

# CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, INFORMAÇÃO & COMPUTAÇÃO



**Parte A:INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO  
COMPUTACIONAL Versão 2.1**

# ATIVIDADE TEÓRICA

## PARTE A:

### INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO COMPUTACIONAL E CONCEITOS

a) O que o computador faz? O que é um celular?

b) Conceitos Iniciais: Dados, Metadados, Dados Abertos, Big Data;

c) Algoritmo.



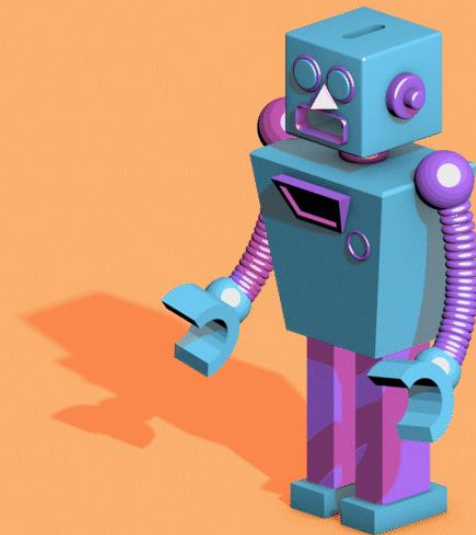
# ATIVIDADE TEÓRICA

## PARTE A:

d) Diferença entre Software e Hardware e entre programas de sistema e aplicações;

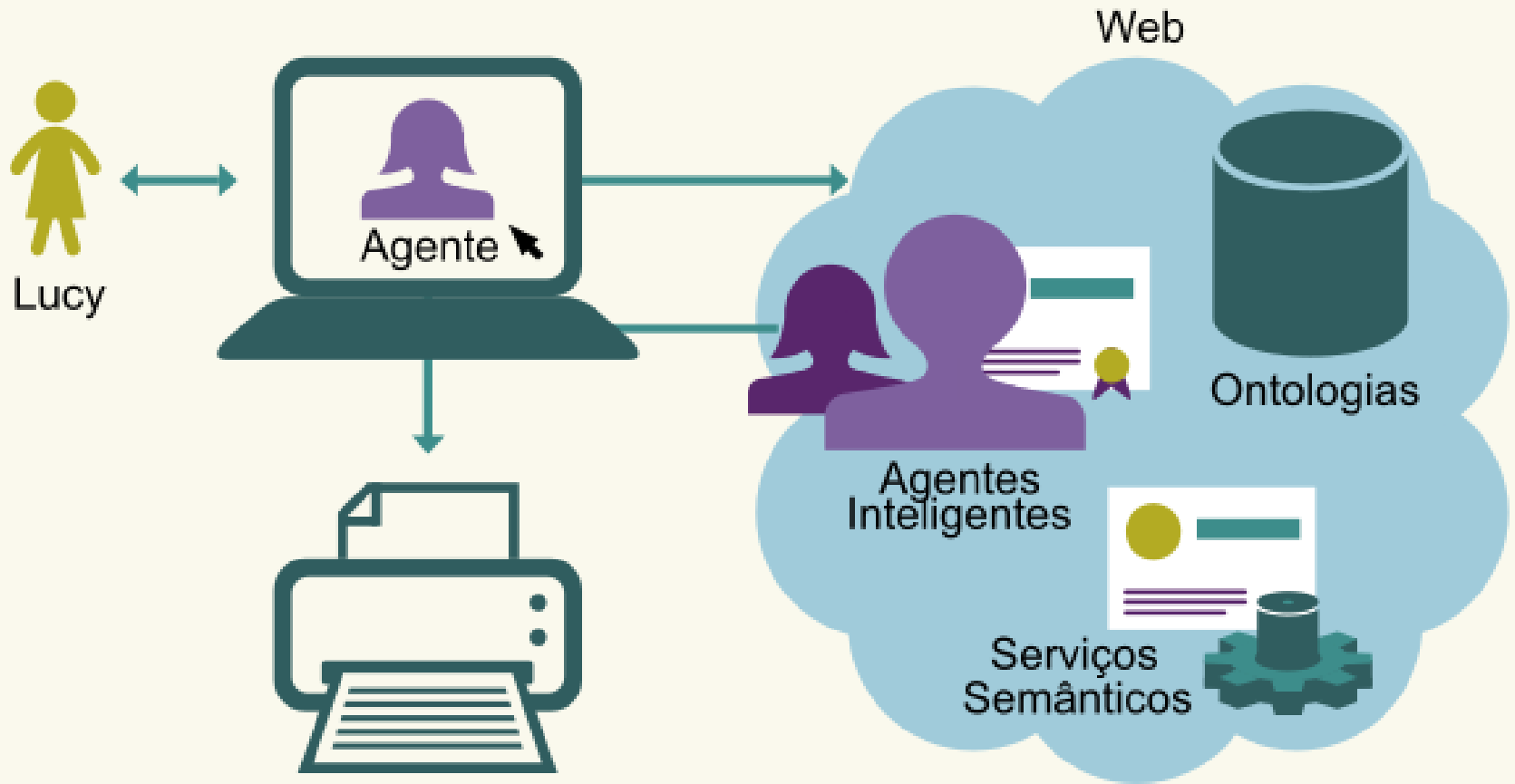
e) O que é linguagem de programação? Aspectos e diferença entre alto nível e baixo nível;

f) Robô



**“The high failure rates in programming courses require the study of innovative ways of teaching in the classroom. In this context, collaborative learning can motivate and engage students actively in the learning process.”**

# PRESENTE OU FUTURO?



# REFERÊNCIAS

## PARTE A:

O que é o Pensamento Computacional?

VILÉM FLUSSER

Fazer Download: do TCC



# REFERÊNCIAS

## PARTE A:

O que é o Pensamento Computacional?

Vejam VILÉM\_FLUSSER: <http://www.filce.org/index.php/arte-e-cultura/cultura-digital/637-o-mundo-codificado-por-uma-filosofia-do-design-e-da-comunicacao>



Fazer Download do TCC

[PENSAMENTO COMPUTACIONAL-RAMOS\\_A-2014-CIC](#)

# APRENDER FAZENDO



**“If you are not willing to learn,  
no one can help you. If you are  
determined to learn, no one can  
stop you.”**

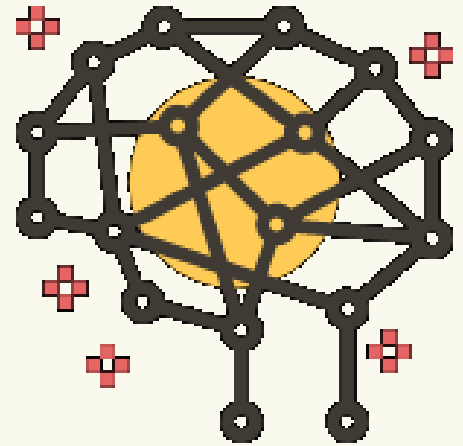
**- Zig Ziglar**



# ATIVIDADE TEÓRICA E PRÁTICA DO PC

## Metodologia:

- ELABORAR: Um Mapa Mental do porque os estudantes de comunicação social devem conhecer o Pensamento Computacional na Ciência da Computação.



# EXERCÍCIO 1

- **Planejamento** (o que nós queremos? Responder a pergunta formulada)
- **Meios** (Papel e lápis; Xmind ou outra ferramenta)
- **Execução**
  - Escolha uma trilha (B1 a B5)
  - Apresentação do MAPA MENTAL da sua Equipe (Aula do dia 12/09)
- **Resultado:** Mostrar para o seu colega do lado.
- **Avaliação:** Dos pares e do Professor

# EXERCÍCIO 1

**PARTE A:** Justificativas para estudantes de comunicação social devem aprender Pensamento Computacional, programar computadores e Ciência da Computação ? - Prof. Medeiros Neto

- B1) [Programa Ciência sem Fronteira: MDM-PVE/CAPES & CNPq \(Aqui neste site\)](#)
  
- B2) [Comunicação Digital & Jornalismo de Inserção \(LIVRO\)](#)
  
- B3) [Publicidade e as TIC](#)

# EXERCÍCIO 1

- B4) Jornalismo de multiplataforma (UFPb)
- B5) A formação de profissionais e pesquisadores em ciberjornalismo

# APRENDER FAZENDO



**“If you are not willing to learn,  
no one can help you. If you are  
determined to learn, no one can  
stop you.”**

**- Zig Ziglar**

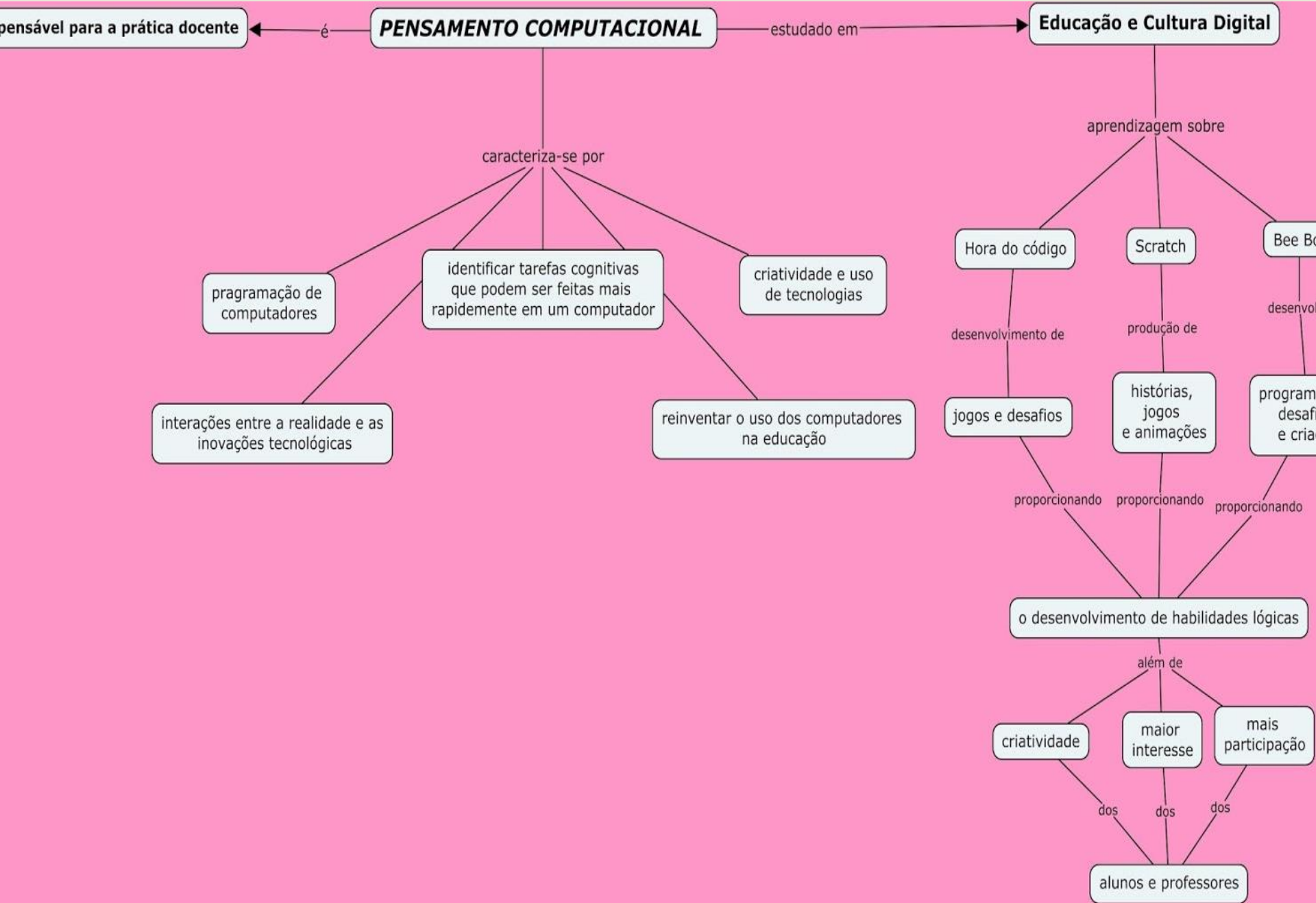
# ATIVIDADE TEÓRICA PRÁTICA DO PC

□ O que é O PENSAMENTO COMPUTACIONAL ?

• Metodologia

□ Rever ou adaptar **O MAPA CONCEITUAL**  
sobre PENSAMENTO COMPUTACIONAL

# MAPA CONCEITUAL "PENSAMENTO COMPUTACIONAL"- JANAINA E MILENA



# TAREFA 1 –Atividade Prática em casa

- Planejamento (o que nós queremos?)
- Meios (PAPEL E LAPIS; CMapTools)
- Execução
  - Ambiente de Ensino em Rede (Aula do dia dd/mm/18)
  - Apresentação do MAPA CONCEITUAL da sua Equipe (Aula do 24/Abril/18 ou enviar para [cedoc@fac.unb.br](mailto:cedoc@fac.unb.br))
- Resultado: ? Qual a sua percepção em trabalhar de forma Colaborativa?
- Avaliação: Dos pares e do Professores



# RECOMENDA-SE A PESQUISA

MAPAS CONCEITUAIS E APRENDIZAGEM

SIGNIFICATIVA1 (Concept maps and meaningful learning) Marco Antonio Moreira (UFRS)

Palestra de Alberto Cañas na UNISINOS

- Alberto J. Cañas - Institute for Human and Cognition  
- [www.ihmc.us](http://www.ihmc.us) - [acnas@ibmc.us](mailto:acnas@ibmc.us) -

# FONTES DE REFERÊNCIAS

- Artigos de Referências
- Livros, Teses e Dissertações
- Núcleos de Pesquisas
- Metodologias e Métodos
- Projetos de Pesquisa
- (Vide site: [WWW.FILOOSOFIACIENCIAARTE.ORG](http://WWW.FILOOSOFIACIENCIAARTE.ORG) )



# FONTES DE REFERÊNCIAS

- a) FARRER, H; et al. Algoritmos Estruturados. Rio de Janeiro: Guanabara Dois, 1985.
- b) GUIMARÃS/LAJE. Algoritmos e Estrutura de Dados. Rio de Janeiro: LTC, 1985.
- c) Paulo Barry & Davis Griffiths. Use a Cabeça! Programação. Rio de Janeiro: Atlas Books, 2010.
- d) John Paul Mueller. Começando a Programar Python – para Leigos. Rio de Janeiro: ALTA BOOKS, 2016
- e) MENEZES, N. C. Introdução à Programação com PYTHON – Algoritmos e Lógica de programação para iniciantes. Novatec, 2010

# O PRÓXIMO PASSO É FAZER MAIS EXERCÍCIOS DE LÓGICA PARA A PROGRAMAÇÃO



**“If you are not willing to learn, no one can help you. If you are determined to learn, no one can stop you.”**

**- Zig Ziglar**

**[www.filosofiacienciaarte.org](http://www.filosofiacienciaarte.org)**