

WebDev - Módulo 0

Roteiro de aula

Aula 2: Planejamento é liberdade!



Tópicos da aula:

- Alinhamentos
- Aprendizagem autodirigida
- A importância da organização de trabalho para a vida profissional;
- Aprendizagem intencional



Atividades da Aula

→ Atividade 1: Por que vocês escolheram estar aqui?

- ◆ Escolham um colega A para iniciar respondendo à pergunta.
- ◆ Após a primeira resposta do colega A, o colega B pergunta “Por quê?”
- ◆ O colega A, então, elabora uma segunda resposta
- ◆ O colega B, pergunta novamente “Por quê?” e assim sucessivamente, até que o colega A, que iniciou o ciclo de respostas, tenha respondido há exatos 5 porquês.
- ◆ Finalizada essa sequência, reinicia-se todo o processo, com o colega A ficando no papel do questionador.
- ◆ Escreva a resposta do seu “Por quê” em algum lugar que sempre você possa olhar para se motivar na jornada!

→ Atividade 2: O que pode me atrapalhar?

- ◆ Em duplas, em 10 minutos, pensem e registrem no caderno do aluno: O que pode atrapalhar sua produtividade nas aulas e nos momentos de Aprendizagem em Pares?



Momento Aprendizagem em Pares

→ Atividade: Você conhece o Scratch?

- ◆ Scratch é uma linguagem de programação e uma comunidade online onde você pode criar suas próprias histórias, jogos e animações interativas, e compartilhar suas criações com pessoas do mundo todo.
- ◆ Em duplas ou trios vocês vão pesquisar um pouco mais sobre o [Scratch](#), plataforma que vamos usar nas aulas dessa semana para treinar alguns

conceitos de lógica de programação!

- ◆ Para tanto, façam o que se pede:
 - 1- Acessem a plataforma em <https://scratch.mit.edu/>
 - 2- Explore a plataforma como desejarem: leiam acerca do scratch, procurem pelos jogos e animações que já foram criados, vejam os tutoriais de como criar atividades, etc.
 - 3- Procurem, também, no youtube, vídeos de como manipular os principais recursos e como interagir com ela à vontade!
- ◆ O Scratch será utilizado nas próximas aulas, então o objetivo é garantir alguma familiaridade prévia com a interface e agilizar o processo de adaptação da turma ao ambiente.



Para ajudar



Links interessantes:

- [O que é o Scratch?](#)
- [As top 5 soft skills para desenvolvedores](#)