



SUPER GEEKS



Nossa proposta!

Ensinar Ciência da Computação
para que nossos alunos **pensem de
forma criativa, raciocinem de
forma sistêmica e trabalhem de
forma colaborativa**, através do
ensino de programação para
games.



Programar é preciso!

Estamos vivendo uma **nova revolução nas relações de convivência, comunicação e trabalho** que utilizam a tecnologia como veículo transformador.

Dominar a tecnologia para não ser dominado é o grande desafio do cidadão do Século XXI.

Programar é preciso!

A metodologia da SuperGeeks promove exponencialidade no aprendizado!

Aprender de forma lúdica conceitos complexos é o grande benefício de começar a programar ainda criança.

Educação Exponencial são ganhos de conhecimentos atrelados ao **ganho de habilidades**.

Por que aprender Ciência
da Computação durante
a infância?

Crianças possuem uma capacidade investigativa inata, isso as permite aprender com maior facilidade.

(KATZ, 2006)

Ciência da Computação NÃO é para
AMANHÃ, é para ONTEM!

Ciência da Computação + Educação

(Educação um tesouro a descobrir, Delors 1998)

Os pilares da Educação para o Séc. XXI

- Aprender a conhecer
 - Para beneficiar--se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida.
- Aprender a fazer
 - Competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe.
- Aprender a conviver
 - Desenvolver respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.
- Aprender a ser
 - Para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal.

Por que aprender Ciência
da Computação na
SuperGeeks?

APRENDER A PROGRAMAR
CRIANDO NOVOS JOGOS

GAME LEARNING

MECANISMO DE GAME NO
QUAL CADA ALUNO É UM
PERSONAGEM EVOLUINDO
NO JOGO.

GAMIFICATION

METODOLOGIA SUPERGEEKS

EMPREENDEDORISMO

OS ALUNOS SÃO INCENTIVADOS
A EMPREENDER NOS SEUS
GAMES. CRIANDO STARTUPS
INCUBADAS PELA SUPERGEEKS.

STORYTELLING

UTILIZANDO HISTÓRIAS
FANTÁSTICAS INSERIDAS EM
ANIMAÇÕES, LIVROS E
QUADRINHOS.

Habilidades adquiridas na SuperGeeks

- **Pensamento computacional:** habilidade de compactar grandes quantidades de dados ou conceitos abstratos e transformá-los em conteúdo palpável;
- **Gestão de cognição:** habilidade de planejar o andamento de ações através de desenhos (fluxos) e gráficos que aumentam o funcionamento cognitivo;
- **Visual Sense Making:** capacidade de relacionar e atuar em áreas diversas para gerar conhecimentos (matemática, inglês, ciência, física etc);
- **Design Thinking:** o uso do “pensamento do design” ou da criatividade, na solução de problemas complexos;

Habilidades adquiridas na SuperGeeks

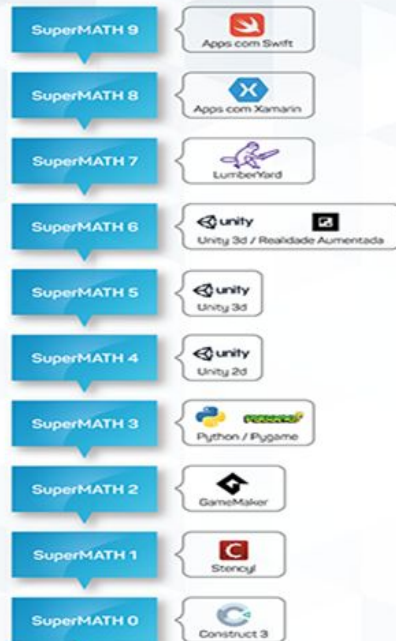
- **Discurso e pensamento adaptável:** dinamismo e proatividade na solução de problemas;
- **Inteligência social:** habilidade de se relacionar e reagir adequadamente a cada meio social;
- **Alfabetização midiática:** desenvoltura no uso de tecnologias para gerar discursos ou comunicação de convencimento;
- **Transculturalidade:** habilidade de lidar em contextos culturais diversos.

Nossos Cursos

PLENO

SÊNIOR

JÚNIOR



CURSO REGULAR

Nossos cursos utilizam
**linguagens e
ferramentas atuais** do
Mercado.



CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Nosso objetivo é
**desenvolver futuros
profissionais com o
conhecimento
tecnológico** necessário
para atuação em
qualquer área de
formação!

- Nosso Curso Regular é **o mais completo no ensino de Ciências da Computação**, composto de 16 Fases (semestrais), 18 aulas presenciais por Fase, uma vez por semana, duração da aula 1h30m.

Ciência da Computação + Educação (BNCC, BRASIL 2017)

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.”

Outros cursos que oferecemos!

SuperMath

Nesse curso os alunos **aprendem e treinam a Matemática junto com a Ciência da Computação**. O curso é baseado nas habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular para matemática, e no Common Core State Standards Initiative, uma iniciativa educacional americana, que detalha o que os estudantes do ensino fundamental americano (K-12) devem aprender em cada ano escolar.

Quick Code

São cursos rápidos (4 ou 8 aulas) para contato e **experimentação dos alunos com ferramentas de programação** através de plataformas de jogos conhecidos, como Minecraft e Roblox, robótica com Arduino e edição de vídeos com foco em YouTuber

FortGeek

Neste curso os alunos desenvolvem uma versão compacta de um game estilo “Battle Royale” inspirado nos famosos Fortnite e PUBG. Eles aprendem a desenvolver usando a mesma ferramenta de desenvolvimento de games usada no Fortnite e no PUBG, a Unreal Engine.

Escola de programação SuperGeeks

→ PRIMEIRA!

A **SuperGeeks** foi idealizada e criada pelo casal Marco Giroto e Vanessa Ban, entre 2012 e 2013, no Vale do Silício, Califórnia (polo mundial da tecnologia).

→ MAIOR!

Hoje, a **SuperGeeks** conta com mais de 50 unidades no Brasil e Portugal.

→ MELHOR!

A **SuperGeeks** forma seus filhos para a revolução tecnológica, é um curso completo.



Na SuperGeeks, ensinamos crianças a realmente programar!
Fazemos com que elas criem seus próprios **games**, desenvolvam seus próprios **robôs**, aprendam a **automatizar sistemas** e aprendam a desenvolver **sites e aplicativos**.



Tragam seus filhos para essa experiência!

**Agende uma aula demonstrativa, é inteiramente
grátis e sem compromisso!**

Ligue e agende o melhor dia e horário disponível!





"Se você quer descobrir os segredos do universo ou ter uma carreira no século XXI, aprender programação é essencial."

Stephen Hawking - Físico



Endereço: Av. Governador Tarcísio de Vasconcelos Maia
(Av. Integração), 2022 - Candelária, Natal - RN,
59066-035

Telefone: (84) 3034-9220
(84) 9 9939-2400

natal.supergeeks.com.br

E-mail: supergeeksnatal@gmail.com



Referências

KATZ, Lilian G. - Perspectivas actuais sobre aprendizagem na infância. Saber(e)Educar. Porto: ESE de Paula Frassinetti. N.º11, 2006, p.7-21.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). 2017.

DELORS, Jacques; NANZHAO, Zhou. Educação um tesouro a descobrir. 1998.

Algumas imagens foram retiradas de Freepik.com. Acessível em:
<<https://br.freepik.com>>