

## Programação dos Cursos 2019.2

### INSCRIÇÕES:

**Local:** Núcleo de Tecnologia Educacional de Natal (NTE Natal) / CEMURE. Fone: 3301-0684

**Período:** 15/07 a 19/07/2019 – Educadores e Funcionários da Prefeitura do Natal.

22/07 a 26/07/2019 – Vagas remanescentes para outras instituições.

**Início dos Cursos:** 29/07/2019 (A efetivação da matrícula ocorrerá na 1ª aula do curso)

### ATENÇÃO

1. Com exceção de “Informática Básica”, **todos os cursos exigem o conhecimento prévio de informática.**
2. Não se matricule nos cursos que não estiver apto a fazê-lo, isto pode frustrar seu aprendizado e leva-lo a desistir, desperdiçando a vaga.
3. Os cursos semipresenciais (1 vez por semana) terão o complementar de horas à distância, valendo presença para as atividades realizadas fora da sala(online)
4. Os cursistas têm direito a **Carteira de Estudante** e **Certificado** ao término dos cursos
5. A programação está disponível nos sites: [www.natal.rn.gov.br](http://www.natal.rn.gov.br) / (Secretarias/Educação)  
[www.natenat.net/nte](http://www.natenat.net/nte)

### MATUTINO (8h às 11:15h)

| CURSO   | PRE REQUISITO          | CARGA HORARIA | DIAS    | EMENTA   | INÍCIO<br>TÉRMINO    |
|---|------------------------|---------------|---------|--|----------------------|
| <b>Excel Básico</b>                               | Informática básica.    | 90h           | 4ª e 6ª | 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.  | 31/07/19<br>06/12/19 |
| <b>Informática Básica</b>                         | _____                  | 90h           | 3ª e 5ª | 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).  | 30/07/19<br>05/12/19 |
| <b>Redes Literárias</b>                           | Informática básica     | 60h           | 2ª      | Produção de histórias em quadrinhos, E-books, Vídeo-Books e Fotonovelas. Aplicação pedagógicas das produções na escola. Publicação das produções em blog e demais redes sociais.   | 29/07/19<br>16/12/19 |
| <b>Filme Carta</b>                                | Informática básica     | 60h           | 3ª      | Utilização do software Movie Maker 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. | 30/07/19<br>17/12/19 |
| <b>Aplicativos do Office 2016 e Google Driver</b> | Informática básica     | 60h           | 2ª      | 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).  | 29/07/19<br>16/12/19 |
| <b>Manutenção Laboratórios de Informática</b>     | Regente de Laboratório | 60h           | 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.   | 29/07/19<br>16/12/19 |

## VESPERTINO (14h às 17:15h)

| CURSO  | PRÉ REQUISITO                  | CARGA HORÁRIA | DIAS    | EMENTA   | INÍCIO<br>TERMINO    |
|--|--------------------------------|---------------|---------|--|----------------------|
| <b>Informática Básica</b>                          | _____                          | 90h           | 3ª e 5ª | 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).  | 30/07/19<br>05/12/19 |
| <b>Informática Intermediária</b>                   | Informática básica             | 90h           | 2ª e 4ª | Objetiva aprofundar os conhecimentos dos recursos da Internet e a prática na utilização dos aplicativos do pacote "Office 2016" (Word, Excel, Power Point)   | 29/07/19<br>04/12/19 |
| <b>Redes Educacionais</b>                          | Informática básica             | 60h           | 2ª      | Criação de Blog Educacional. Navegação e inserção de ambientes educacionais: Museus, Jogos educativos, Bibliotecas e Portal do Professor. Produção e compartilhamento colaborativo em nuvem pelo Google Drive (Planilha, slides e documentos) e Youtube.   | 29/07/19<br>16/12/19 |
| <b>Aplicativos do Office 2016 e Google Driver</b>  | Informática básica             | 60h           | 6ª      | 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).  | 02/08/19<br>20/12/19 |
| <b>Educação 4.0</b>                                | Informática básica             | 60h           | 6ª      | Desenvolver uma compreensão a respeito das ferramentas <b>Padlet, Prezi, Gocongr, Goolge na Educação</b> ao mesmo tempo, planejar, com base na BNCC, aplicação e gestão destes recursos em sala de aula bem com estimular a reflexão e dilemas relacionados as aplicações pedagógicas das novas tecnologias na educação.           | 02/08/19<br>20/12/19 |
| <b>Manutenção Laboratórios de Informática</b>      | Regente de Laboratório         | 60h           | 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.   | 29/07/19<br>16/12/19 |
| <b>Uso Tecnológico da Lousa Interativa</b>         | Informática básica             | 60h           | 3ª      | Apresentação das funcionalidades e termos técnicos da lousa, planejamento, elaboração e apresentação de aulas usando os recursos da lousa Interativa.  | 30/07/19<br>17/12/19 |
| <b>Aulas Multimídia em Power Point</b>             | Informática básica             | 60h           | 3ª      | Conhecer os recursos do Power Point e aplicar 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.   | 30/07/19<br>17/12/19 |
| <b>Robótica Educacional</b>                        | <b>Escolas do Proj. Piloto</b> | 120h          | 4ª      | A formação em robótica educacional objetiva levar o professor a fazer uma articulação entre os conceitos teóricos das disciplinas e a prática pedagógica, além de conhecer, dominar e aplicar a robótica como recurso na mediação do processo ensino-aprendizagem.   | 31/07/19<br>18/12/19 |
| <b>Cinema em Sala de Aula</b>                      | Informática básica             | 60h           | 4ª      | O curso objetiva refletir e discutir sobre o cinema e suas peculiaridades, assim como realizar atividades práticas com esta ferramenta de forma pedagógica não somente através de filmes como também produtores, resenhistas e animadores, inserindo-a assim como componente curricular complementar em todos os níveis de ensino. | 31/07/19<br>18/12/19 |
| <b>Iniciação na Produção de Histórias Animadas</b> | Informática básica.            | 60h           | 5ª      | Visa aprender a programar de forma divertida utilizando o software de programação visual denominado " <b>Scratch</b> " na produção de histórias animadas com objetivo de vivenciar esse recurso com os alunos na escola.   | 01/08/19<br>19/12/19 |

OBS: A programação está disponível nos sites: [www.natal.rn.gov.br](http://www.natal.rn.gov.br) / (Secretarias/Educação)  
[www.natenatal.net/nte](http://www.natenatal.net/nte)

## NOTURNO (18:30h às 21h)

| CURSO                                       | PRE REQUISITO       | CARGA HORARIA | DIAS    | EMENTA  | INÍCIO TERMINO       |
|---|---------------------|---------------|---------|---|----------------------|
| <b>Informática Básica</b>                   | _____               | 90h           | 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).   | 29/07/19<br>04/12/19 |
| <b>Gameterapia Pedagógica Intermediária</b> | Game básica         | 60h           | 2ª      | O curso visa aprofundar o conhecimento sobre jogos digitais, apresentando o conceito de “game designer” tendo como produto final a produção de um jogo digital com seu roteiro pedagógico.  | 29/07/19<br>16/12/19 |
| <b>Uso Tecnológico da Lousa Interativa</b>  | Informática básica  | 60h           | 2ª      | Apresentação das funcionalidades e termos técnicos da lousa, planejamento, elaboração e apresentação de aulas usando os recursos da lousa Interativa.   | 29/07/19<br>16/12/19 |
| <b>Apresentação de Alto Impacto</b>         | Informática básica  | 90h           | 3ª e 5ª | O curso visa desenvolver habilidades na preparação de apresentações multimídias dinâmicas como também aumentar a confiança no expositor e despertando interesse no expectador. No processo de produção das apresentações serão usadas as ferramentas: <b>Prezi, PowToon, Power Point.</b> | 30/07/19<br>05/12/19 |
| <b>Hora do Código</b>                       | Informática básica  | 60h           | 4ª      | O curso visa introduzir o pensamento computacional 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.   | 31/07/19<br>18/12/19 |
| <b>Gameterapia Pedagógica Avançada</b>      | Game Intermed.      | 60h           | 3ª      | Este curso objetiva apresentar o universo da gamificação, seus conceitos e características e como utilizá-lo de forma interativa e dinâmica para combater a apatia, promover a inclusão e favorecer a aquisição de habilidades e conhecimentos em sala de aula.                           | 30/07/19<br>17/12/19 |
| <b>Produção de Histórias Animadas</b>       | Informática básica. | 60h           | 5ª      | Visa aprender a programar de forma divertida utilizando o software de programação visual denominado “ <b>Scratch</b> ” na produção de histórias animadas com objetivo de vivenciar esse recurso com os alunos na escola.  | 01/08/19<br>19/12/19 |

OBS: A programação está disponível nos sites: [www.natal.rn.gov.br](http://www.natal.rn.gov.br) / (Secretarias/Educação)  
[www.natenatal.net/nte](http://www.natenatal.net/nte)

Natal, julho de 2019

Mailson Corcino de Barros

Chefe Setor de Tec. e Desenvolvimento de Pessoal  
Coordenador do NTE Natal/RN