

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
COPEDE / NTF – NÚCLEO TÉCNICO DE FORMAÇÃO
PROPOSTA DE FORMAÇÃO - EDITAL NTF/2021

Texto de autoria da área promotora

NÚMERO DESPACHO DE HOMOLOGAÇÃO: 22027

NÚMERO DA PROPOSTA DE VALIDAÇÃO: -

NÚMERO DO COMUNICADO: 18

TIPO DE FORMAÇÃO: CURSO

ÁREA PROMOTORA:
DRE GUAIANASES

NOME:
PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO: O SCRATCH COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

MODALIDADE: A DISTÂNCIA (OBRIGATÓRIO CONTER O MÍNIMO DE 20% E MÁXIMO DE 40% EM ATIVIDADES PRESENCIAIS OU AULAS SÍNCRONAS).

CARGA HORÁRIA TOTAL: 50

CARGA HORÁRIA PRESENCIAL: 0

CARGA HORÁRIA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS: 20

CARGA HORÁRIA NÃO PRESENCIAL: -

CARGA HORÁRIA A DISTÂNCIA: 30

JUSTIFICATIVA:

O PENSAMENTO COMPUTACIONAL ESTÁ RELACIONADO A COMO O PENSAMENTO HUMANO REALIZA PROCESSOS PARA RESOLUÇÃO DE DESAFIOS OU PROBLEMAS, ESSENCIAL NA CONSTRUÇÃO DE NOVOS CONHECIMENTOS E HABILIDADES ADVINDAS DO RACIOCÍNIO LÓGICO E DA ABSTRAÇÃO, PRINCIPALMENTE NESSES TEMPOS DE CONSTANTES AVANÇOS DE NOVAS TECNOLOGIAS. É IMPORTANTE QUE O PROFESSOR ORIENTADOR DE EDUCAÇÃO DIGITAL (POED) POSSUA O CONHECIMENTO E AS FERRAMENTAS ADEQUADAS PARA AUXILIAR OS ESTUDANTES A PERCEBER ESSES PROCESSOS E COMPREENDER NÃO SÓ O FUNCIONAMENTO DE MÁQUINAS, MAS TAMBÉM DESENVOLVER HABILIDADES DE USO DA TECNOLOGIA PARA OS DIVERSOS CONTEXTOS DE SUA VIDA.

PARA TANTO, EM CONFORMIDADE COM O CURRÍCULO DA CIDADE - TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM, A FORMAÇÃO CONTINUADA DO DOCENTE DEVE COMPREENDER O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO, A QUAL PODE PROPICIAR AO ESTUDANTE UM RACIOCÍNIO LÓGICO AGUÇADO CAPAZ DE ENTENDER ESSAS NOVAS TECNOLOGIAS NÃO APENAS COMO UM MERO USUÁRIO, MAS COMO UM INDIVÍDUO COM A HABILIDADE DE MODIFICAR E CRIAR NOVOS CONHECIMENTOS QUE PODEM SER APLICADOS EM SUA VIDA ACADÊMICA, EM SEU TRABALHO E EM SEU COTIDIANO. ESSE TIPO DE APRENDIZADO É DE SUMA IMPORTÂNCIA, UMA VEZ QUE PODE TER APLICAÇÕES EM DIVERSOS CONTEXTOS DA VIDA REAL.

DESSA FORMA, O SCRATCH É UMA FERRAMENTA QUE PROPÕE A INTRODUÇÃO DA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ACESSÍVEL E INTERDISCIPLINAR, NO SENTIDO DE SER COMUM A DIFERENTES RAMOS DE CONHECIMENTO, OFERECENDO MAIORES POSSIBILIDADES DE TRABALHO PEDAGÓGICO AO POED, QUE POSSUI FORMAÇÃO EM DIFERENTES DISCIPLINAS. UM POED COM FORMAÇÃO EM ARTE, POR EXEMPLO, PODE PRIVILEGIAR A CONSTRUÇÃO DO CONCEITO DE ANIMAÇÃO, NA PRÁTICA, A PARTIR DA INTEGRAÇÃO DA INFORMÁTICA, DA MATEMÁTICA E DE SEU PRÓPRIO COMPONENTE. TODA ESSA VERSATILIDADE PERMITE TAMBÉM AO ESTUDANTE A CRIAÇÃO DE SEUS PRÓPRIOS PROGRAMAS, JOGOS, HISTÓRIAS E APRESENTAÇÕES, COM A CAPACIDADE DE DESENVOLVER O RACIOCÍNIO LÓGICO DE FORMA GRADUAL E SISTEMÁTICA, FACILITANDO A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS MAIS COMPLEXOS E MAIS ABRANGENTES.

NO CONTEXTO ATUAL, UM FATOR IMPORTANTE A SER DESTACADO, SOBRETUDO EM RELAÇÃO AOS IMPACTOS DA PANDEMIA NA EDUCAÇÃO, É O DE QUE OS ESTUDANTES DA REDE SOFRERAM UMA DEFASAGEM EM SUAS APRENDIZAGENS POR LIMITAÇÕES DE OPORTUNIDADES DE ATENDIMENTO. ESSE EFEITO TRAZ A NECESSIDADE DE SE PROPORCIONAR, AOS ESTUDANTES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO, O ACESSO AOS CONTEÚDOS AOS QUAIS LHEIS SÃO DE DIREITO, COMO PREVISTOS NO CURRÍCULO OFICIAL DA CIDADE DE SÃO PAULO. CABE CRIAR

AS CONDIÇÕES ADEQUADAS PARA QUE OS DOCENTES POSSAM REALIZAR PROPOSTAS ESTRUTURADAS DE ENSINO PARA O DESENVOLVIMENTO E A RECUPERAÇÃO DAS APRENDIZAGENS DE MANEIRA ATRATIVA, LÚDICA E EFETIVA.

POR ESSAS RAZÕES, O CURSO “PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO: O SCRATCH COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL” VEM AO ENCONTRO DAS NECESSIDADES APRESENTADAS: FORMAÇÃO CONTINUADA ESPECÍFICA DO POED E O AUXÍLIO À RECUPERAÇÃO DAS APRENDIZAGENS DOS ESTUDANTES. O SCRATCH, COMO RECURSO PEDAGÓGICO, EM CONJUNTO COM METODOLOGIAS ATIVAS, PODE SER UM MEIO FACILITADOR PARA O DESENVOLVIMENTO DE APRENDIZAGENS SIGNIFICATIVAS, COM POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO ABRANGENTE, EM CONTRIBUIÇÃO COM OUTROS COMPONENTES. É INDISPENSÁVEL QUE OS POEDS TENHAM ACESSO E FORMAÇÃO A ESSE RECURSO, A FIM DE QUE POSSAM REALIZAR O ATENDIMENTO DE QUALIDADE E ASSEGURAR OS DIREITOS DE APRENDIZAGEM AOS ESTUDANTES DAS NOSSAS ESCOLAS.

OBJETIVOS:

- FORNECER SUBSÍDIOS PRÁTICOS E TEÓRICOS AOS DOCENTES, A FIM DE QUE DESENVOLVAM A INSTRUMENTAÇÃO NECESSÁRIA PARA O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO EM SALA DE AULA (LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO DIGITAL - LED);
- REFLETIR E AVALIAR SOBRE A UTILIZAÇÃO DA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES RELACIONADAS AO PENSAMENTO COMPUTACIONAL, A PARTIR DA EXPERIMENTAÇÃO, CRIAÇÃO DE CENÁRIOS, NARRATIVAS E JOGOS SIMPLES NA PLATAFORMA SCRATCH;
- ELABORAR TUTORIAIS, PLANOS E SEQUÊNCIAS DE ATIVIDADES COM O OBJETIVO DE ALCANÇAR O DESENVOLVIMENTO DOS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DO CURRÍCULO DA CIDADE TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM;
- APOIAR OS PROFESSORES NOS PROCESSOS PEDAGÓGICOS PARA QUE AS PRÁTICAS REVERBEREM EM SALA DE AULA COM OS ESTUDANTES.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- 01 - APRESENTAÇÃO DO SCRATCH: INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO; PROGRAMAÇÃO EM BLOCOS; O AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO; ADICIONAR CENÁRIOS; ADICIONAR ATORES; ADICIONAR BLOCOS DE CÓDIGO; EVENTOS; CONTROLES; MOVIMENTOS; SONS; SENSORES; VARIÁVEIS; OPERADORES LÓGICOS; ALGORITMOS; LOOPS; CONDICIONAIS; ANIMAÇÕES; COLISÕES; FUNÇÕES.
- 02 - PENSAMENTO COMPUTACIONAL: CONSTRUTIVISMO E CONSTRUCIONISMO; SCRATCH E AS HABILIDADES DO CONHECIMENTO; HABILIDADES LIGADAS À INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO; HABILIDADES LIGADAS À ÁREA DO PENSAMENTO E DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS; HABILIDADES LIGADAS À ÁREA DO RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E CAPACIDADE DE SE AUTODIRECIONAR; SCRATCH E A INTERDISCIPLINARIDADE; SCRATCH E O CURRÍCULO DA CIDADE - TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM.
- 03 - CONTANDO HISTÓRIAS: BLOCOS DE BALÕES DE DIÁLOGO; BLOCOS DE BALÕES DE PENSAMENTO; BLOCOS DE CONTROLE PARA TROCA DE TURNOS; BLOCOS PARA TROCA DE ATORES E CENÁRIOS; ADICIONAR SONS E FALAS.
- 04 - PROGRAMAÇÃO DE JOGOS: APRENDIZADO DE PROGRAMAÇÃO COM JOGOS DIGITAIS; APROVEITAMENTO DAS CARACTERÍSTICAS DE JOGOS DIGITAIS PARA ATIVIDADES DE ENSINO; JOGABILIDADE; GÊNEROS DE JOGOS; COMO CRIAR JOGO DE LABIRINTO (MAZE); COMO CRIAR JOGO DE ‘NAVINHA’ (SHOOTER); COMO FAZER REMIX PARA CRIAR JOGOS DE PLATAFORMA.
- 05 - OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM: O QUE SÃO OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM; MODELOS DE ATIVIDADES; COMO DESENVOLVER OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM; ARRASTAR E SOLTAR; VARIÁVEIS PARA CRIAÇÃO DE GABARITOS; VERIFICAÇÃO DE RESPOSTAS CORRETAS.
- 06 - EXTENSÕES DO SCRATCH: EXTENSÕES DISPONÍVEIS NA PLATAFORMA (MÚSICA, CANETA, DETECÇÃO DE VÍDEO, TEXTO PARA FALA E TRADUZIR).
- 07 - APRENDENDO SCRATCH POR MEIO DE METODOLOGIAS ATIVAS: METODOLOGIAS ATIVAS E PRÁTICAS DE ENSINO DE PROGRAMAÇÃO (SALA DE AULA INVERTIDA, GAMIFICAÇÃO E ENSINO BASEADO EM PROJETOS); ELABORAÇÃO PLANOS E MATERIAIS DE ENSINO PARA USO COM ESTUDANTES.
- 08 - PROJETOS DESENVOLVIDOS: AVALIAÇÃO NO CONTEXTO DE ENSINO DE PROGRAMAÇÃO; CONCEITO DE REFATORAÇÃO; COMO REALIZAR A PUBLICAÇÃO E O COMPARTILHAMENTO DE PROJETOS DO SCRATCH; SUPORTES E FORMATOS PARA A PUBLICAÇÃO E O COMPARTILHAMENTO DE TUTORIAIS E MATERIAIS DE ENSINO ELABORADOS.

PROCEDIMENTOS:

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (ESPECIFICAR EM RELAÇÃO À MODALIDADE - PRESENCIAL OU A

DISTÂNCIA):

- ATIVIDADES PRÁTICAS NA PLATAFORMA SCRATCH, CONFORME A SEQUÊNCIA:

01 - APRESENTAÇÃO DO SCRATCH: REALIZAR UM TOUR, PASSO A PASSO, PELO AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO E DEMONSTRAR AS PRINCIPAIS FUNCIONALIDADES DA PLATAFORMA.

02- PENSAMENTO COMPUTACIONAL: CONHECER OS ELEMENTOS OBJETIVOS DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL; RESOLVER PROBLEMAS USANDO PROGRAMAÇÃO A PARTIR DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL COMO PREMISSA.

03- CONTANDO HISTÓRIAS: CRIAR PEQUENAS NARRATIVAS E HISTÓRIAS POR MEIO DE PROGRAMAÇÃO NO SCRATCH.

04- PROGRAMAÇÃO DE JOGOS: COMPREENDER OS PRINCIPAIS ASPECTOS DOS JOGOS DIGITAIS E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO;

DESENVOLVER JOGOS SIMPLES COM A PROGRAMAÇÃO DO SCRATCH.

05- OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM: CONHECER O QUE SÃO OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM E COMO UTILIZÁ-LOS;

DESENVOLVER OBJETOS DE APRENDIZAGEM COM O SCRATCH.

06- EXTENSÕES DO SCRATCH: CONHECER AS PRINCIPAIS EXTENSÕES DISPONÍVEIS NA PLATAFORMA; CRIAR PROJETOS POR MEIO DO USO DAS EXTENSÕES: MÚSICA, DETECÇÃO DE VÍDEO, TEXTO PARA FALA E TRADUZIR.

07- APRENDENDO SCRATCH POR MEIO DE METODOLOGIAS ATIVAS: REFLETIR SOBRE METODOLOGIAS ATIVAS E PRÁTICAS DE ENSINO DE PROGRAMAÇÃO POR MEIO DO SCRATCH; ELABORAR ESTRATÉGIAS, PLANOS E MATERIAIS DE ENSINO PARA USO COM ESTUDANTES.

08- PROJETOS DESENVOLVIDOS: MOSTRAR PARA A TURMA PARTICIPANTE DO CURSO OS PROJETOS DESENVOLVIDOS COM OS ESTUDANTES, OS TUTORIAIS E OS MATERIAIS DE ENSINO ELABORADOS.

- PROBLEMATIZAÇÃO DAS PRÁTICAS DURANTE AS AULAS SÍNCRONAS;

- REGISTROS REFLEXIVOS SOBRE OS PROJETOS EM DESENVOLVIMENTO (ATIVIDADE ASSÍNCRONA);

- FÓRUM DE DISCUSSÃO SOBRE A PROPOSTA CURRICULAR E A PRÁTICA EM SALA DE AULA (ATIVIDADE ASSÍNCRONA);

- LEITURA E SÍNTESE DE TEXTO SUGERIDO PELO REGENTE (ATIVIDADE ASSÍNCRONA).

- PRODUÇÃO DE NARRATIVA OU JOGO EM ALGUMA ÁREA DE CONHECIMENTO (ATIVIDADE ASSÍNCRONA).

OBSERVAÇÃO: TODAS AS ATIVIDADES SERÃO REALIZADAS PELA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM E GOOGLE MEET, COM DISPONIBILIZAÇÃO DE ACESSO AO NTF A TODOS OS CONTEÚDOS, ATIVIDADES E EVENTOS.

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:

OS CURSISTAS DESENVOLVERÃO UM PROJETO DE APLICAÇÃO DOS CONHECIMENTOS DE PROGRAMAÇÃO QUE APRESENTEM, COMO PRODUTO FINAL, UM DOS SEGUINTE ITENS, À ESCOLHA DO CURSISTA:

- NARRATIVA, JOGO SIMPLES, OU OBJETO DE APRENDIZAGEM, CRIADO EM SCRATCH, PARA USO EM AULA COM OS ESTUDANTES NA ÁREA DE CONHECIMENTO QUE DESEJAREM;

- TUTORIAL OU MATERIAL PEDAGÓGICO PARA TRABALHAR EM AULA COM OS ESTUDANTES;

- MOSTRA DE TRABALHO PEDAGÓGICO DESENVOLVIDO EM SALA DE AULA COM OS ESTUDANTES.

CRONOGRAMA DETALHADO:

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 04/04 A 15/08.

DATAS DAS AULAS SÍNCRONAS: 04/04, 18/04, 02/05, 23/05, 06/06, 20/06, 01/08, 15/08.

HORÁRIO: 19H ÀS 21H30.

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM: GOOGLE CLASSROOM E GOOGLE MEET.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO PARA EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADO:

CONCEITO P OU S PELA PARTICIPAÇÃO E ENVOLVIMENTO, 100% DE FREQUÊNCIA, REALIZAÇÃO DE ATIVIDADE OBRIGATÓRIA, PARTICIPAÇÃO NAS AULAS SÍNCRONAS

BIBLIOGRAFIA:

BIBLIOGRAFIA:

CASTRO A. O USO DA PROGRAMAÇÃO SCRATCH PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES EM CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL. 2017. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA) -PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA. UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO

PARANÁ. PONTA GROSSA, 2017.

PROTTSMAN, KIKI. HOW TO BE A CODER: LEARN TO THINK LIKE A CODER WITH FUN ACTIVITIES, THEN CODE IN SCRATCH 3.0 ONLINE. NEW YORK, NY:DK PUBLISHING, 2019.

SÃO PAULO, (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. INSTRUÇÃO NORMATIVA Nº 30 DE 31 DE OUTUBRO DE 2019. DISPÕE SOBRE A ORGANIZAÇÃO DOS LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://LEIS/INSTRUCAO-NORMATIVA-SECRETARIA-MUNICIPAL-DE-EDUCACAO-SME-1-DE-31-DE-OUTUBRO-DE-2019/CONSOLIDADO](http://legislacao.prefeitura.sp.gov.br/leis/instrucao-normativa-secretaria-municipal-de-educacao-sme-1-de-31-de-outubro-de-2019/consolidado)>. ACESSO EM: 18 MAR. 2021.

_____. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://CURRICULO.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/TECNOLOGIAS-PARA-APRENDIZAGEM](https://curriculo.sme.prefeitura.sp.gov.br/tecnologias-para-aprendizagem)>. ACESSO EM: 12 DEZ. 2020.

_____. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. SÃO PAULO: SME/COPED, 2019.

_____. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. CURRÍCULO DA CIDADE: EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM. SÃO PAULO: SME/COPED, 2019.

_____. LINK: [HTTPS://SCRATCH.MIT.EDU/](https://scratch.mit.edu/)

SOARES ALMEIDA, S. L. USANDO O SCRATCH COMO FERRAMENTA INTERDISCIPLINAR ATRAVÉS DA PROGRAMAÇÃO. 2020. DISSERTAÇÃO (MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA) - PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. BRASÍLIA 2020.

WOODCOCK, J. CODING GAMES IN SCRATCH. REVISED AND UPDATED, AMERICAN EDITION. NEW YORK, NY: DK PUBLISHING, 2019.

QUANTIDADE DE TURMAS: 1; VAGAS POR TURMA: 30

TOTAL DE VAGAS: 30

PÚBLICO ALVO:

PROF. E.F. II E MÉDIO, PROF. ED. INF. E ENS. FUND.

FUNÇÃO ESPECÍFICA:

POED

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

-

CORPO DOCENTE:

PROF. LUCIANO DE BRITO LEAL R.F: 780.820.8

MESTRANDO EM FORMAÇÃO DE FORMADORES PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (PUC-SP), ESPECIALISTA EM GESTÃO ESCOLAR, GRADUADO EM PEDAGOGIA E LETRAS. POSSUI EXPERIÊNCIA COMO PROFESSOR DE ENSINO FUNDAMENTAL I E II, DIRETOR DE ESCOLA, PROFESSOR ORIENTADOR DE SALA DE LEITURA, FORMADOR NA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE POÁ (SP) E FORMADOR NA DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO GUAIANASES.

JOSÉ LOPES MOREIRA FILHO - R.F.: 733.212.2

DOCTOR EM LETRAS PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP-SP), MESTRE EM LINGUÍSTICA APLICADA E ESTUDOS DA LINGUAGEM PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (PUC-SP), GRADUADO EM LETRAS, LICENCIATURA (PORTUGUÊS/INGLÊS) E BACHARELADO EM TRADUÇÃO, PELA UNIVERSIDADE DE MOGI DAS CRUZES (UMC). POSSUI EXPERIÊNCIA COMO TRADUTOR, PROFESSOR DE LÍNGUA ESTRANGEIRA (INGLÊS) E PORTUGUÊS PARA IMIGRANTES, COORDENADOR PEDAGÓGICO, FORMADOR EM DIRETORIAS DE ENSINO (ESTADUAL E MUNICIPAL) E PROGRAMADOR. TRABALHA NA FORMAÇÃO DE DOCENTES NA ÁREA DE LETRAS E TECNOLOGIA, ALÉM DE MANTER ATIVIDADES COMO PROGRAMADOR. FOI COLABORADOR NA TRANSPOSIÇÃO ONLINE DO SISTEMA CORPOR (CORPORA DO PORTUGUÊS FALADO DE SÃO PAULO - USP) E COLABORADOR NA TRANSPOSIÇÃO ONLINE DO DICIONÁRIO HISTÓRICO DO PORTUGUÊS DO BRASIL (DHPB - UNESP ARARAQUARA). EM 2021, PUBLICOU O LIVRO "PYTHON PARA LINGUÍSTICA DE CORPUS: GUIA PRÁTICO".

INSCRIÇÕES (PROCEDIMENTOS E PERÍODO):

30/03/2022 (A PARTIR DAS 10H) A 31/03/2022 (ATÉ ÀS 10H)

<https://forms.gle/yJMNLrxZsZRV8mDJA>

AS INSCRIÇÕES SERÃO VALIDADAS PELA ORDEM DE CADASTRO NO LINK, CONSIDERANDO AS ESPECIFICAÇÕES DO PÚBLICO-ALVO

CONTATO COM A ÁREA RESPONSÁVEL:

-

Documento Nº: 11170