

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”
“Aregar 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.



Por que a Computação na Educação Básica?



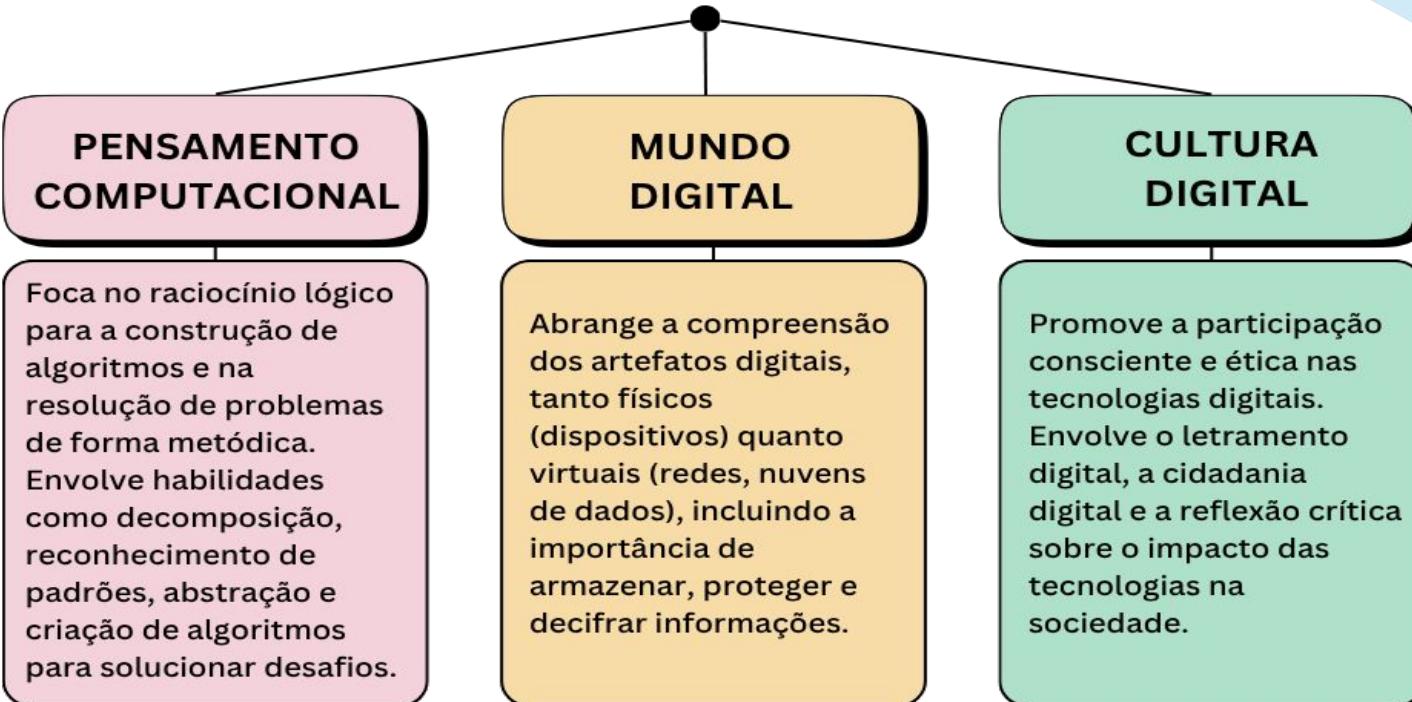
**Complemento à BNCC
(2022): Torna a Computação
obrigatória nos currículos.**

**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.**

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

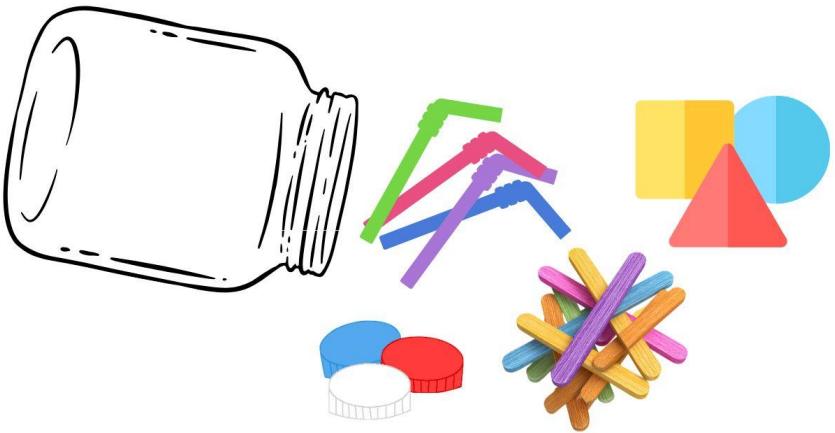
2 Programadores

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:

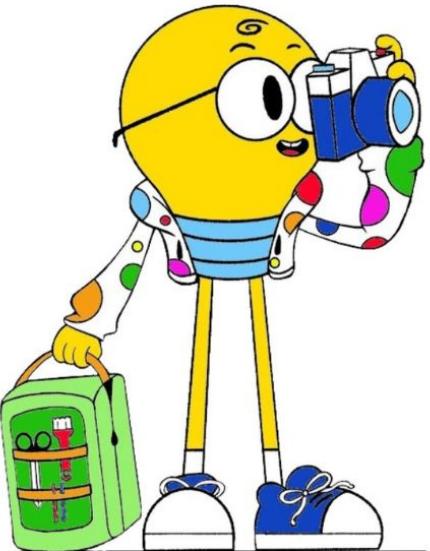
- Atividades "desplugadas" de seguir instruções (ex: labirintos com setas, caça ao tesouro com comandos).

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

