

## CERTIFICADO

Certificamos que **João Victor Leite de Lima**, concluiu com êxito, nesta data, a Trilha de Conhecimento **Aprendizagem Criativa (24 horas)**.

Osasco, 20 de maio de 2025



**Fernando Frochtengarten**  
Escola Virtual

**João Victor Leite de Lima**  
**Aluno (a)**

## Trilha de Conhecimento

### Aprendizagem Criativa para Educadores

24 horas

#### Resumo da Trilha

Nesta Trilha de Conhecimento reunimos quatro cursos excelentes, disponíveis em nosso catálogo, que vão ajudar os educadores a transformarem suas aulas em processos criativos de ensino e aprendizagem, que sejam mais relevantes para os alunos!

A **aprendizagem criativa** é uma abordagem pedagógica que busca desenvolver conexões pessoais na qual o professor cria um ambiente propício ao estímulo da criatividade, da imaginação e da colaboração, buscando, assim, despertar os interesses dos alunos.

E é muito importante despertar o interesse dos estudantes desde a infância, não é mesmo?

O **pensamento computacional**, por exemplo, é uma estratégia que permite resolver problemas, de forma eficiente, criando soluções para problemas variados. Ele não precisa estar, necessariamente, associado ao ensino da programação de computadores e pode ser desenvolvido desde as séries iniciais, como as demais disciplinas.

Esta Trilha de Conhecimento ainda inclui outros dois cursos muito interessantes, relacionados à **Linguagem de Programação Scratch**.

Na computação, "*scratch*" refere-se a pedaços reutilizáveis de softwares, que podem ser facilmente combinados e compartilhados. E quando os educadores começam a utilizar o Scratch com seus alunos, vão constatar que, para programar, basta arrastar os blocos e encaixá-los, de acordo com o que se deseja que o programa realize.

Existem outras possibilidades de uso com as extensões do ambiente de programação Scratch, que permitem criações fantásticas em diversos projetos.

São soluções criativas e acessíveis, por incluir o uso de materiais e placas de prototipagem de baixo custo e que podem ser conectadas a uma variedade de objetos, criando um grande potencial de engajamento dos estudantes.

Além de abordar conceitualmente todos esses tópicos, no decorrer desses quatro cursos, vamos entender como eles podem ser desenvolvidos nas atividades escolares.

#### Cursos que compõem esta Trilha

- **Conceitos de Aprendizagem Criativa (6h)**
- **Pensamento Computacional (6h)**
- **Introdução ao Scratch: Linguagem de Programação na Computação Criativa (6h)**
- **Scratch, suas extensões e computação física (6h)**