhecer as ferramentas alternativas para a impressão de blocos no Scratch para a modificação de um plano de aula

**Formação de professores - Projetos de programação: utilizando sequências lógicas na criação de jogos divertidos**

- Compreender estratégias didáticas para condução das aulas da unidade “Projetos de programação: utilizando sequências lógicas na criação de jogos divertidos. ”

**METODOLOGIA**

O curso será autoinstrucional realizado de forma assíncrona on-line, através da plataforma AVADEP (Ambiente Virtual de Aprendizagem e Desenvolvimento Profissional). Por meio de:

* Material de leitura - acesso ao conteúdo de maneira flexível e autônoma, podendo avançar conforme seu próprio ritmo e disponibilidade de tempo. A ideia é auxiliar os(as) professores(as) na utilização do material, adaptando-o às realidades específicas de suas salas de aula, considerando tanto as limitações de tempo e espaço quanto os interesses e necessidades formativas de seus estudantes. Os conteúdos serão disponibilizados para visualização na plataforma AVADEP durante todo o período de vigência do curso;
* Material audiovisual – vídeos para ampliar a explanação do conteúdo como uma forma mais interativa de estudo autônomo;
* Indicação de leituras complementares e material de apoio com conteúdos digitais para aprofundamento;
* Questionário Avaliativo com 10 questões de múltipla escolha que o participante realizará ao concluir todos os módulos;
* Avaliação de Retomada - uma alternativa de retomar o questionário avaliativo para os cursistas que no caso não atingirem a nota 6,0 no questionário final.

**AVALIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO**

**Avaliação:** Ao concluir todos os módulos, os participantes realizarão um questionário avaliativo, contendo 10 questões de múltipla escolha, como uma das ferramentas de avaliar e perceber a compreensão geral dos participantes sobre os temas abordados durante o curso. Os participantes precisarão alcançar uma pontuação mínima de 60% nas três tentativas. O cursista que não atingir a pontuação nas três tentativas, terão a oportunidade de realizar uma **Avaliação de Retomada** com **10 questões de múltipla** escolha, precisando acertar no mínimo 50% das questões nesta etapa. Esta avaliação terá tempo de conclusão de 60 minutos.

**Certificação:**

O certificado será disponibilizado pela SEDUC/MT na própria Plataforma AVADEP, mediante o cumprimento de 100% das atividades previstas na formação e preenchimento da pesquisa de satisfação.

**CRONOGRAMA:**

**01/08 a 30/09 -** Inscrições via AVADEP;

**01/08 a 18/10 -** Realização da formação e avaliação;

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS NORTEADORAS**

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CEB nº 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022 - Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, 2022.

LEMOV, D. Aula nota 10 2.0: 62 técnicas para melhorar a gestão da sala de aula. 2. ed. Tradução: Fundação Lemann, Elos Educacional e Fundação Getúlio Vargas. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.

MORAN, J. Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda. São Paulo: Editora do Brasil, 2019a.

SILVEIRA, P; ALMEIDA, A. Lógica de Programação: Crie seus primeiros programas usando JavaScript e HTML. São Paulo. Casa do código. 2017.

MAZZA, LUCAS. HTML5 e CSS3: Domine a web do futuro. São Paulo. Casa do código. 2012.

MARTINS DE PINHO, D. ECMAScript 6: Entre de cabeça no futuro do JavaScript. São Paulo. Casa do código. 2018.

SÃO PAULO. Currículo Paulista. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, 2019. Disponível em: http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/pdf/curriculo\_paulista\_26\_ 07\_2019.pdf. Acesso em: 21/12/2023.

WING, J. M. Computational thinking. Communications of the ACM, v. 49, n. 3, p. 33-35, [S. l.], 2006. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/4711. Acesso em: 21/12/2023.

**PLATAFORMA**

[**https://cursos.alura.com.br/**](https://cursos.alura.com.br/)

**REALIZAÇÃO**

GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO

MAURO MENDES FERREIRA

Governador do Estado de Mato Grosso

ALAN RESENDE PORTO

Secretário de Estado de Educação

FLÁVIA EMANUELLE DE SOUZA SOARES

Secretária Adjunta de Gestão de Pessoas

JESSYCA KELLY CAMPOS CASTRO

Superintendente de Desenvolvimento, Aplicação, Saúde e Segurança

MARY DIANA DA SILVA MIRANDA RODRIGUES

Coordenadora de Desenvolvimento

MAJÔ CRISTINE LOPES DIAS

Líder do Núcleo de Desenvolvimento Profissional

**DEMANDANTE/ CONTEÚDO**

NADINE MOREIRA DA SILVA BOTELHO

Secretária Adjunta de Gestão Educacional

LETÍCIA BARBOSA CERON

Superintendente de Educação Básica

FABIANE LARISSA DA SILVA VARGAS

Líder da Política Pública de Tecnologia no Ambiente Escolar