

O objetivo do Turing é entender e colocar em prática a lógica de programação que está por trás de quase toda a tecnologia existente hoje. Por meio de livros e através de atividades digitais e projetos, os alunos desenvolvem tanto o raciocínio quanto o pensamento lógico, que poderão ser aplicados a qualquer contexto, facilitando o planejamento e ajudando-os a encarar novos desafios.

Na intenção de auxiliar no ensino de programação e conceitos trabalhados em aula, enviamos sugestões de links e aplicativos que poderão contribuir com o contexto acima de forma lúdica e divertida:



Bee-Bot



BlueBot

Aplicativos que desenvolvem o ponto de partida na construção de algoritmos, ambos para plataforma iOS.



Lightbot (App para plataforma iOS) - Aconselhável para crianças um pouco maiores, esse é um jogo que ensina a lógica da programação. Nele a criança vai programar quais serão as ações do robzinho, que se chama Lightbot. Incentiva muito o raciocínio lógico e exige da criança uma concentração e paciência especial, sem deixar de ser divertido.



Hora do Código – <https://code.org/>

Ferramenta que tem como objetivo principal estimular o ensino de programação. Com vários jogos e atividades lúdicas, é fácil e divertido.



Scratch Jr – (App para plataforma iOS). É uma linguagem de programação que permite as crianças pequenas programarem as suas próprias histórias e jogos interativos de forma lúdica. No processo, elas aprendem a resolver problemas, a construir projetos e a expressarem sua criatividade.



Scratch - <https://scratch.mit.edu/>

Plataforma aberta e gratuita, as crianças com mais noções de programação podem programar jogos, animações e histórias interativas.



Mão esquerda Mão direita (App para plataforma iOS) – O conceito de direita e esquerda.



CoordinationGames (App para plataforma iOS) - coleção de jogos de coordenação para desenvolver e estimular a capacidade de movimento da mão-olho.