



Quadro Resumo do Planejamento de Ensino – Curso Temático Interséries

DISCIPLINA	OBJETIVOS	CONTEÚDOS PROPOSTOS	PRINCIPAIS ESTRATÉGIAS
<p>Espiadela na caixa preta: Quem manda no computador?</p> <p>Prof. Renata Nascimento Nogueira</p>	<p>Que o estudante:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tenha noções de história da computação, relacionando aspectos históricos e científicos que possibilitaram e que moldaram o desenvolvimento da computação;• Discuta implicações sociais e pessoais da utilização atual dos computadores;• A partir de seus interesses, amplie e aprofunde suas possibilidades de uso dos computadores.	<p>Ciência e tecnologia</p> <ul style="list-style-type: none">• Noções de história da computação• Desenvolvimento científico e computacional: uma relação de reciprocidade <p>Tecnologia e sociedade</p> <ul style="list-style-type: none">• Computadores e cotidiano• Computadores e geopolítica• Outros temas a serem definidos a partir de discussões com os estudantes <p>Programação:</p> <ul style="list-style-type: none">• Noções de Python<ul style="list-style-type: none">◦ Comandos básicos◦ Elaboração de programas simples• Programação em blocos	<ul style="list-style-type: none">• Realização de curso online de programação em Python.• Desenvolvimento de programas usando programação em blocos.• Pesquisa individual de temas definidos em projetos pessoais.• Apresentação de seminários.• Acompanhamento de tutoriais e outras ferramentas que orientam a utilização de programas complexos. <p>Como o curso envolve escolhas pessoais de projeto a ser desenvolvido, algumas estratégias dependerão do que será realizado por cada um dos estudantes.</p>