

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
COPEDE / NTF – NÚCLEO TÉCNICO DE FORMAÇÃO
PROPOSTA DE FORMAÇÃO - EDITAL NTF/2019

Texto de autoria da área promotora

NÚMERO DESPACHO DE HOMOLOGAÇÃO: 18444
NÚMERO DA PROPOSTA DE VALIDAÇÃO: -
NÚMERO DO COMUNICADO: 30
TIPO DE FORMAÇÃO: CURSO
ÁREA PROMOTORA: DIPED/ DRE-SM
NOME: INICIANDO A PROGRAMAÇÃO COM O SCRATCH
MODALIDADE: PRESENCIAL (PODE CONTER, NO MÁXIMO, 10% DA CARGA HORÁRIA TOTAL COM ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS)
CARGA HORÁRIA TOTAL: 20 HORAS
CARGA HORÁRIA PRESENCIAL: 18
CARGA HORÁRIA NÃO PRESENCIAL: 2
CARGA HORÁRIA A DISTÂNCIA: -
JUSTIFICATIVA: JUSTIFICATIVA - ALCANCE O POIE CONTINUARÁ COMO PÚBLICO-ALVO PRINCIPAL, MAS A FORMAÇÃO AGORA SERÁ AMPLIADO AOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL QUE DESEJAM TRABALHAR O TEMA, PROGRAMAÇÃO DIGITAL PARA CRIAÇÃO DE JOGOS, NARRATIVAS E APRESENTAÇÕES EM SUAS AULAS. JUSTIFICATIVA - INTENCIONALIDADE AUMENTAR O NÚMERO DE POIES COM A FORMAÇÃO NO EIXO ESTRUTURANTE DO CURRÍCULO DA CIDADE TPA, PROGRAMAÇÃO E TIC. O CURSO TAMBÉM ESTÁ DIRECIONADO A TODOS OS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL, VISTO QUE OS CURRÍCULOS DE TODOS OS COMPONENTES APONTAM PARA A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIA. O SCRATCH É UMA EXCELENTE FERRAMENTA PARA TODOS OS PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL DE SÃO PAULO. JUSTIFICATIVA - NECESSIDADE HÁ 25 POIES QUE INICIARAM NA FUNÇÃO RECENTEMENTE E, AINDA, NÃO DOMINAM A PROGRAMAÇÃO. ALÉM DESTES, TEMOS PROFESSORES QUE DESEJAM TRABALHAR AS TECNOLOGIAS EM SUAS AULAS. O SCRATCH SERÁ UMA NOVA ESTRATÉGIA PARA ESTES PROFESSORES, SIMPLES DE SER UTILIZADA QUE DEPENDE SOMENTE DOS NOTEBOOKS DO LIE
OBJETIVOS: - SUBSIDIAR O PROFESSOR COM PROJETOS PRÁTICOS E SIMPLES PARA SEREM USADOS EM SALA DE AULA; - REFLETIR SOBRE FORMAS DE TRABALHAR COM A PROGRAMAÇÃO PARA CRIAÇÃO DE: APRESENTAÇÕES, ANIMAÇÕES E JOGOS (GAMES) UTILIZANDO O PROGRAMA SCRATCH; - REPERTORIAR O POIE PARA AS PRÁTICAS EM SALA DE AULA UTILIZANDO O PROGRAMA SCRATCH PARA A CRIAÇÃO DE APRESENTAÇÕES, ANIMAÇÕES E JOGOS (GAMES) - PLANEJAR ATIVIDADES PARA TRABALHAR COM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: - O PROGRAMA SCRATCH.▣MANIPULANDO IMAGENS E SONS NO SCRATCH.▣PALCO, ATORES E FANTASIA.▣OS GRUPOS DE BLOCOS E SUAS FUNÇÕES.▣AS VARIÁVEIS NA PROGRAMAÇÃO.▣CRIAÇÃO DE JOGOS▣CONEXÃO COM A ROBÓTICA▣
PROCEDIMENTOS:

A ABORDAGEM SERÁ DE FORMA TEÓRICO-PRÁTICA, POR MEIO DA DIALOGICIDADE, PROPORCIONANDO ASSIM, INTERAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES, TROCA DE EXPERIÊNCIAS, REFLEXÕES SOBRE AS PRÁTICAS DESENVOLVIDAS EM SALA DE AULA.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:

PLANEJAR E APLICAR UMA ATIVIDADE COM OS PRÓPRIOS ALUNOS UTILIZANDO O SCRATCH.

CRONOGRAMA DETALHADO:

DATAS: 04/10; 11/10; 18/10; 01/11; 08/11 E 22/11/2019 – DAS 19H ÀS 22H, MAIS 2 HORAS NÃO PRESENCIAIS.
LOCAL: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA DA DRE SÃO MATEUS - AV RAGUEB CHOHI, 1550 - JD TRÊS MARIAS.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO PARA EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADO:

CONCEITO P OU S PELA PARTICIPAÇÃO E ENVOLVIMENTO; 100% DE FREQUÊNCIA E REALIZAÇÃO DE ATIVIDADE OBRIGATÓRIA

BIBLIOGRAFIA:

- MARJI, MAJED. APRENDA A PROGRAMAR COM SCRATCH, UMA INTRODUÇÃO VISUAL À PROGRAMAÇÃO COM JOGOS, ARTE, CIÊNCIA E MATEMÁTICA. TRADUÇÃO DE LÚCIA KINOSHITA. SÃO PAULO: NOVATEC, 2014
PROJECT, THE LEAD. SUPER SCRATCH, PROGRAMMING ADVENTURE!, LEARN TO PROGRAM BY MAKING COOL GAMES!. SAN FRANCISCO: NO STARCH PRESS, 2014.
SME. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS DO CURRÍCULO DA CIDADE: TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. SÃO PAULO: SME/COPED, 2018.
SME. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. SÃO PAULO: SME/COPED, 2017.

QUANTIDADE DE TURMAS: 1; VAGAS POR TURMA: 30

TOTAL DE VAGAS: 30

PÚBLICO ALVO:

POIE, PROF. DE ENS. FUND. II E MÉDIO, PROF. DE ED. INFANTIL E ENS. FUND. I

FUNÇÃO ESPECÍFICA:

1º POIE

2º PROF. DE ENS. FUND. II E MÉDIO E PROF. DE EDUC. INF. E FUND. I, QUE ATUEM NAS EMEFS, EMEFM E CIEJAS DA DRE SÃO MATEUS.

HAVENDO VAGAS REMANESCENTES, PODERÃO SER CONTEMPLADOS OS SEGUINTE CARGOS COMO PÚBLICO-ALVO):

-

CORPO DOCENTE:

JOSÉ ANTONIO DOS SANTOS - R.F: 692.095.1

JOSÉ ANTONIO DOS SANTOS RF 692.095.1 TRABALHOU MUITOS ANOS EM EMPRESA, UTILIZANDO A PROGRAMAÇÃO PARA MONTAGEM DE PEQUENOS SISTEMAS DE INFORMAÇÃO. INICIOU O CURSO DE MATEMÁTICA NA FUNDAÇÃO SANTO ANDRÉ QUANDO ESTE AINDA ERA LIGADO COM O BACHARELADO FOCADO NAS CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO, NA ÉPOCA OS DOIS PRIMEIROS ANOS ERAM BÁSICOS PARA OS DOIS CURSOS, LICENCIATURA E BACHARELADO, SE FORMOU EM LICENCIATURA EM 1992. PROGRAMADOR EM BASIC, COBOL, TURBO-PASCAL, VISUAL BASIC, C++, ARDUÍNO, ARDUBLOCK, SCRATCH. NA DIPED É FORMADOR DE MATEMÁTICA E GESTOR DA INFORMÁTICA EDUCATIVA DESDE MARÇO DE 2018, MINISTROU CURSO DE ROBÓTICA E SCRATCH NO ANO DE 2017 NA DRE-SM, É PROFESSOR DA RME DESDE 2000.

INSCRIÇÕES (PROCEDIMENTOS E PERÍODO):

A PARTIR DAS 12H DA DATA DE PUBLICAÇÃO ATÉ ÀS 20H DO DIA 01/10/2019

<https://bit.ly/2TKaN2V>

SERÁ PRIORIZADA A INSCRIÇÃO DE QUEM NÃO REALIZOU A FORMAÇÃO EM OUTRAS EDIÇÕES. NÃO TERÁ PRIORIDADE O SERVIDOR QUE DESISTIU DE FORMAÇÕES ANTERIORES SEM JUSTIFICATIVA. OS POIES TERÃO PRIORIDADE, DEPOIS OS PROFESSORES EM EXERCÍCIO NAS EMEFS DA DRE-SM, DEPOIS

CONTATO COM A ÁREA RESPONSÁVEL:

3397-6720/ (11) 9 8961-8774

