



# SUPER GEEKS



A PRIMEIRA, MAIOR E MELHOR ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO  
E ROBÓTICA PARA KIDS E TEENS DO BRASIL

# 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 infânc*<sup>ia</sup>*?

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



EMPREENDEDORISMO

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



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

GAMIFICATION



STORYTELLING

UTILIZANDO HISTÓRIAS  
FANTÁSTICAS INSERIDAS EM  
ANIMAÇÕES, LIVROS E  
QUADRINHOS.



# METODOLOGIA SUPERGEeks

# Habilidades adquiridas na SuperGeeks

---

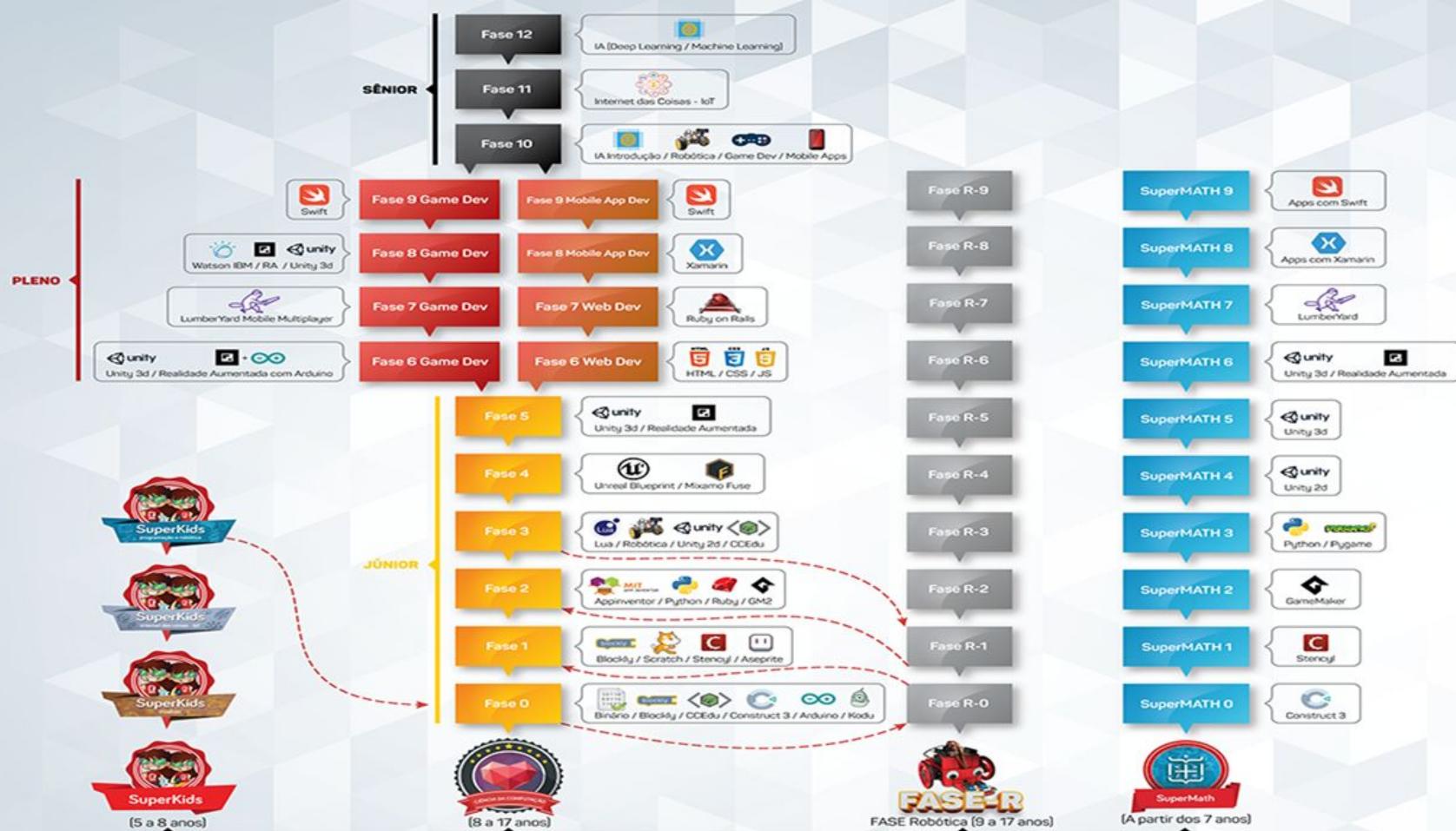
- **Pensamento computacional:** habilidade de compactar grandes quantidades de dados ou conceitos abstratos e transformá-los em conteúdo palpável;
- **Gestão de cognição:** habilidade de planejar o andamento de ações através de desenhos (fluxos) e gráficos que aumentam o funcionamento cognitivo;
- **Visual 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



Nossos cursos utilizam  
linguagens e  
ferramentas atuais do  
Mercado.



- 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.

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

# 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

[natal.supergeeks.com.br](http://natal.supergeeks.com.br)

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

**E-mail:** [supergeeksnatal@gmail.com](mailto: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>