

# 1º ENCONTRO FORMATIVO SALAS CLIC DE TECNOLOGIA

BNCC E PENSAMENTO COMPUTACIONAL



## DINÂMICA: “PASSA A BOLA”

### O que você espera desse encontro formativo?

#### **Turma - Manhã**

“Muitas trocas de conhecimento. Aprender com o outro.”

“Ter mais conhecimento.”

“Aprender muito em grupo.”

Sair com conhecimento em tecnologia.”

“Espero que seja um aprendizado divertido.”

“Buscar conhecimento aprofundado.”

“Descobrir conhecimento em informática e tecnologia.”

“Aprender e inovar, para ensinar na escola.”

“Mais experiência e conhecimento com a tecnologia em sala de aula.”

“Aprimorar meus conhecimentos na área.”

“Conhecer um pouco de cada um aqui, além de aprender mais.”

# DINÂMICA: “PASSA A BOLA”

## O que você espera desse encontro formativo?

Turma - Tarde

“Conhecimento”

“Trocas de experiências”

“Agregar novos conhecimentos sobre tecnologia”

“Aperfeiçoamento”

“Conhecimento, habilidades e compartilhamento”

“Investimentos”

“Novos conhecimentos”

“Práticas para os estudantes”

“Curiosidade”

“Ansiedade”

## BNCC DA COMPUTAÇÃO: O QUE É?

A BNCC da Computação foi instituída pelo CNE e estabelece que a Computação se torna um componente obrigatório nos currículos escolares da Educação Básica. Organizada em três eixos — Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital — ela busca desenvolver competências essenciais para o cidadão do século XXI.



**Complemento à BNCC  
(2022): Torna a Computação  
obrigatória nos currículos.**

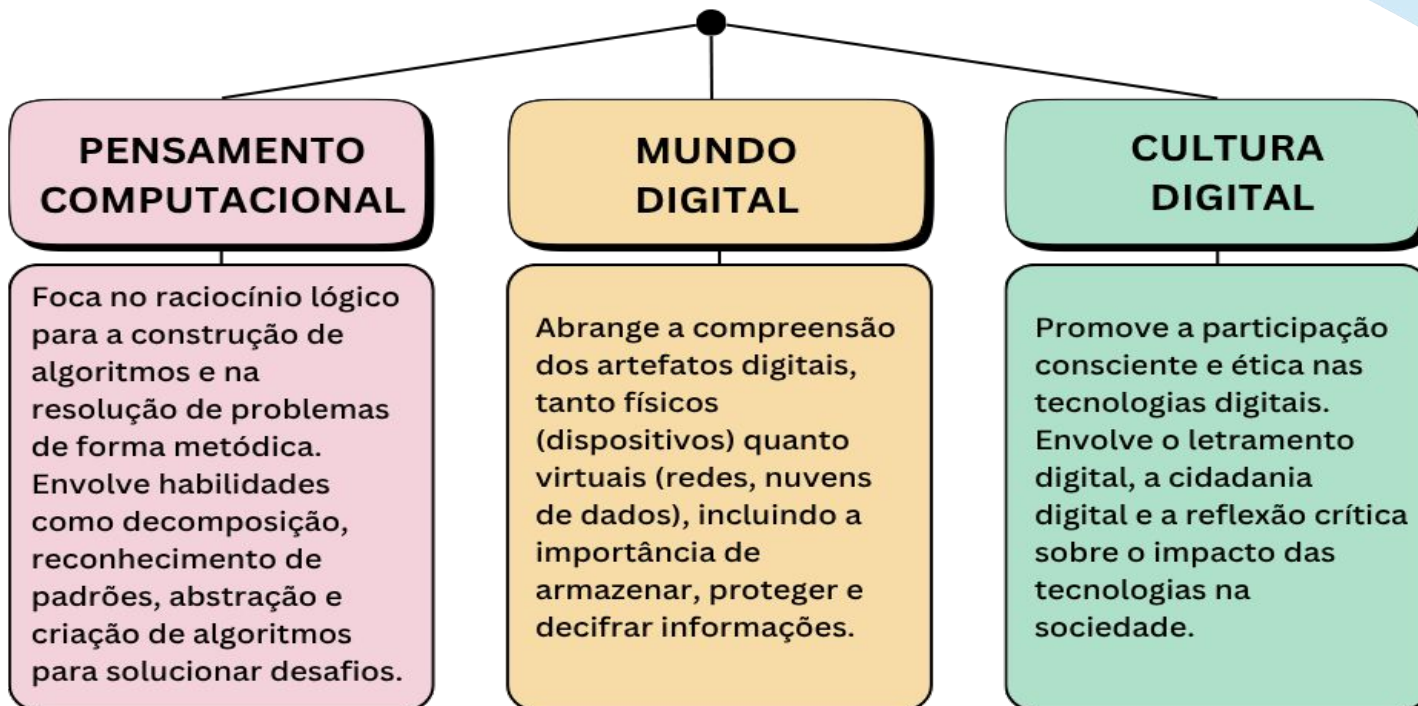
**Preparação para o Mundo  
Digital: Desenvolve  
habilidades essenciais para o  
século XXI.**

**Pensamento Computacional:  
Não é apenas sobre  
programar, mas sobre resolver  
problemas de forma lógica e  
organizada.**

**Fundamentação na Primeira Infância:  
Lúdico, com práticas desplugadas para  
construir as bases do raciocínio.**

**Por que a Computação  
na Educação Básica?**

# EIXOS ESTRUTURANTES



## EIXOS ESTRUTURANTES



<https://wordwall.net/pt/resource/97506802>



A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na Educação Infantil visa promover o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos **físico**, **emocional**, **social** e **cognitivo**, assegurando que ela seja a protagonista do seu próprio processo de aprendizagem.







## Eixos Estruturantes da Prática Pedagógica

A BNCC define que o trabalho na Educação Infantil deve ter como eixos norteadores:

**INTERAÇÕES** - A criança constrói seu conhecimento e sua identidade nas relações com outras crianças e adultos. A escola é o local privilegiado para essa troca, ampliando o conhecimento de si e do outro.

**BRINCADEIRAS** - O brincar é a forma mais plena de a criança se expressar, imaginar, experimentar e aprender. É considerado o principal meio pelo qual a criança se desenvolve integralmente (aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais).

Dessa forma, a BNCC computacional na educação infantil tem como propósito introduzir conceitos relacionados à **tecnologia** e à **computação** desde os primeiros anos de vida.

Seus objetivos incluem familiarizar as crianças com o uso básico de **dispositivos digitais**, como **tablets** e **computadores**, além de promover a compreensão dos **princípios fundamentais** por trás de sua operação.





# Trilha do Robô

**2 Robôs**

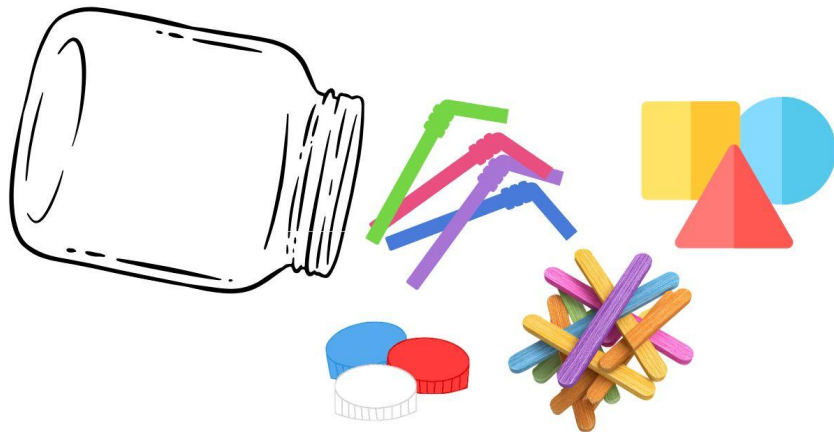
**2 Programadores**

**2 Comandos de voz**

**2 Registradores**

Quais habilidades e/ou  
competências foram trabalhadas  
com a “Trilha do Robô”?

## "Pote de cacarecos"



Missão:

- 1º) Pensar uma regra de organização para os "cacarecos" do pote.
- 2º) Registrar com fotos, utilizando o tablet, a organização escolhida.



## Habilidades-Chave na Educação Infantil (4 a 5 anos)

# 1

### Reconhecimento de Padrões:

(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.

**Exemplo: Completar sequências de cores (vermelho, azul, vermelho, azul...).**

# 2

### Algoritmos Simples:

(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.

(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

**Exemplo: Receita de bolo, "dar comandos" para um colega (esquerda, frente, direita).**

## Habilidades-Chave na Educação Infantil (4 a 5 anos)

# 3

### Mundo Digital:

- (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados.
- (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

**Foco: Reconhecer o que é uma máquina, botões de comando.**

# 4

### Cultura Digital:

- (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
- (EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais.

**Foco: Tempo de tela, cuidados com o corpo ao usar dispositivos.**

## Avançando no 1º Ano: Da Brincadeira à Representação

### Informação e Codificação (Reconhecimento de Informação):

(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.  
(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.

**Exemplo: O desenho de um sol representa a informação "calor".  
Usar cores ou símbolos para passar mensagens simples.**

### Continuidade no Pensamento Computacional:

**Aprimorar a capacidade de ordenar passos e reconhecer padrões em situações mais complexas.**

Assim, não pode faltar nas propostas para a infância:

### 1. Padrões:

- Jogos de repetição (palmas/pés, cores/formas), usar blocos lógicos para sequências.

**Objetivo: Ensinar a identificar a regularidade, base para a repetição (loops) na programação.**

### 2. Algoritmos Simples:

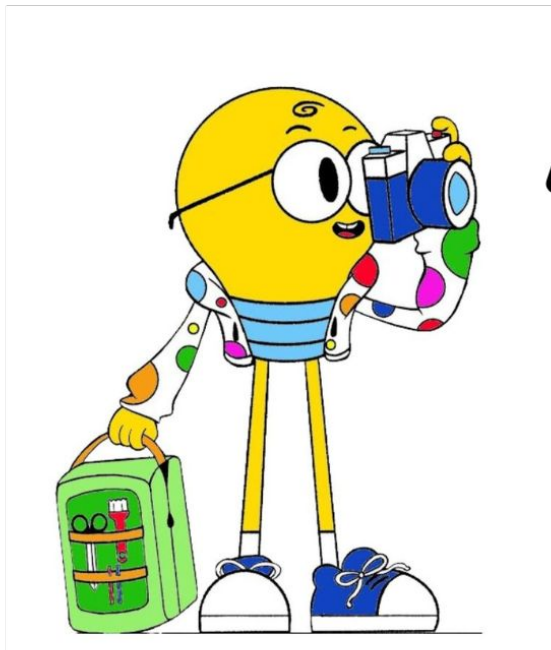
- Atividades "desplugadas" de seguir instruções (ex: labirintos com setas, caça ao tesouro com comandos).

**Objetivo: Ensinar a lógica da instrução, ordem e sequenciamento.**

### 3. Reconhecimento de Informação (1º Ano):

- Exploração do conceito de *símbolo* e *significado*. Como o emoji 😊 representa a informação "felicidade".

**Objetivo: Entender que a informação é abstrata e pode ser codificada.**



# Avaliação

