

VOCÊ JÁ PAROU PARA PENSAR QUE MUITAS FUTURAS PROFISSÕES NEM SEQUER FORAM CRIADAS?

Mas uma coisa é certa: profissões futuras terão como base a tecnologia e a informática. Por isso criamos um percurso educativo para que os alunos pudessem vivenciar, de forma lúdica, conceitos tecnológicos e desenvolver a base das habilidades necessárias nesse campo fundamental para a atualidade.

A JORNADA DE APRENDIZAGEM

Estudantes trabalhando em equipe, envolvidos com um problema a ser solucionado, um projeto a ser concretizado ou uma hipótese a ser testada, apresentam melhores condições de se desenvolver emocional e cognitivamente.

As jornadas de aprendizagem foram desenvolvidas com essa intenção educativa, proporcionando às equipes experiências de aprendizagem marcantes e significativas que provoquem em cada estudante uma nova disposição para enfrentar desafios e aprender a aprender.

MATERIAIS PARA A CASA DO ALUNO



Caderno do Aluno, Programação e Jornada de Aprendizagem

Três aulas de coding, usando miniScratch, e espaço de anotações do aluno sobre as atividades da Jornada.



Estojo com fascículos de montagens STEAM

Quatro fascículos com 8 atividades para as atividades de ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática.



Manual do Responsável

Informações, dicas e sugestões para os responsáveis acompanharem e interagirem com suas crianças.



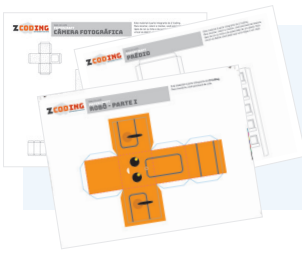
Mapas das Jornadas de Aprendizagem

Base para acompanhamento das atividades vividas, com a colagem de distintivos adesivos.



Cartela de etiquetas de distintivos do responsável

Distintivos adesivos para o responsável entregar à criança de acordo com o acompanhamento das atividades.



Papercrafts para montagens em casa

Folhas em cartolina para a criança colorir, recortar e montar.

MATERIAIS PARA A ESCOLA



Manual do Educador de Programação Básica

Orientações para as três aulas de coding nível básico, com o uso do Ludobot e das bases de missões.



Manuais do Educador da Jornada de Aprendizagem: Microprojetos e Minitorneios

Orientações e sugestões pedagógicas para os microprojetos, integrando montagens e programação, e minitorneios da Jornada de Aprendizagem.



Manuais do Educador Zoom Educação Tecnológica

Orientações das oito montagens STEAM dos quatro fascículos do estojo do aluno.



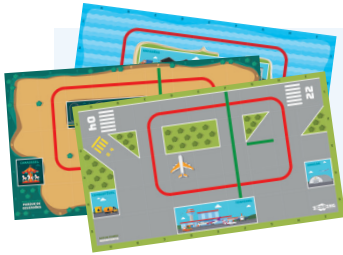
Fichários de Microprojetos e Minitorneios

Conjunto de fichas de microprojetos para uso nas equipes de quatro alunos. Inclui atividade de microtorneio.



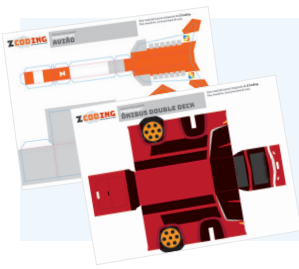
Ludobot (peças adicionais e sensores)

Caixa de componentes do Ludobot, robô baseado em Arduino, com sensores e peças adicionais para montagens.



Bases de Missões

Tabuleiros temáticos em cartão para uso nos minitorneios e aulas de programação com o Ludobot.



Papercrafts para montagens na sala de aula

Folhas em cartolina para os alunos destacarem e usarem no Ludobot e nas bases de missão. Folhas adicionais para a turma colorir, recortar e montar.



Cartelas de etiquetas de distintivos do educador

Distintivos adesivos para o professor entregar aos alunos de acordo com o acompanhamento das atividades extra feitas com os responsáveis.



Kits maker para Eventos Integradores

Conjuntos de materiais para construção, em equipes de quatro alunos, de partes de um projeto da turma toda, formando colaborativamente um projeto maker único.



Conjunto LEGO9686 de máquinas simples e motorizadas

Motor, polias, engrenagens, conectores e vigas para uso nas montagens STEAM e nos microprojetos.



Certificados de participação

Certificados para entrega aos alunos no final da Jornada de Aprendizagem, a serem assinados pelo educador.

A JORNADA DE APRENDIZAGEM Z CODING



Aulas de Programação

Três aulas de programação básica, baseada em miniScratch, com a utilização de computação física, com o Ludobot e as bases de missões.



Microprojetos

Cinco microprojetos, atividades em equipes de quatro alunos, para automação de montagens e resolução colaborativa dos desafios propostos.



Montagens STEAM

Oito encontros para montagens em equipes de quatro alunos, usando os fascículos com atividades usando o conjunto LEGO 9686 de máquinas simples e motorizadas.



Minitorneio

Evento específico de competição entre as equipes de alunos da turma, usando as bases de missões e o Ludobot.



Evento Integrador

Encontro especial para construção, em equipes de quatro alunos, de partes de um projeto da turma toda, formando colaborativamente um projeto maker único.



Atividades extra

Os alunos deverão realizar com seus responsáveis três atividades extra (como entrevista com profissional, mostra do Evento Integrador, visita a museu ou similar).

APLICATIVOS PARA COMPUTADOR /TABLET/ SMARTPHONE



Ludobot

Aplicativo de controle e programação do LudoBot, robô baseado em Arduino, para brincar e estudar.



Realidade Aumentada

Aplicativo para dispositivos móveis para interagir com as montagens STEAM dos fascículos mesmo antes de serem construídas.



Zoom 360

Plataforma para alunos, família, educadores e escolas, com acesso a conteúdos exclusivos e acompanhamento do resultado das atividades desenvolvidas em sala de aula.



Zoom Alunos

Aplicativo para dispositivos móveis para interagir com as montagens STEAM dos fascículos mesmo antes de serem construídas.

VÍDEOS TUTORIAIS DO ZCODING NO YOUTUBE



gg.gg/zctube



A Jornada de Aprendizagem do Z Coding desenvolve várias competências que estão alinhadas com a BNCC, documento que aponta quais as aprendizagens essenciais que todos os alunos da Educação Básica devem desenvolver em todas as escolas do Brasil.