

Programação dos Cursos 2020.1

INSCRIÇÕES:

Local: Núcleo de Tecnologia Educacional de Natal (NTE Natal) / CEMURE.

Fone: 3301-0684

Período: **27 e 28/FEV/2020** – Educadores e Funcionários da Prefeitura do Natal.
02 e 03/MAR/2020 – Vagas remanescentes para outras instituições.

Início dos Cursos: **04/03/2020** (A matrícula será efetivada na 1ª aula do curso)

ATENÇÃO

1. Com exceção de “Informática Básica”, **todos os cursos exigem o conhecimento prévio de informática básica e alguns o pré-requisito de ser educador. (Professor, Coordenador, Supervisor, Gestor, etc...)**
2. Não se matricule nos cursos que não atenda o pré-requisito e não esteja apto a fazê-lo, isto pode frustrar seu aprendizado e levá-lo a desistir, desperdiçando a vaga.
3. Os cursos semipresenciais (1 vez por semana) terão o complementar de horas à distância, valendo presença as atividades realizadas fora da sala (online)
4. Os cursistas têm direito a **Carteira de Estudante e Certificado** ao término dos cursos.
5. Os cursos são abertos para Estagiários e Terceirizados da Prefeitura do Natal.
6. A programação está disponível no site:

www.natal.rn.gov.br /(Secretarias/Educação)

MATUTINO (8h às 11:15h)

CURSO	PRE REQUISITO	CARGA HORARIA	DIAS	EMENTA	INÍCIO TÉRMINO
Excel Básico	Informática Básica.	80h	3 ^a e 5 ^a	Introduzir a interface do Excel, entender a estrutura, o funcionamento e o uso das suas ferramentas básicas; elaboração e a formatação de planilhas; criação e manipulação de funções e sentenças matemáticas lógicas básicas; inserir, formatar e analisar gráficos ilustrativos; salvar arquivos com proteção de senha.	05/03/20 18/06/20
Informática Básica	_____	80h	4 ^a e 6 ^a	Conhecer os conceitos básicos e características de Software e Hardware; Sistemas operacionais livres e/ou proprietários; conhecer e aplicar as ferramentas do Sistema Operacional Windows 7; utilizar os aplicativos do Office 2016 (editores de textos, planilhas eletrônicas e apresentações de slides); busca de informações na Internet, envio de e-mails com arquivos em anexo; Utilizar os conhecimentos adquiridos como ferramenta para dinamizar, ampliar o desempenho nas suas atividades cotidianas.	04/03/20 19/06/20
Produção de Jogos Educativos	Inf. Básica. Educador	50h	5 ^a	Criação de jogos temáticos ligados às atividades pedagógicas e produzidos de forma divertida utilizando como ferramenta digital o scratch, um software de programação visual que permite criar jogos e animações através de blocos, promovendo uma aprendizagem criativa na qual a criança aprende através de seus próprios projetos e desafios.	05/03/20 18/06/20
Aulas em Power Point	Informática Básica	50h	3 ^a	Usar o Power Point em apresentações multimídia. Aprender a inserir imagens com efeitos de animação e transições em slides. Inserir vídeo e música. Gravar tela. Criar exercícios (Quiz). Converter slides em vídeo.	10/03/20 16/06/20
Aplicativos do Office 2016 e Google Driver	Informática Básica	50h	2 ^a	O curso tem o objetivo de aprofundar a prática na utilização dos aplicativos do pacote "Office 2016" (Word, Power Point, Excel) e apresentar o "Google Driver" para trabalhar, estes aplicativos na "nuvem" (online).	09/03/20 15/06/20
Redes Educacionais	Inf. Básica Educador	50h	2 ^a	Criação de Blog Educacional. Navegação e inserção de ambientes educacionais: Museus, Jogos, Bibliotecas e Portal do Professor. Produção e compartilhamento colaborativo em nuvem pelo Google Drive	09/03/20 15/06/20
Pensamento Computacional	Inf. Básica Educador	60h	3 ^a	Estudo sobre os quatro pilares do Pensamento computacional, seus conceitos, habilidades e competências na resolução de problemas, raciocínio lógico e linguagem de programação através de metodologias utilizando atividades plugadas e desplugadas (jogos, hora do código, scratch e robótica) de forma lúdica ligada ao cotidiano do aluno.	10/03/20 16/06/20
Robótica Educacional	Inf. Básica Educador	90h	4 ^a	Objetiva levar o professor a fazer uma articulação entre os conceitos teóricos e a prática pedagógica, além de conhecer, dominar e aplicar a robótica como recurso na mediação do processo aprendizagem.	04/03/20 17/06/20
Gameterapia Básica	Inf. Básica. Educador	50h	4 ^a	O curso aborda o uso do jogo/games como recurso desenvolvedor de habilidades em sala de aula, apresentando vários tipos de jogos digitais/analógicos como possibilidades na aprendizagem do aluno.	04/03/20 17/06/20
Produção de Histórias Animadas	Inf. Básica Educador	50h	6 ^a	Produzir histórias animadas ligadas às atividades pedagógicas de forma divertida utilizando como ferramenta o Scratch , um software de programação visual que permite criar animações através de blocos.	06/03/20 19/06/20

VESPERTINO (14h às 17:15h)

CURSO	PRÉ REQUISITO	CARGA HORÁRIA	DIAS	EMENTA	INÍCIO TERMINO
Informática Básica	_____	80h	2ª e 4ª	Introduzir os conhecimentos iniciais de informática, conhecer o Sistema Operacional Windows 7, uso prático dos recursos da Internet e dos aplicativos do pacote Office 2016 (Word, Excel, Power Point).	04/03/20 17/06/20
Informática Intermediária	Informática Básica	80h	3ª e 5ª	Objetiva aprofundar os conhecimentos dos recursos da Internet e a prática na utilização dos aplicativos do pacote "Office 2016" (Word, Excel, Power Point)	05/03/20 18/06/20
Contos Animados em Power Point	Informática Básica	50h	3ª	Produção de histórias animadas em Power Point e conversão em vídeo. Aplicação pedagógica das produções na escola. Publicação das produções em redes sociais	10/03/20 16/06/20
Office 2016 Intermediário	Office Básico	50h	6ª	O curso objetiva a utilização de funções aprofundadas dos aplicativos: (Word, Excel, PowerPoint). Tais como: Uso de objetos como a guia desenvolvedor nas três aplicações, criando vínculos em planilhas e funções não utilizadas no modo básico, formatação condicional em planilhas, vincular áudio e vídeo a apresentação e exportá-los com APP de apresentação.	06/03/20 19/06/20
Manutenção Laboratórios de Informática	Regente de Laboratório	50h	2ª	Conhecer Hardware e Software; baixar e criar arquivos ISO; instalar o Windows 7; o pacote Office 2016; drives e programas utilitários; particionar o HD; Configuração de rede e roteador; confecção de cabo de rede.	09/03/20 15/06/20
Filme Carta	Inf. Básica Educador	50h	2ª	Utilização do software <i>Movie Maker</i> na produção de Filme Carta e publicação no Youtube. Trabalho de edição e produção de vídeo utilizando os recursos midiáticos de voz, sonoplastia, trilha sonora, imagem, vídeo, efeitos visuais e legenda. Vivências pedagógicas na escola.	09/03/20 15/06/20
Robótica Educacional	Inf. Básica Educador	90h	5ª	Objetiva levar o professor a fazer uma articulação entre os conceitos teóricos e a prática pedagógica, além de conhecer e aplicar a robótica como recurso na mediação da aprendizagem do aluno	05/03/20 18/06/20
Cinema em Sala de Aula	Inf. Básica Educador	50h	2ª	O curso objetiva refletir sobre o cinema e suas peculiaridades, realizando atividades práticas com esta ferramenta não somente através de filmes mas, também como produtores, resenhistas e animadores, inserindo-a assim como componente curricular complementar em todos os níveis de ensino.	09/03/20 15/06/20
Produção de Histórias Animadas	Inf. Básica Educador	50h	6ª	Produzir histórias animadas ligadas às atividades pedagógicas de forma divertida utilizando como ferramenta o Scratch , um software de programação visual que permite criar animações através de blocos.	06/03/20 19/06/20
Fotografia Digital Básico	Informática Básica	50h	3ª	Fazer o estudo prático da luz na formação da imagem, uso da câmera, técnicas inovadoras que possibilitem a produção de trabalhos artísticos. Orientar atividades em que a fotografia seja usada como recurso pedagógico.	10/03/20 16/06/20
Excel Básico	Informática Básica.	50h	4ª	Conhecer a área de trabalho e ferramentas básicas do Excel, criação e formatação de planilhas, elaboração e aplicação de sentenças matemáticas nas planilhas, construção e formatação de gráficos ilustrativos.	04/03/20 17/06/20
Pensamento Computacional	Inf. Básica Educador	60h	4ª	Estudo sobre os quatro pilares do Pensamento computacional, seus conceitos, habilidades e competências na resolução de problemas, raciocínio lógico e linguagem de programação através de metodologias utilizando atividades plugadas e desplugadas (jogos, hora do código, scratch e robótica) de forma lúdica ligada ao cotidiano do aluno.	04/03/20 17/06/20
Fotografia Digital Avançada	Fotografia Básica	50h	5ª	Estudaremos as ferramentas da máquina fotográfica semiprofissional e profissional, bem como a linguagem de cada modalidade fotográfica e o uso no cotidiano e até profissionalmente, avaliando benefícios e dificuldades em cada situação na criação da melhor fotografia.	05/03/20 18/06/20

NOTURNO (18:30h às 21h)

CURSO	PRE REQUISITO	CARGA HORARIA	DIAS	EMENTA	INÍCIO TERMINO
Informática Básica	_____	80h	2ª e 4ª	Introduzir os conhecimentos iniciais de informática, conhecer o Sistema Operacional Windows 7, uso prático dos recursos da Internet e dos aplicativos do pacote Office 2016 (Word, Excel, Power Point).	04/03/20 17/06/20
Metodologias Inovadoras em Sala de Aula	Inf. Básica Educador	50h	4ª	O curso objetiva apresentar o universo das novas tecnologias como metodologia ativa na prática dos professores favorecendo a aquisição de competências, proporcionando experiências sugeridas pela BNCC através de diferentes tecnologias como fanfic, podcast, infográficos, AVAS, entre outros e tendo como produto final a elaboração de um projeto a ser executado na escola.	04/03/20 18/06/20
Manutenção Laboratórios de Informática	Regente de Laboratório	50h	2ª	Conhecer Hardware e Software; baixar e criar arquivos ISO; instalar o Windows 7; o pacote Office 2016; drives e programas utilitários; particionar o HD; Configuração de rede e roteador; confecção de cabo de rede.	09/03/20 15/06/20
Excel Intermediário	Excel Básico	80h	3ª e 5ª	O curso objetiva trabalhar com planilhas inteligentes na criação de tabelas, cálculos, uso de fórmulas e funções avançadas, converter textos, validar e consolidar dados.	05/03/20 18/06/20
Hora do Código	Informática Básica	50h	2ª	O curso visa introduzir a linguagem de programação na prática pedagógica, oportunizando o contato com a ciência da programação de forma lúdica e prazerosa para o desenvolvimento de habilidades no processo de ensino.	09/03/20 15/06/20
Educação 4.0	Inf. Básica Educador	50h	3ª	O curso consta de ferramentas pedagógicas que auxiliarão o professor no desenvolvimento de aplicações em sala de aula, tais como, plataformas de ensino a distância, aplicações em recursos móveis para avaliação com resultados em tempo real e aplicações básicas em robótica pedagógica com foco na educação infantil e ensino fundamental 1.	10/03/20 16/06/20
Aulas em Power Point	Informática Básica	50h	5ª	Usar o Power Point em apresentações multimídia. Aprender a inserir imagens com efeitos de animação e transições em slides. Inserir vídeo e música. Gravar tela. Criar exercícios (Quiz). Converter slides em vídeo.	05/03/20 18/06/20
Fotografia Digital Básico	Informática Básica	50h	4ª	Possibilitar o estudo prático da luz na formação da imagem, uso da câmera, recursos e técnicas inovadoras que possibilitem a produção de trabalhos mais artísticos. Orientar atividades em que a fotografia seja usada como recurso pedagógico.	04/03/20 17/06/20
Recursos Tecnológicos da lousa Interativa	Inf. Básica	40h	3ª	Apresentação das funcionalidades e termos técnicos da lousa, planejamento, elaboração e apresentação de aulas usando os recursos da lousa Interativa.	10/03/20 16/06/20

OBS: A programação está disponível no site:

www.natal.rn.gov.br /(Secretarias/Educação)

Natal, 17 de fevereiro de 2020

Mailson Corcino de Barros

Chefe Setor de Tec. e Desenvolvimento de Pessoal

Coordenador do NTE Natal/RN