

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
COPEP / NTF – NÚCLEO TÉCNICO DE FORMAÇÃO
PROPOSTA DE FORMAÇÃO - EDITAL NTF/2023

Texto de autoria da área promotora

NÚMERO DESPACHO DE HOMOLOGAÇÃO: 23025

NÚMERO DA PROPOSTA DE VALIDAÇÃO: 20230045

NÚMERO DO COMUNICADO: -

TIPO DE FORMAÇÃO: CURSO

ÁREA PROMOTORA:

DIRETORIA REGIONAL DE EDUCACAO GUAIANASES

NOME:

PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO: SCRATCH PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL - BÁSICO

MODALIDADE: EAD

CARGA HORÁRIA TOTAL: 50

CARGA HORÁRIA PRESENCIAL: 0

CARGA HORÁRIA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS: 20

CARGA HORÁRIA NÃO PRESENCIAL: 0

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. O PROFESSOR ORIENTADOR DE EDUCAÇÃO DIGITAL (POED), CONFORME A PROPOSTA CURRICULAR VIGENTE NA RME, REQUER CONHECIMENTOS E FERRAMENTAS ADEQUADAS PARA AUXILIAR OS ESTUDANTES A PERCEBEREM ESSES PROCESSOS E COMPREENDER NÃO SÓ O FUNCIONAMENTO DE MÁQUINAS, MAS TAMBÉM DESENVOLVER HABILIDADES DE USO DA TECNOLOGIA PARA OS DIVERSOS CONTEXTOS DA VIDA.

PARA TANTO, EM CONFORMIDADE COM O CURRÍCULO DA CIDADE - TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM, A FORMAÇÃO CONTINUADA DO DOCENTE DEVE COMPREENDER O PROCESSO DE APRENDIZAGEM E UTILIZAR-SE DE DIFERENTES LINGUAGENS, ENTRE ELAS A PROGRAMAÇÃO, A QUAL PODE PROPICIAR AO ESTUDANTE OPORTUNIDADES DE DESENVOLVER UM RACIOCÍNIO LÓGICO AGUÇADO, CAPAZ DE ENTENDER AS 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 A SUA VIDA ACADÊMICA, EM SEU TRABALHO E EM SEU COTIDIANO. ESSE TIPO DE APRENDIZADO É PRIMORDIAL, UMA VEZ QUE POSSUI BASE NA REALIDADE CONTEMPORÂNEA, COM APLICAÇÕES EM DIVERSOS CONTEXTOS DA VIDA REAL.

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, DE MODO A OFERECER 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 DAS TECNOLOGIAS, 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 POSSIBILIDADE 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 LHE SÃO DE DIREITO, COMO PREVISTOS NO CURRÍCULO OFICIAL DA CIDADE DE SÃO PAULO. CABE, ENTÃO, 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: SCRATCH PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL - BÁSICO VEM AO ENCONTRO DAS NECESSIDADES APRESENTADAS: FORMAÇÃO CONTINUADA ESPECÍFICA DO POED E O AUXÍLIO À RECUPERAÇÃO DAS APRENDIZAGENS DOS ESTUDANTES POR MEIO DE ABORDAGENS DIVERSIFICADAS. 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. CONSIDERA-SE 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 UNIDADES ESCOLARES.

OBJETIVOS:

- OPORTUNIZAR INSTRUMENTOS, PLATAFORMA SCRATCH, PARA QUE O PROFESSOR POSSA AMPLIAR ESTRATÉGIAS DE ENSINO/APRENDIZAGEM COM BASE NO PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
- 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 EM 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: 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; POTENCIAL PEDAGÓGICO NO USO DE NARRATIVAS;

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 JOGOS DE LABIRINTO (MAZE);

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; 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):

AS ATIVIDADES SÍNCRONAS SERÃO REALIZADAS POR MEIO DE RECURSOS DO GOOGLE MEET. DURANTE O ENCONTRO SÍNCRONO, OS CURSISTAS TERÃO ACESSO À PLATAFORMA SCRATCH PARA ACOMPANHAR AS EXPLICAÇÕES E INSTRUÇÕES, ALÉM DA POSSIBILIDADE DE REALIZAR EXERCÍCIOS DE PRÁTICA. QUANDO EM ABORDAGEM DE PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO EM SCRATCH, OS CURSISTAS SERÃO EXPOSTOS A PERGUNTAS SOBRE RECURSOS A UTILIZAR (BLOCOS DE PROGRAMAÇÃO), PROBLEMAS PARA RESOLUÇÃO E ALGORITMOS ALTERNATIVOS PARA UMA MESMA FUNCIONALIDADE NA PROGRAMAÇÃO, A FIM DE OPORTUNIZAR O USO DE HABILIDADES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL E CONSOLIDAR OS CONHECIMENTOS NA LINGUAGEM SCRATCH.

AS ATIVIDADES ASSÍNCRONAS SERÃO REALIZADAS POR MEIO DA PLATAFORMA GOOGLE SALA DE AULA. SERÃO DISPONIBILIZADOS OS MATERIAIS DE REFERÊNCIA, TUTORIAIS E ATIVIDADES PARA QUE O CURSISTA REALIZE OS ESTUDOS E PRÁTICAS COMPLEMENTARES ÀS ATIVIDADES SÍNCRONAS. AS ATIVIDADES PREVISTAS INCLUEM: LEITURA E SÍNTESE DE TEXTO SUGERIDO PELO REGENTE; PERGUNTAS DE MÚLTIPLA ESCOLHA; REGISTRO SOBRE OS PROJETOS EM DESENVOLVIMENTO; FÓRUM DE DISCUSSÃO; ACOMPANHAMENTO DE TUTORIAIS EM VÍDEO; CRIAÇÃO DE CONTA NA PLATAFORMA SCRATCH; REMIX DE CRIAÇÕES EM ESTÚDIO DO SCRATCH; PRODUÇÃO DE NARRATIVAS, JOGOS OU OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NA PLATAFORMA SCRATCH.

OS PROJETOS DE CRIAÇÃO, EM SCRATCH, DOS CURSISTAS, SERÃO ARMAZENADAS EM ESTÚDIOS NA PLATAFORMA SCRATCH, POR MEIO DE CONTA DE EDUCADOR, EM TURMA CRIADA PARA TAL PROPÓSITO.

LINK DE ACESSO: [HTTPS://DREGUAIANASES.NET/APPS/CURSO-SCRATCH](https://dreguainases.net/apps/curso-scratch)

ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:

OS CURSISTAS ESTARÃO APTOS A DESENVOLVER UM PROJETO DE APLICAÇÃO DOS CONHECIMENTOS PEDAGÓGICOS E DE PROGRAMAÇÃO QUE APRESENTEM, COMO PRODUTO FINAL, UM DOS SEGUINTE ITENS, À ESCOLHA DO CURSISTA:

- NARRATIVA, JOGO SIMPLES, OU OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAGEM, CRIADO EM SCRATCH, NA ÁREA DE CONHECIMENTO OU COMPONENTE QUE DESEJAREM;
- MATERIAL PEDAGÓGICO RELACIONADO A PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO NA PLATAFORMA SCRATCH PARA TRABALHAR EM AULA COM ESTUDANTES;

- REGISTRO DE TRABALHO PEDAGÓGICO RELACIONADO A PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO NA PLATAFORMA SCRATCH, DESENVOLVIDO EM SALA DE AULA COM ESTUDANTES.

CRONOGRAMA DETALHADO:

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: DE 20/04/2023 A 15/06/2023

DATAS E HORÁRIO DAS AULAS SÍNCRONAS:

DIAS: 20/04, 04/05, 18/05, 01/06 E 15/06 - DAS 18H30 ÀS 22H30

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM PARA ENCONTROS SÍNCRONOS: GOOGLE MEET

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM PARA ATIVIDADES ASSÍNCRONAS: GOOGLE SALA DE AULA

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM PARA PUBLICAÇÃO DE CRIAÇÕES: PLATAFORMA SCRATCH

20H AULAS SÍNCRONAS.

30H - ATIVIDADES ASSÍNCRONAS.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO PARA EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADO:

CONCEITO P OU S PELA PARTICIPAÇÃO E ENVOLVIMENTO (EM ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS), MÍNIMO DE 80% DE FREQUÊNCIA EM PARTICIPAÇÃO NAS AULAS SÍNCRONAS, E REALIZAÇÃO DE ATIVIDADE OBRIGATÓRIA.

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. COMO SER UM PROGRAMADOR: APRENDA A PENSAR COMO UM PROGRAMADOR POR MEIO DE ATIVIDADES LÚDICAS, DEPOIS PROGRAME EM SCRATCH 3.0 ON-LINE. NOVA YORK, NY: DK PUBLISHING, 2019. TRADUZIDO DO ORIGINAL: 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.

REDE BRASILEIRA DE APRENDIZAGEM. GUIA DE RECURSOS DO SCRATCH PARA EDUCADORES, 2020. DISPONÍVEL EM: < [HTTPS://PORVIR-PROD.S3.AMAZONAWS.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/01/17173522/GUIDE_SCRATCHEducadores_RBAC.PDF](https://porvir-prod.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2020/01/17173522/GUIDE_SCRATCHEducadores_RBAC.pdf) >ACESSO EM: 17 MAR. 2023. SÃO PAULO, (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. INSTRUÇÃO NORMATIVA SME Nº 47, DE 14 DE DEZEMBRO DE 2022. DISPÕE SOBRE A ORGANIZAÇÃO DOS LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS. DISPONÍVEL EM:

< [HTTPS://LEGISLACAO.PREFEITURA.SP.GOV.BR/LEIS/INSTRUCAO-NORMATIVA-SECRETARIA-MUNICIPAL-DE-EDUCACAO-SME-47-DE-14-DE-DEZEMBRO-DE-2022](https://legislacao.prefeitura.sp.gov.br/leis/instrucao-normativa-secretaria-municipal-de-educacao-sme-47-de-14-de-dezembro-de-2022) >. ACESSO EM: 17 MAR. 2023.

. SECRETARIAMUNICIPALDEEDUCAÇÃO.TECNOLOGIASPARA APRENDIZAGEM.DISPONÍVELEM:< [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.

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.

SOUZA, MICHEL FIGUEIREDO DE. SCRATCH: GUIA PRÁTICO PARA APLICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA MICHEL FIGUEIREDO DE SOUZA; JANEIRO: IMPERIAL, 2018.

WOODCOCK, J. PROGRAMANDO JOGOS NO SCRATCH. REVISADO E ATUALIZADO, EDIÇÃO AMERICANA. NOVA YORK, NY: DK PUBLISHING, 2019. TRADUZIDO DO ORIGINAL: CODING GAMES IN SCRATCH. REVISED AND UPDATED, AMERICAN EDITION. NEW YORK, NY: DK PUBLISHING, 2019.

QUANTIDADE DE TURMAS: 1; VAGAS POR TURMA: 40

TOTAL DE VAGAS: 40

PÚBLICO ALVO:

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

FUNÇÃO ESPECÍFICA:

PROFESSOR ORIENTADOR DE EDUCAÇÃO DIGITAL - POED

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

-

CORPO DOCENTE:

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). TRABALHA NA FORMAÇÃO DE DOCENTES NAS ÁREAS DE LETRAS E TECNOLOGIA, ALÉM DE MANTER ATIVIDADES COMO PROGRAMADOR. FOI COLABORADOR NA TRANSPOSIÇÃO ON-LINE DO SISTEMA CORPOR (CORPORA DO PORTUGUÊS FALADO DE SÃO PAULO - USP) E COLABORADOR NA TRANSPOSIÇÃO ON-

LINE 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):

A PARTIR DAS 10H DO DIA 10/04 ATÉ ÀS 10H DE 30/03 PELO LINK:

<https://forms.gle/ZHmGRh8xJLMdrpYv5>

AS INSCRIÇÕES SERÃO VALIDADAS PELA ORDEM DE CADASTRO NO FORMULÁRIO, EM CONSIDERAÇÃO ÀS ESPECIFICAÇÕES DO PÚBLICO-ALVO.

CONTATO COM A ÁREA RESPONSÁVEL:

(11) 25544475

Documento Nº: 11506