



Carga-horária
10 horas



Modalidade

Online



Formato

Autoformativo



Público-alvo

Professores do
Ensino Fundamental
(anos iniciais e finais)
e do Ensino Médio



Conhecimentos necessários

Nenhum



Descrição

Quando você pensa em computação e aprendizagem, a sensação é de empolgação ou preocupação? Os cenários que imagina são promissores? Que benefícios e desafios acredita que possamos ter com a computação na aprendizagem e no mundo do trabalho? São muitas as perguntas que nos cercam ao implementarmos a BNCC Computação com os estudantes.

Neste curso, faremos uma imersão no documento, explorando sua estrutura, formas de uso e eixos que orientam a sua composição: Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital. A jornada será repleta de exemplos e possibilidades práticas para que você se sinta mais confortável e confiante ao apoiar os estudantes em uma apropriação crítica, criativa, saudável e responsável das tecnologias digitais.



Objetivos de Aprendizagem

- Apoiar os professores na compreensão dos fundamentos da BNCC Computação, seus eixos, competências, habilidades e suas possibilidades de aplicação prática.
- Compreender a estrutura da BNCC Computação em todas as etapas da Educação Básica;
- Conhecer práticas pedagógicas que integrem a computação aos componentes curriculares e a apliquem transversalmente no Ensino Fundamental e no Ensino Médio;
- Experimentar e planejar atividades alinhadas às competências e habilidades da BNCC Computação em seus diferentes eixos: Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital.



Conteúdo programático

Módulo 1 – Computação, aprendizagem e mundo do trabalho

Explora o potencial da computação como ciência para práticas pedagógicas plugadas e desplugadas, destacando o uso crítico das tecnologias digitais, os multiletramentos e sua relação com projetos de vida e o mundo do trabalho.

Módulo 2 – BNCC Computação: o que é? Como funciona?

Apresenta a estrutura da BNCC Computação, seus eixos, competências e formas de implementação nas escolas, seja como componente curricular ou de forma transversal, conforme a etapa da Educação Básica.

Módulo 3 – Pensamento computacional

Aprofunda o conceito e a prática do Pensamento Computacional como ferramenta para resolução de problemas, com base em referências nacionais e internacionais, incluindo um plano de aula sobre criação de animações.

Módulo 4 – Cultura digital

Aborda o uso consciente das tecnologias digitais e sua influência na formação de valores e cidadania, com foco no eixo Cultura Digital da BNCC e apoio no plano de aula “Rotinas digitais”.

Módulo 5 – Mundo Digital

Investiga como os dados são gerados, transmitidos e armazenados, abordando os fundamentos físicos e virtuais do universo digital, conforme o eixo Mundo Digital da BNCC.