



Trilha de Inovação

A trilha de Inovação será ofertada pelo **Centro de Inovação da Educação Básica Paulista (CIEBP)** em todo o mês de Janeiro e é dedicada a **Gestores e Professores da Rede Estadual** de Ensino do Estado de São Paulo, **de maneira opcional** e por agendamento prévio que já pode ser realizado, durante os dias úteis do mês de Janeiro/2021 (exceto sábados, domingos e feriados) através do e-mail centrodeinovacao@educacao.sp.gov.br e **WhatsApp 11 97544-5056**, informando o dia em que deseja participar e o horário (manhã e tarde).

A trilha é optativa ao público alvo e será realizada na modalidade presencial, por permitir experimentações, mas respeitando o distanciamento social e o protocolo de saúde. A trilha terá um atestado de certificação.

Esta é uma possibilidade de vivenciar diferentes formas de inovar em sala de aula através das metodologias ativas e de vivenciar os eixos da cultura digital e do pensamento computacional utilizando diversas maneiras de inovar na educação.

Duração da trilha: 3 horas

Número de pessoas por trilha: 60 pessoas

Total de Vagas: 2400 pessoas

Horário disponível: 9h às 12h e ou 14h às 17h (segunda-feira a sexta-feira).

Eixo: Cultura Digital e Pensamento Computacional

Acolhimento: Conhecendo as Metodologias Ativas e a importância ao processo Educacional. A trilha será ofertada na modalidade de ensino híbrido, através das estações por rotações.

1. Hub – Idealizando um projeto

Atividade: Como dar um início a um projeto, design thinking.

2. Programação desplugada e plugada

Atividade: Conhecer sobre programação desplugada e programação na prática conhecendo o *scratch* e a *microbit* para realizar um farol.

3. Cultura maker

Atividade: a Cultura maker permite um mundo de possibilidades ao trabalhar com resoluções de problemas e muitas ferramentas, nesta atividade, vamos colocar a mão e construir uma aldeia sustentável utilizando materiais recicláveis e componente eletrônicos, tecendo reflexões.

4. Cultura Digital

Atividade: Que tal conhecer mais sobre a cultura digital, explorar a gamificação, narrativas digitais, colocando a educação midiática em ação. Daqui você poderá ter a ideia de fazer muitas ações com os estudantes.

5. Programando com o Minecraft

Atividade: A programação está relacionada a ações do nosso cotidiano, que tal conhecer sobre o minecraft e compreender como esse aprendizado pode chegar na robótica.

6. Fabricação digital

Atividade: Novos tempos trazem novas oportunidades de aprendizado e que tal colocar a mão na massa depois de ter passado por todas essas aprendizagens e conhecer sobre modelagem 3d, prototipação e fabricação digital com o tinkercard.