

DATA	PROFESSOR	ATIVIDADE	CH
05/11/2019	Luciana Pereira de Araújo Kohler	Construção de 2 jogos para introduzir e ensinar os conceitos de: pensamento computacional, programação sequencial, laços de repetição, variáveis e manipulação dos objetos de um jogo. Esses dois jogos serão ensinados passo a passo para os professores aprenderem esses conceitos por meio da plataforma Scratch.	4
05/11/2019	Luciana Pereira de Araújo Kohler	Desenvolvimento de um projeto de jogo/aplicativo para gravar os conceitos aprendidos no período da manhã.	4