

Letramento em Programação – Aulas Offline

Aula 1 – Por que Programação? Atividade com Aluno-robô
Aula 2 – Introdução à Arte da Ciência da Computação – Decodificador binário
Aula 4 – Pensamento Computacional – Desenho dos monstros
Aula 5 – Programação com Papel Quadriculado – Imagens no papel quadriculado
Aula 7 – Algoritmo – Atividades com avião de papel e tangram
Aula 9 – Funções – Atividade com ritmos e batidas
Aula 11 – Condicionais – Codificação com cartas
Aula 13 – Escrevendo Canções
Aula 15 – Abstração – Contando histórias
Aula 17 – Programação por Revezamento – Papel quadriculado em grupos

Letramento em Programação – Aulas Offline

Aula 1 – Por que Programação? Atividade com Aluno-robô
Aula 2 – Introdução à Arte da Ciência da Computação – Decodificador binário
Aula 4 – Pensamento Computacional – Desenho dos monstros
Aula 5 – Programação com Papel Quadriculado – Imagens no papel quadriculado
Aula 7 – Algoritmo – Atividades com avião de papel e tangram
Aula 9 – Funções – Atividade com ritmos e batidas
Aula 11 – Condicionais – Codificação com cartas
Aula 13 – Escrevendo Canções
Aula 15 – Abstração – Contando histórias
Aula 17 – Programação por Revezamento – Papel quadriculado em grupos