

ROTEIRO DE AULA (VI)

♦ **Identificação**

Disciplina: Lógica de Programação

Duração: 10 h/a

Local: Laboratório de informática

♦ **Conteúdos**

- Ambiente de programação Scratch;
- Conceitos da programação de computadores:
 - comando de entrada e saída;
 - estrutura condicional: SE;
 - estrutura de repetição: REPITA.

♦ **Objetivos**

- Apresentar o ambiente de programação Scratch;
- Incentivar a criação de jogos computacionais e animações gráficas;
- Estimular o trabalho em equipe;
- Estimular o trabalho criativo;
- Incentivar a aplicação de heurísticas para resolução de problemas;
- Incentivar a aplicação dos princípios da matemática e do conceito de bricolagem;
- Incentivar o uso da técnica de refinamentos sucessivos;
- Proporcionar meios para a compreensão dos conceitos da programação de computadores.

♦ **Metodologia**

Tabela 1: Metodologia – Aula

Aula	Conteúdo	Metodologia
15 a 24	Ambiente de programação Scratch. Conceitos da programação de computadores	Entregar o manual sobre o ambiente de programação Scratch às equipes. Tal manual está disponível no site, link Manual Scratch. Nele estão exemplos de programas, exercícios e desafios a serem realizados. Durante o tempo destinado a essa aula as equipes deverão explorar a ferramenta e compreender os conceitos da programação de computadores.