



Plano de Aula

Autoria	Juliano Pires da Rosa, Santa Maria, RS
Título	Introdução ao Pensamento Computacional
Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade	1º ano do Ensino Médio e Totalidade 7 da Educação de Jovens e Adultos
Área do conhecimento	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas Embora a lógica seja considerada como parte do currículo da Matemática, a Filosofia também aborda aspectos formais e não formais que podem contribuir para a construção do Pensamento Computacional
Objetivos	Introduzir o problema entre técnica e tecnologia a partir da Filosofia e Sociologia da Tecnologia; Proporcionar um espaço para a construção de uma cultura de acessibilidade por meio da tecnologia e comunicação; Explicar as bases para a construção de uma linha de raciocínio por meio da lógica, entendendo seus processos, suas problemáticas e uma construção de conclusão Estimular a identificação de situações problemas, sugerindo assim ações para a resolução do caso com planejamento e acompanhamento de sua execução; Estimular a expressão do pensamento computacional e

	<p>suas informações e conhecimentos obtidos de maneira clara e inclusiva, por meio de recursos gráficos e dados obtidos durante a execução das ações, utilizando diferentes tecnologias, ferramentas e linguagens.</p>
Conteúdos	<p>Conceitos de técnica e tecnologia O que é o pensamento computacional Introdução à Lógica Lógica de programação</p>
Tempo	<p>3 aulas de 45 minutos</p>
Recursos e Materiais Didáticos	<p>Sala de Projeção Projeter Datashow Slides personalizados Internet Chromebooks Lousa Digital Quadro Negro Giz Apagador</p>
Metodologia	<p>Aula 1 1º Momento: Desenvolver uma aula expositiva-dialogada sobre os conceitos de técnica, tecnologia, pensamento computacional. 2º Momento: Realizar atividades individualizadas com os Blockly Games.</p> <p>Aula 2 1º Momento: Desenvolver uma aula expositiva-dialogada sobre os conceitos de lógica e lógica de programação. 2º Momento: Realizar atividades individualizadas com o Compute-it</p> <p>Aula 3 1º Momento: Apresentação do programa Scratch. 2º Momento: Atividade de experimentação com os estudantes.</p>
Avaliação	<p>A avaliação será realizada de forma contínua durante as três aulas. Os estudantes serão avaliados conforme dedicação, familiaridade, participação e resultado do contato com o programa Scratch.</p>

<p>Referências</p>	<p>BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.</p> <p>COPI, Irving M. Introdução à Lógica. São. Paulo: Mestre Jou, 1978.</p> <p>CUPANI, Alberto. Filosofia da tecnologia: um convite. Florianópolis: Editora da UFSC, 2016.</p> <p>FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. Programaê. S.I. Planos de aula. Disponível em: <https://programae.github.io/blocos/planos/>. Acesso em: 01 de maio de 2023</p> <p>FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO E SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DE SANTA CATARINA. Pensamento Computacional na sala de aula: Uma realidade em Santa Catarina!. São Paulo: Instituto Conhecimento para Todos - IK4T, 2022. 1. Disponível em: <https://www.fundacaotelefonicavivo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/Ebook_Pensamento_Computacional_em_sala_de_aula_Santa_Catarina.pdf>. Acesso em: 01 de maio de 2023.</p> <p>ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. MARTINS, Maria Helena Pires. Filosofando: Introdução à filosofia. São Paulo: Editora Moderna, 2016.</p> <p>VICARI, R. M.; MOREIRA, A.; MENEZES, P. B. Pensamento Computacional: revisão bibliográfica. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/197566/001097710.pdf?sequence=1>. Acesso em: 01 de maio de 2023.</p>
<p>Licença</p>	