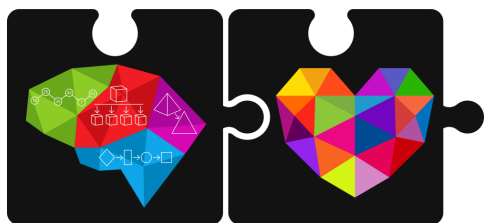

COMPUSEL Workshop

**Promover as Competências Socio-emocionais de Alunos do 1º
ciclo através do Pensamento Computacional**

2021-1-TR01-KA220-SCH000031609

COMPUSEL



AUTORIZAÇÃO DE GRAVAÇÃO DA SESSÃO.

As sessões do Workshop: Promover as Competências Socio-emocionais de Alunos do 1º ciclo através do Pensamento Computacional, serão gravadas para posterior visualização através de acesso restrito por parte dos formadores e formandos.

Deste modo solicitamos que no Bate-Papo expressem o vosso consentimento autorizando a gravação da mesma.

“Autorizo a gravação da aula para fins educativos”

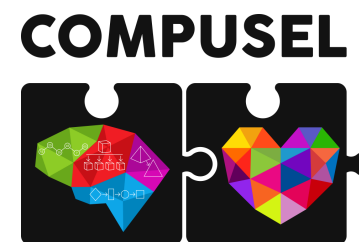


A maioria dos programas e dos currícula de Aprendizagem Socio-emocional (ASE) são desenvolvidos em países fora da Europa, tais como: EUA e Austrália.



Objetivos do projeto

Com este projeto pretendemos desenvolver uma proposta para integrar a Aprendizagem Sócio-Emocional (ASE) nos currricula europeus.





O consórcio internacional do projeto é composto por:

- Universidade Çanakkale Onsekiz Mart (Turquia)
- Universidade de Évora
- Universidade İzmir Democracy (Turquia)
- Universidade de Lodz (Polónia)
- Universidade de Bucareste (Roménia)
- Cooperativa Social das Cíclades (Grécia).



Competências ASE

Autoconhecimento

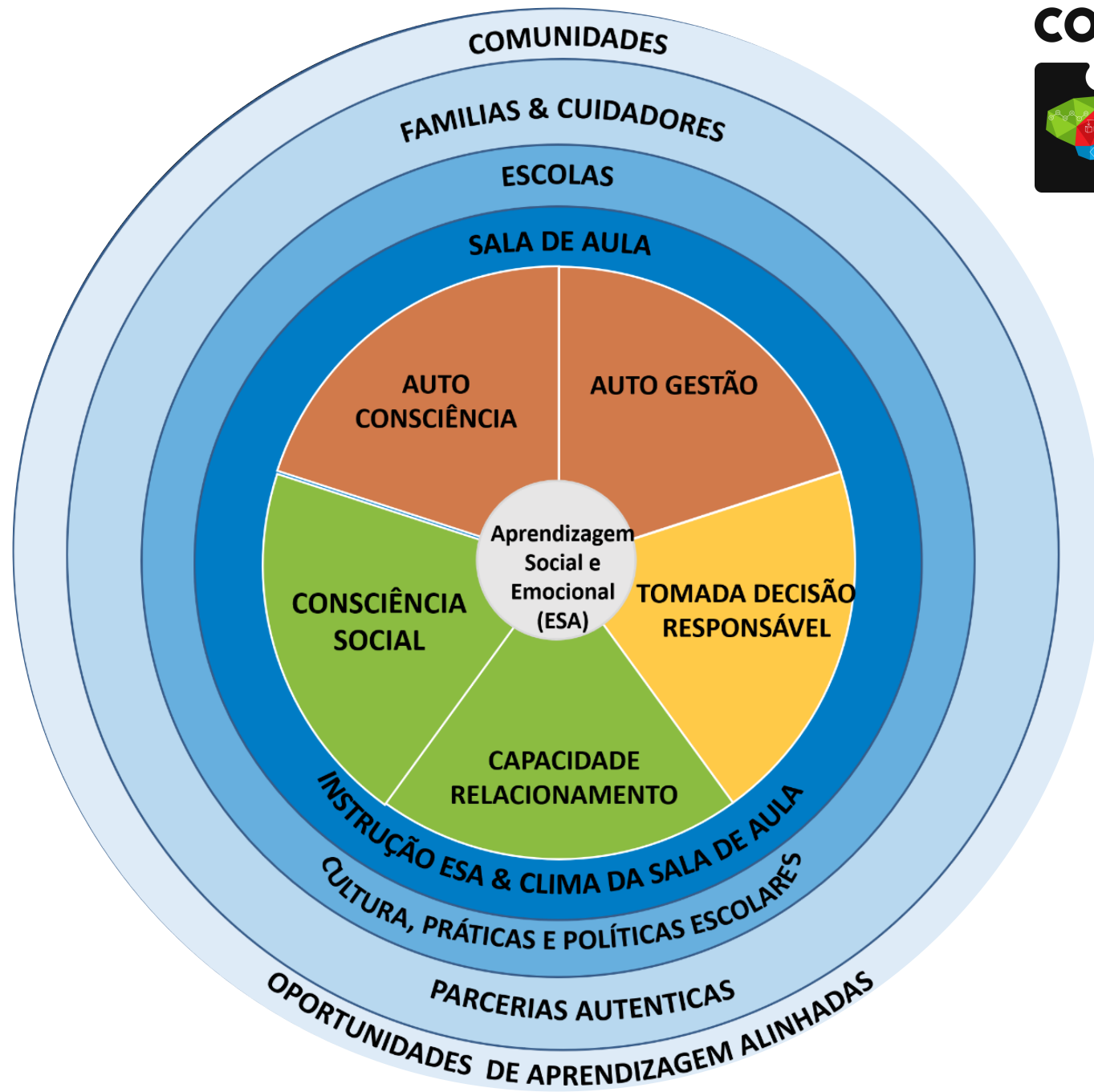
Autorregulação

Consciência Social

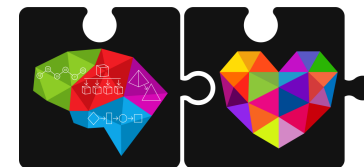
Tomada de Decisão Responsável

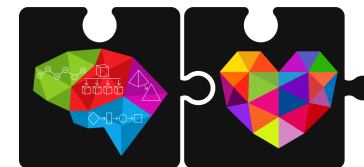
Habilidades de Relacionamento

CASEL



COMPUSEL





Pensamento Computacional

"Os processos de pensamento envolvidos na formulação de problemas e das suas soluções de modo que as soluções sejam representadas de uma maneira que possa ser efetivamente levada a cabo por um agente de processamento de informações"
(Wing 2011).

Pensamento Computacional



The diagram consists of four overlapping circles arranged horizontally. The first circle is blue and labeled 'Decomposição'. The second circle is yellow and labeled 'Abstração'. The third circle is blue and labeled 'Reconhecimento de Padrões'. The fourth circle is yellow and labeled 'Pensamento Algorítmico'. The circles overlap in a chain-like fashion, with the right side of one circle overlapping the left side of the next.

Decomposição

Abstração

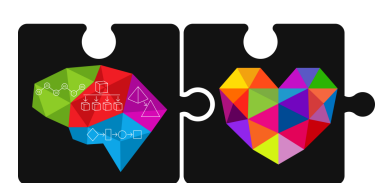
**Reconhecimento
de Padrões**

**Pensamento
Algorítmico**

Pensamento Computacional

- **Decomposição:** requer quebrar um problema ou sistema complexo em partes menores e mais geríveis.
- **Abstração:** requer mudar a forma como os dados são apresentados, como por exemplo, formas visuais de aceder aos dados.
- **Reconhecimento de padrões:** foca-se apenas nas informações importantes, ignorando detalhes irrelevantes. O reconhecimento de padrões procura semelhanças entre e dentro dos problemas.
- **Pensamento algorítmico:** envolve o desenvolvimento de uma solução passo a passo para o problema, ou as regras a seguir para resolver o problema.

COMPUSEL



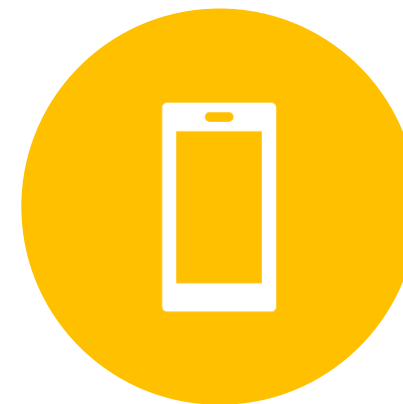
OUTPUTS



DESENVOLVIMENTO DE
PROPOSTAS
CURRÍCULARES

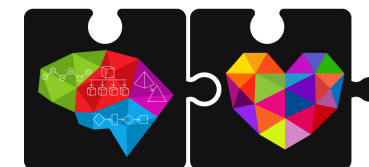


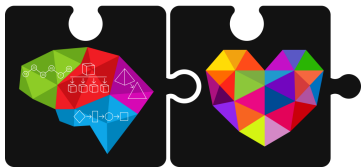
GUIA DE FORMAÇÃO
DE PROFESSORES



HISTÓRIAS DIGITAIS

COMPUSEL





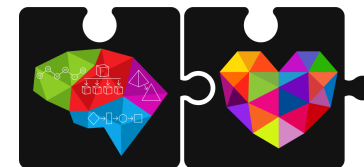
Desenvolvimento de propostas curriculares

Público Alvo: Alunos e Professores do Ensino Básico

O pensamento computacional será usado como uma estratégia de instrução

Uma entrevista semiestruturada para professores e um questionário para alunos serão usados como métodos de avaliação

Ajustamentos específicos para cada país, se necessário



Guia de Formação de Professores

Será um manual que orienta os formadores de professores sobre como ministrar o curso.



Histórias Digitais



Nas histórias digitais, apresentaremos um problema que os alunos tenham experiênciado.

As histórias envolvem problemas de habilidades ASE e serão apresentadas aos alunos.

Depois, pediremos aos alunos que resolvam o problema usando o processo de pensamento computacional.

- <https://www.youtube.com/watch?v=i2eAc-g0TzU>

Como podemos desenvolver a Aprendizagem Socioemocional através do pensamento computacional?



2 MIN

Slido.com
#9337104

<https://app.sli.do/event/myv4phcoBtwH9Q8q1WqiyJ>

slido



Como podemos desenvolver a Aprendizagem Socioemocional através do pensamento computacional?

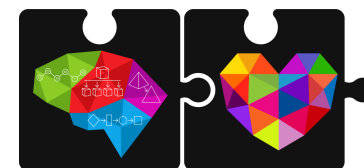
① Start presenting to display the poll results on this slide.

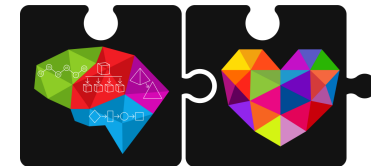
Pensamento Computacional

Exemplo de Histórias Digitais:

- Um/a aluno/a que é novo/a na turma não está incluído/a nos grupos de amigos existentes (*construção de relações e consciência social*).
- A vontade do/a novo/a aluno/a em estabelecer amizades, mas não conseguir iniciar a amizade porque não consegue expressar-se suficientemente (*autoconhecimento e construção de relações*).
- A perda de interesse na escola e nas aulas porque não se sente pertencente a essa turma (*autorregulação*).

COMPUSEL





Pensamento Computacional

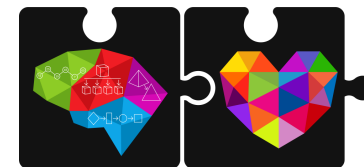
Situação:

Um/a aluno/a que é novo/a na turma não está incluído/a nos grupos de amigos existentes (*Construção de relação e Consciência social*)

História Digital:

Observamos:





Pensamento Computacional

DECOMPOSIÇÃO

É pedido aos/às aluno/as que respondam a perguntas que os ajudem a dividir os problemas em partes menores.



Por exemplo:

Se abordarmos o problema pelos olhos da nova aluna:

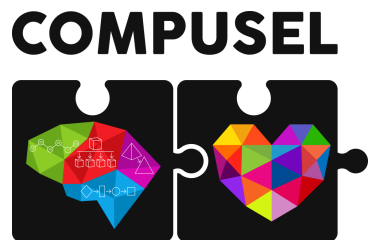
Pensamento Computacional

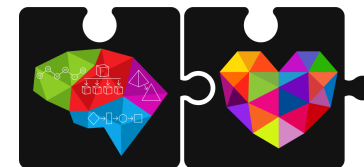
ABSTRAÇÃO

É pedido aos/às alunos/as que visualizem ou descrevam por escrito as situações na história.

Por exemplo:

Pode ser pedido aos/às alunos/as que façam um desenho que apresente o problema.





Pensamento Computacional

RECONHECIMENTO DE PADRÕES

É pedido aos/às alunos/as que descrevem as situações/eventos que são semelhantes entre si.

Por exemplo:

- Estar inibida/tímida para falar com os seus colegas de classe, mesmo quando o seu professor solicita que integre um grupo.

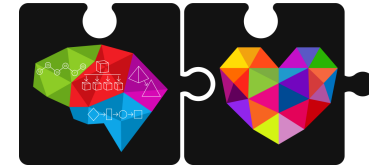
Também é perguntado aos/às alunos/as:

- Se encontraram situações semelhantes na vida real?



Pensamento Computacional

COMPUSEL



PENSAMENTO ALGORÍTMICO

É pedido aos/às alunos/as que reconstruam o padrão que surge na história, passo a passo, por forma a resolver o problema.

Por exemplo:

Se fosse eu, ...



- 1. Escolha um problema socio-emocional típico?**
- 2. Como ajudaria a resolver este problema através do pensamento computacional.**



15 MIN

Slido.com
#9337104

<https://app.sli.do/event/myv4phcoBtwH9Q8q1WqiyJ>

slido



1. Escolha um problema socio-emocional típico? 2. Como ajudaria a resolver este problema através do pensamento computacional?

① Start presenting to display the poll results on this slide.

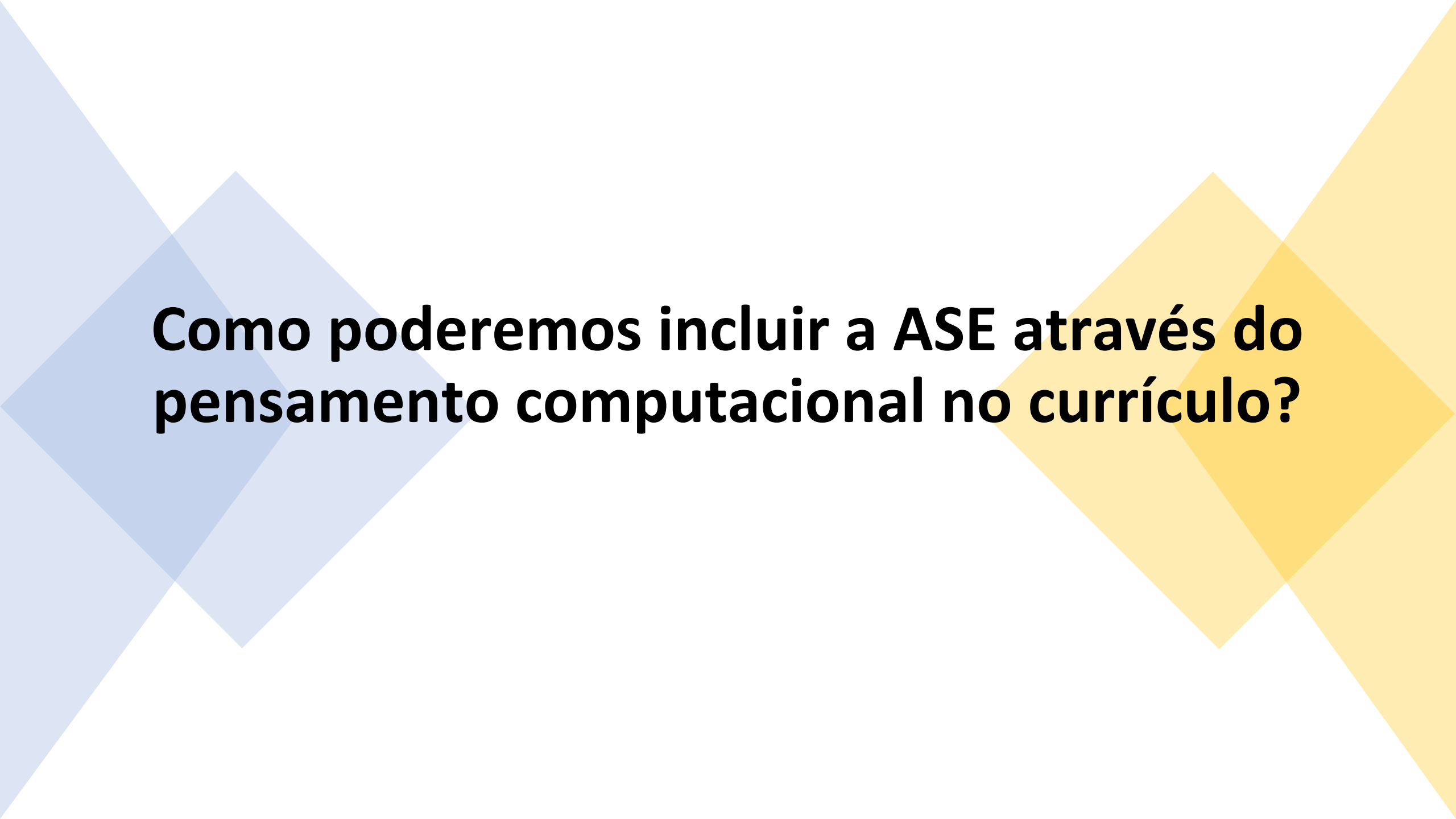
ASE em Portugal

Transversal a todo o currículo

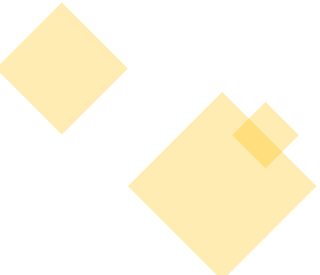
Disciplina de Cidadania

Programas de prevenção e promoção de competências

<https://cidadania.dge.mec.pt/>
<https://www.dge.mec.pt/educacao-para-a-cidadania/documentos-de-referencia>
<https://www.dge.mec.pt/autonomia-e-flexibilidade-curricular>
<https://recursos.ordemdospsicologos.pt/>



Como poderemos incluir a ASE através do pensamento computacional no currículo?



Informação sessão assíncrona 22.06.22

Responder ao relatório do
formando.

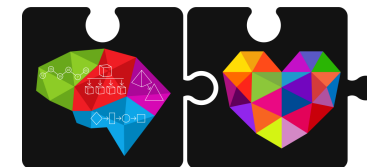


Enviar para:
compusel_portugal@googlegroups.com



Equipa de Formação

COMPUSEL



- **Universidade de Évora**
 - Adelinda Candeias
 - Heldemerina Pires
 - Gabriela Almeida
 - Guida Veiga
 - Adriana Félix
- **ESE de Santarém**
 - António Portelada
- **Universidade da Madeira**
 - Glória Franco
 - Maria João Beja

https://docs.google.com/forms/d/1nvekTpx76qMVZWNORtZY048PZXrUSx8axYGwcr-sldM/viewform?ts=628f8bda&edit_requested=true

COMPUSEL



Obrigada 😊