

4 - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

1) Informática Básica; 2) Programação em papel quadriculado; 3) Algoritmos da vida real: aviões de papel; 4) Labirinto: Sequência; 5) Artista: Sequência; 6) Repetindo; 7) Labirinto: Laços 8) Artista: Laços 9) Abelha: Laços; 10) Programação por revezamento; 11) Abelha: Depuração; 12) Artista: Depuração; 13) Condições; 14) Abelha: Condicionais; 15) Pulseiras binárias; 16) O grande evento; 17) Flappy bird; 18) Laboratório: Crie uma história; 19) Seu rastro digital; 20) Artista: Laços Aninhados; 21) Pensamento Computacional; 22) Labirinto; 23) Artista; 24) Caça-sóis funcionais; 25) Artista: Funções; 26) Abelha: Funções; 27) Abelha: Condicionais; 28) Labirinto: Condicionais; 29) Composição; 30) Jogo de dados; 31) Artista: Laços Aninhados; 32) Fazendeira: Laços Enquanto; 33) Abelha: Laços Aninhados; 34) Abelha: Depuração; 35) Pingue-pongue; 36) Laboratório: Crie uma história; 37) Laboratório: Crie um jogo; 38) Internet; 39) Crowdsourcing; 40) Cidadania digital; 41) Artista: padrões; 42) Programação no Scratch; 43) Criando o primeiro jogo; 44) Félix e Herbert; 45) Félix e Herbert; 46) Caça às bruxas; 47) Caça às bruxas; 48) Fogos de artifício; 49) Fogos de artifício; 50) Jogo das frutas; 51) Peixe faminto; 52) Corrida no deserto; 53) Advinhe o que é; 54) Advinhe o que é; 55) Ferramenta de desenho; 56) Desenvolvimento do jogo; 57) Desenvolvimento do jogo; 58) Desenvolvimento do jogo; 59) Desenvolvimento do jogo; 60) I Mostra de Trabalhos;