

COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

COMPUTAÇÃO SEM COMPUTADOR?

Sabia que nem sempre as atividades relacionadas à computação precisam ser realizadas em computadores, celulares ou tablets? O pensamento computacional tem a ver com a identificação de padrões de repetição e a solução de problemas através dos chamados algoritmos, ou seja, sequências de instruções claras e bem definidas. Por exemplo, quando crianças usam blocos coloridos, imagens, sons ou movimentos em atividades planejadas para identificar, entender e reproduzir sequências, estão trabalhando o chamado pensamento computacional *desplugado*. O documento de complemento à BNCC traz diversas sugestões de atividades *plugadas*, isto é, feitas com ferramentas digitais, e *desplugadas*, ou seja, analógicas, sem intermédio de artefatos digitais.



COMPETÊNCIAS

EDUCAÇÃO INFANTIL

Desenvolvimento e reconhecimento de padrões básicos de objetos



PENSAMENTO COMPUTACIONAL

- Compreender, analisar e lidar com problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática
- Criar e adaptar algoritmos (descrições abstratas e precisas de um raciocínio complexo, compreendendo etapas, recursos e informações),
- Aplicando fundamentos da computação para alavancar a aprendizagem, a criatividade e o pensamento e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

ENSINO FUNDAMENTAL

Compreensão da Computação e seus modos de explicação de experiências, artefatos e impactos na realidade social, no meio ambiente, na economia, na ciência, nas artes



MUNDO DIGITAL

- Aprender sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) quanto virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados).
- Compreender o poder da informação no mundo contemporâneo e a importância de armazená-la e protegê-la.
- Entender as formas de representação, processamento, transmissão e distribuição segura e confiável de informação.

ENSINO MÉDIO

Compreensão das potencialidades da Computação para resolução de problemas

CULTURA DIGITAL



- Exercer participação na sociedade de forma consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços.
- Desenvolver atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados;
- Desenvolver fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

Adaptado de:
Brasil. Ministério da Educação. Parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE)/Câmara de Educação Básica (CEB) nº 2/2022. Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: https://bit.ly/computacao_parecer