

## Escola Básica Integrada da Horta

**Designação:** Pensamento Computacional no 1º Ciclo

**Local da Formação:** Escola Básica Integrada da Horta

**Data:** 03 a 06 de julho

**Horário:** 09h às 12h e das 13h às 15h (a acordar com a formadora)

### Objetivos

- Refletir sobre as potencialidades e constrangimentos do pensamento computacional no ensino básico;
- Explorar a transversalidade do Pensamento Computacional no currículo do 1º CEB;
- Divulgar as atividades implementadas no 1.º Ano de implementação do projeto pensamento computacional dentro das salas de aula;
- Explorar diversos materiais didáticos existentes no âmbito do Pensamento Computacional (não digitais - smart games e digitais - micro: bit);
- Contactar com equipamentos de robótica (Beebot e Matatalab).
- Dinamizar atividades com recurso a robôs;
- Promover e motivar a adaptação e/ou criação de tarefas que desenvolvam o pensamento computacional;
- Criar professores autónomos na implementação e desenvolvimento do projeto Pensamento Computacional em sala de aula.

### Conteúdos programáticos

Módulo Pensamento Computacional no 1.º Ciclo (5 horas)

- **Referencial Pedagógico – Pensamento Computacional nos Açores;**

- **Enquadramento**

ü Projetos desenvolvidos em diversos países;

ü Tecnologias na educação;

ü Cultura Digital;

ü O cidadão que pretendemos formar.

## Escola Básica Integrada da Horta

### - Pensamento Computacional: Caracterização do Conceito

- ü A solução de problemas;
- ü A organização do Pensamento;
- ü O reconhecimento de padrões;
- ü A decomposição;
- ü A algoritmia;
- ü A abstração;
- ü Arquitetura computacional.

### - Currículo

- ü Eixos de ação
- ü Transdisciplinaridade

### - Estratégias de Ensino-Aprendizagem

### -Avaliação

### **Módulo Recursos para a Dinamização de Atividades no Âmbito do Pensamento Computacional (15 horas)**

- Divulgação das atividades implementadas no 1.º Ano de implementação do Projeto Pensamento Computacional dentro da sala de aula;
- Exploração de diversos materiais didáticos existentes no âmbito do Pensamento Computacional (não digitais, por smart games e digitais, por exemplo micro: bit);
- A robótica no Pensamento Computacional do 1º CEB;
- Contacto com equipamentos de robótica (Beebot e Matatalab);
- Realização de um trabalho prático;
- Apresentação do trabalho prático.