**4º ANO**

**SUMÁRIO**

[**CULTURA DIGITAL** 2](#_heading=h.gjdgxs)

[CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL 2](#_heading=h.30j0zll)

[CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL 3](#_heading=h.1fob9te)

[CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE 4](#_heading=h.3znysh7)

[**TECNOLOGIA DIGITAL** 4](#_heading=h.2et92p0)

[CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS 4](#_heading=h.tyjcwt)

[CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE 6](#_heading=h.3dy6vkm)

[CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES 7](#_heading=h.1t3h5sf)

[**PENSAMENTO COMPUTACIONAL** 7](#_heading=h.4d34og8)

[CONCEITO: ABSTRAÇÃO 7](#_heading=h.2s8eyo1)

[CONCEITO: ALGORITMOS 8](#_heading=h.17dp8vu)

[CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO 9](#_heading=h.3rdcrjn)

[CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES 9](#_heading=h.26in1rg)

**CULTURA DIGITAL**

CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL

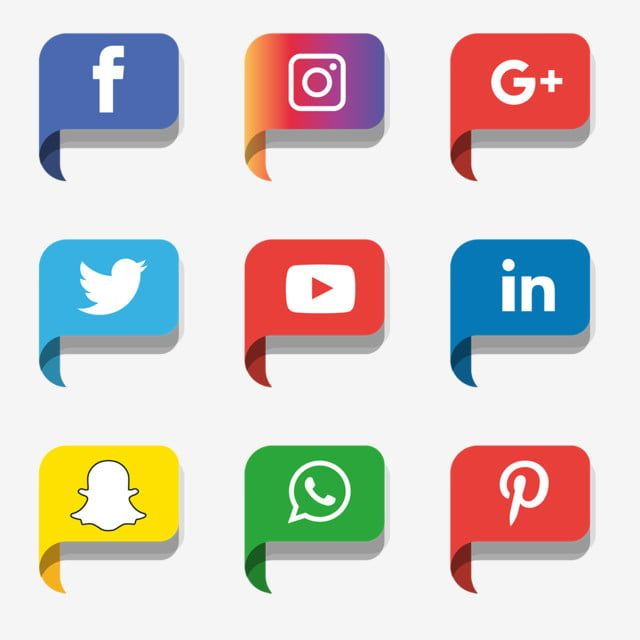
**Conteúdo:** Autoria, Produção Colaborativa e Multiletramento.

**Objetivo:** CD04LD01 - Agregar diferentes conhecimentos para explorar linguagens midiáticas.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Apresentar aos alunos os diferentes tipos de mídias disponíveis no contexto da cibercultura, exemplificando suas características e finalidades, diferenciando mídias de comunicação e produção de conteúdo digital. Como atividade, pode ser proposto, por exemplo, a produção de uma resenha em programa de escrita digital colaborativa a partir de uma notícia de um jornal, preferencialmente em grupos, para que os alunos possam construir o texto.

Proporcionar ao aluno que pesquise em vários sites sobre assunto/tema da atualidade (covid/vacina, eleições…) levando ele a confrontar os sites e as respectivas informações, analisando (autor, manchetes, imagens utilizadas, conteúdos concretos…) para definir qual a veracidade de cada um.

Oportunizar o aluno a entender o significado dos ícones digitais.

**Avaliação:**

- Produz texto on-line e de forma colaborativa.

**Habilidades BNCC:** EF15LP06, EF15LP07, EF15LP08.

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 06, CG 09, CG 10.

**Recursos:** [Google docs](https://www.google.com/docs/about/); Jamboard; Padlet; PBworks ou outras plataformas para produções colaborativas.

**Conteúdo:** Autoria, Produção Colaborativa e Multiletramento.

**Objetivo:** CD04LD02 - Usar recursos midiáticos para agrupar informações para apresentações.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

A partir de um tema específico ou de livre escolha do estudante (conforme objetivos do professor), propor a elaboração de um projeto ou atividade em meio digital, por exemplo, usando um editor de apresentações.

**Avaliação:**

- Elaborar apresentação de um projeto ou atividade empregando diferentes tipos de linguagem (audiovisual, alfabética).

**Habilidades BNCC:** EF15LP06, EF15LP07, EF15LP08.

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 06, CG 09, CG 10.

**Recursos:** LibreOffice Impress; Canva; Prezi ou outros editores de apresentações.

**Conteúdo:** Curadoria e utilização derecursos digitais para a aprendizagem.

**Objetivo:** CD04LD03 - Usar simuladores educacionais.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Apresentar a definição de simulador educacional exemplificando seu uso em diferentes esferas, por exemplo, simulador de vôo, de gravidade e outros disponíveis em repositórios de recursos educacionais digitais.

**Avaliação:**

- identifica e utiliza o simulador educacional como um recurso para aprender.

**Habilidades BNCC:** EF15LP06, EF15LP07, EF15LP08

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 06, CG 09, CG 10

**Recursos:**

Para assistir e debater coletivamente:

<https://www.youtube.com/watch?v=NDHSZPUaWgA> - simulador de direção.

<https://www.youtube.com/watch?v=0-3KujU6liY> - simulador de vôo.

Repositorio de simuladores educacionais: <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/busca?page=0&results_per_page=12&order=review_average&query=simulador&search_class=LearningObject>

<https://digital.ftd.com.br/conheca-objetos-simuladores.php#:~:text=Aliados%20a%20outros%20objetos%20educacionais,rela%C3%A7%C3%B5es%20de%20causa%20e%20efeito>.

<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads_08/>

Visita de campo aos Laboratórios do Centro Universitário FAG.

CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

**Conteúdo:** Ética e segurança no meio digital.

**Objetivo:** CD04CD01 - Demonstrar postura apropriada nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados, considerando suas fontes.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. A partir da discussão oral, auxiliar os estudantes na compreensão da questão ética relacionada ao uso da tecnologia, abordando aspectos como direitos autorais e respeito no meio digital. Por exemplo, explicar que ao salvar um texto e usá-lo como referência em uma atividade/projeto individual ou coletivo, deve-se sempre citar a fonte apropriadamente. Como atividade, propor que os estudantes localizem em diferentes tipos de mídia digital a fonte, autor ou responsável pelo conteúdo.

2. Demonstrar de que modo o meio digital marca nossa presença constantemente, por exemplo, relacionando a impressão digital de nossos dedos ou documentos pessoais (RG) com os computadores pessoais e suas identidades na web.

**Avaliação:**

- Compreende a questão de autoria.

- Reconhece sua identidade em meio digital.

**Habilidades BNCC:** EF35LP09, EF35LP15

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 06, CG 09, CG 10

**Recursos:**

Para assistir e debater coletivamente:

[**https://www.youtube.com/watch?v=UVkQ44K-U78**](https://www.youtube.com/watch?v=UVkQ44K-U78)

**Conteúdo:** Ética e segurança no meio digital.

**Objetivo:** CD04CD02 - Selecionar e visualizar vídeos disponíveis na internet.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Utilizando o Youtube ou similar, propor que os estudantes realizem uma busca por vídeos em diferentes canais e suas respectivas indicações de idade apropriada.

**Avaliação:**

- Compreende as limitações etárias e visualiza vídeos para a sua faixa etária.

**Habilidades BNCC:** EF35LP09, EF35LP15

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 06, CG 09, CG 10

**Recursos:** Plataforma de vídeos (YouTube ou similar).

**Conteúdo:** Ética e segurança no meio digital.

**Objetivo:** CD04CD03 - Reconhecer os riscos do meio digital e conhecer mecanismos e posturas de segurança, respeito e ética.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Discutir coletivamente questões de segurança, ética e respeito no meio digital. Em seguida propor situações simuladas no meio digital que exijam a reflexão e tomada de decisões por parte do estudante.

**Avaliação:**

- Identifica os riscos do meio digital e demonstra postura de segurança, ética e respeito.

**Habilidades BNCC:**

**Competências Gerais BNCC:**

**Recursos:**

Para assistir e debater coletivamente:

<https://www.youtube.com/watch?v=tRBEqeFTVPA>

<https://www.youtube.com/watch?v=QFdkggG34wo>

<https://www.youtube.com/watch?v=um2FLkEEexI>

<https://www.youtube.com/watch?v=m6cF0CfhF-M>

<https://www.youtube.com/watch?v=GSI7tf-Z9S0>

<https://www.youtube.com/watch?v=M8I-SvrdV0g>

<https://www.youtube.com/watch?v=SoIpR-kbRcA>

<https://www.youtube.com/watch?v=xRWcW0RtYjY>

<https://www.youtube.com/watch?v=LBDdiENX0hY>

<https://www.youtube.com/watch?v=jwV8SmYWHmQ>

Jogo: <https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/interland>

CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE

**Conteúdo:** Autoria, Produção Colaborativa e Multiletramento.

**Objetivo:** CD04TS01 - Expressar-se usando tecnologias.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

A partir de um tema proposto pelo professor, propor e demonstrar ideias criativas, por exemplo, criando apresentações digitais para um projeto ou atividade em diferentes formatos.

**Avaliação:**

- apresenta soluções criativas com uso de tecnologias diversificadas.

**Habilidades BNCC:** EF15AR05, EF35LP15

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 09, CG 10

**Recursos:** Aplicativos para produção de vídeos, edição de fotos, produção de blogs e história em quadrinhos.

**Conteúdo:** Ética e segurança no meio digital.

**Objetivo:** CD04TS02 - Reconhecer e refletir sobre direitos autorais.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Apresentar a definição de direito autoral e explorar questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre download de músicas e filmes na web. Após as discussões é possível propor a produção de um vídeo, webquest, podcast ou outra produção por parte dos estudantes a partir do tema.

**Avaliação:**

- discute sobre direito autoral de músicas e filmes e sobre a prática de pirataria.

**Habilidades BNCC:** EF04HI08

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 09, CG 10

**Recursos:**

**Para assistir e debater coletivamente:**

[**https://www.youtube.com/watch?v=BJS\_Pz71B6E**](https://www.youtube.com/watch?v=BJS_Pz71B6E)

[**https://www.youtube.com/watch?v=3ObjDLwHfSA**](https://www.youtube.com/watch?v=3ObjDLwHfSA)

[**https://www.youtube.com/watch?v=vL4V9chsazA**](https://www.youtube.com/watch?v=vL4V9chsazA)

**TECNOLOGIA DIGITAL**

CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS

**Conteúdo:** Unidades da informação -Sistema de numeração binário.

**Objetivo:** TD04RD01 - Conhecer o sistema de numeração binário.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Discutir a ideia de Sistema de numeração apresentando diferentes exemplos como o Sistema de Numeração Decimal e Sexagesimal e a partir disso, explicar o que é o sistema binário. Propor atividades que possibilitem relacionar números decimais com números binários, por exemplo, fazendo a relação e progressão de 1 (001) até 7 (111).

**Avaliação:**

- escreve os correspondentes binários para os números decimais de 0 até 7.

**Habilidades BNCC:** EF04MA03

**Competências Gerais BNCC:** CG 03, CG 05

**Recursos:**

Para assistir e debater coletivamente:

[**https://www.youtube.com/watch?v=uFh7E\_dMisk**](https://www.youtube.com/watch?v=uFh7E_dMisk)

**Atividades desplugadas de :** [**https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf**](https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf)

[**https://www.csunplugged.org/en/**](https://www.csunplugged.org/en/)

[**http://www.desplugada.ime.unicamp.br/**](http://www.desplugada.ime.unicamp.br/)

**Conteúdo:** Unidades da informação - Bit e byte.

**Objetivo:** TD04RD02 - Compreender o conceito de bit e byte.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Apresentar a definição de binário, bit e byte destacando que o bit e o byte são unidades de medida da informação. Mostrar a associação entre bytes e caracteres (letras, espaços, pontos) realizando cálculos sobre quantos bits e bytes tem uma frase como "Bom dia senhora". Identificar a regularidade entre bits e bytes (um byte tem 8 bits) e saber que textos terão sempre a quantidade de bits representadas em múltiplos do número natural 8.

**Avaliação:**

- reconhece o bit e o byte como unidades de medida de informação.

- identifica regularidades nas informações medidas em bytes.

**Habilidades BNCC:** EF04MA03, EF04MA11

**Competências Gerais BNCC:** CG 03, CG 05

**Recursos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=aS0QBOxY_aQ>

**Conteúdo:** Unidades da informação - Arquivos.

**Objetivo:** TD04RD03 - Compreender que as informações digitais são representadas em bytes.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Discutir o conceito de arquivo apresentando exemplos de diferentes tipos de arquivo. Em seguida, explicar que os arquivos do mundo digital têm diferentes “tamanhos” assim como no mundo concreto. A partir daí, explicar que os arquivos do computador são mensurados em bytes, por exemplo, mostrando o tamanho dos arquivos em um sistema gerenciador de arquivos. Como atividade pode ser proposto um game de quiz com perguntas onde o estudante precise identificar o tipo e o tamanho de alguns arquivos. Abordar também a capacidade de dispositivos de armazenamento levantando questões como “Quanto cabe?” e auxiliando os estudantes a compreender que o tamanho do arquivo depende também do tipo de informação nele contida.

**Avaliação:**

- identifica o tamanho de arquivos em um dispositivo.

**Habilidades BNCC:** EF04MA20

**Competências Gerais BNCC:** CG 03, CG 05

**Recursos:**

**Para assistir e debater:**

[**https://www.youtube.com/watch?v=DfxtCcoV7EU**](https://www.youtube.com/watch?v=DfxtCcoV7EU)

[**https://www.youtube.com/watch?v=vGflVmqiu3o**](https://www.youtube.com/watch?v=vGflVmqiu3o)

CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE

**Conteúdo:** Processador e Memória.

**Objetivo:** TD04HS01 - Identificar componentes fundamentais do computador: Processador e Memória.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. Apresentar a definição e o papel do processador na realização de tarefas como decodificar e realizar instruções, por exemplo, enquanto estamos assistindo filmes ou realizando outras tarefas.

2. Abordar a existência de diferentes processadores e suas características, por exemplo, realizando busca na internet sobre processadores dos computadores da escola ou dos vídeo games e smartphones do mercado.

3.Organizar uma espécie de “feirão de vendas de computadores” com diferentes anúncios de equipamentos com várias configurações. O professor propor questões como “qual seria o computador ideal para….?” Os estudantes devem analisar as propostas e decidir qual a melhor opção de compra justificando a sua escolha.

**Avaliação:**

- reconhece processador e memória como componentes fundamentais de um computador.

- relaciona diferentes tipos de processadores e algumas de suas características.

**Habilidades BNCC:** \*\*\*\*

**Competências Gerais BNCC:** \*\*\*\*

**Recursos:**

[**https://www.youtube.com/watch?v=XHNWNXbd1rE**](https://www.youtube.com/watch?v=XHNWNXbd1rE)

<https://www.youtube.com/watch?v=mFdUqqwzbVs>

<https://www.youtube.com/watch?v=uQuYPRYVPiM>

<https://www.youtube.com/watch?v=2oO_uV69mKo>

**Conteúdo:** Tipos de Memória.

**Objetivo:** TD04HS02 - Distinguir memória volátil (RAM) e memória persistente.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. Discutir com a turma a funcionalidade da memória, por exemplo, ao carregar uma imagem da tela em que a imagem está armazenada para a memória em formato digital (bytes).

2. Abordar a distinção entre a memória volátil da memória persistente, por exemplo, identificando, ao desligar um dispositivo, quais informações são perdidas e quais permanecem após o dispositivo ser religado.

**Avaliação:**

- descreve a diferença entre memória volátil e memória persistente.

**Habilidades BNCC:** \*\*\*\*

**Competências Gerais BNCC:** CG 03, CG 05, CG 06

**Recursos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=zsEi0DkXeZc>

CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES

**Conteúdo:** Tráfego de informações.

**Objetivo:** TD04CR01 - Compreender o tráfego de informações e o conceito de largura de banda.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. Apresentar a definição de largura de banda e identificando as velocidades de tráfego das redes, por exemplo, explorando diferenças em anúncios publicitários sobre serviços de internet.

2. Propor desafios onde os estudantes possam comparar o tempo para transmissão de diferentes tipos de informação, por exemplo, o tempo da carga de um texto ao comparar com o carregamento de um vídeo.

3. Analisar com os estudantes a condição da internet da escola e pedir que façam uma comparação com a das suas residências trazendo esses dados em uma próxima aula.

**Avaliação:**

- compara quantitativamente diferentes velocidades de tráfego da internet.

- relaciona o tempo de transmissão com o volume da informação e seu tipo (vídeo, áudio, texto)

**Habilidades BNCC:** EF04HI08

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 02, CG 03, CG 05

**Recursos:**

Para assistir e debater coletivamente:

<https://www.youtube.com/watch?v=_aQNVd64PZU>

**PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

CONCEITO: ABSTRAÇÃO

**Conteúdo:** Interpretação e elaboração de códigos.

**Objetivo:** PC04AB01 - Entender que cada letra, número ou símbolo é representado por um padrão de caracteres.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Propor atividades onde o estudante precise relacionar e representar os caracteres por um padrão de código, por exemplo, escrevendo mensagens codificadas em números, padrões de codificação distintos ou código binário. As atividades podem ser cartas enigmáticas com diferentes tipos de código. Utilizar um sino e trabalhar o código morse ou outras propostas similares. Propor que os alunos criem códigos e mensagens utilizando o código criado para que o outro colega decifre. Os códigos podem ser criados utilizando diferentes caracteres, cores, formas, símbolos, sons, etc.

**Avaliação:**

- identifica e relaciona os caracteres de um padrão de codificação de tal forma que seja possível formar uma palavra ou pequena frase.

- redige uma frase utilizando os caracteres de um padrão de codificação.

**Habilidades BNCC:** EF04LP20

**Competências Gerais BNCC:** CG 02, CG 04

**Recursos:**

[**https://www.digipuzzle.net/minigames/codedwords/codedwords\_animals.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm**](https://www.digipuzzle.net/minigames/codedwords/codedwords_animals.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm)

[**https://www.jogosdaescola.com.br/palavra-enigmatica/**](https://www.jogosdaescola.com.br/palavra-enigmatica/)

**Atividades desplugadas de :** [**https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf**](https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf)

[**https://www.csunplugged.org/en/**](https://www.csunplugged.org/en/)

[**http://www.desplugada.ime.unicamp.br/**](http://www.desplugada.ime.unicamp.br/)

**Conteúdo:** Organização de dados.

**Objetivo:** PC04AB02 - Compreender que dados podem ser estruturados em tabelas para torná-los úteis e mais fáceis de manipular.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Inicialmente trabalhar o conceito de tabelas apresentando exemplos de tabelas simples, avançando para tabelas de dupla entrada. Trabalhar o preenchimento de alguns modelos iniciando com propostas mais simples e avançando no grau de complexidade dos dados. Apresentar algumas tabelas para interpretação dos dados. Propor a elaboração e preenchimento de tabelas de modo que os estudantes precisem Inserir dados em uma tabela de acordo com alguns quesitos, por exemplo, uma lista de compras separadas por setores do mercado. As tabelas podem ser criadas em diferentes plataformas ou software como Canva, LibreOffice Calc, Impress, Writer ou outros.

**Avaliação:**

- cria uma tabela com dados seguindo uma lógica ou condição.

**Habilidades BNCC:** EF04MA27,

**Competências Gerais BNCC:** CG 04, CG 02

**Recursos:**

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix_shape_color.htm?language=portuguese&linkback=../../../pt/jogoseducativos/infantil/index.htm>

CONCEITO: ALGORITMOS

**Conteúdo:** Execução de algoritmos.

**Objetivo:** PC04AL01 - Executar algoritmos simples, em português estruturado, que contenham decisões que utilizam operadores relacionais e lógicos.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Propor atividades nas quais os estudantes sejam desafiados a criar e executar algoritmos que utilizam condições que contêm operações relacionais e lógicas para decisões (desvios condicionais), por exemplo, explicando a regra de um jogo de dança com cores. Se o professor falar a cor = verde OU a cor = amarela, todos giram; caso fale qualquer outra cor, todos saltam, criando assim uma coreografia de dança. Podem ser usados cartões para as instruções. Adaptar a atividade variando as instruções e os contextos.

**Avaliação:**

- executa algoritmos em português que contêm decisões baseadas em operações relacionais e lógicas.

**Habilidades BNCC:** EF04MA05, EF35EF08

**Competências Gerais BNCC:** CG 02

**Recursos:**

**Para assistir e debater:**

[**https://www.youtube.com/watch?v=iEVLDKOLgQk**](https://www.youtube.com/watch?v=iEVLDKOLgQk)

**Atividades desplugadas de :** [**https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf**](https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf)

[**https://www.csunplugged.org/en/**](https://www.csunplugged.org/en/)

[**http://www.desplugada.ime.unicamp.br/**](http://www.desplugada.ime.unicamp.br/)

**Conteúdo:** Organização de dados.

**Objetivo:** PC04AL02 - Compreender o conceito de vetores e matrizes bidimensionais.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Abordar a definição de matriz exercitando seu uso por meio de desenhos e alocação de elementos em uma estrutura uni ou bi-dimensional. É possível iniciar com atividades mais simples como jogos de batalha naval ou outros similares e em seguida avançar a complexidade propondo, por exemplo, que os estudantes criem um pequeno vetor para registrar o nome de um colega (string) ou uma matriz 1x4 e inserindo as letras C, A, S, A em cada um dos espaços.

**Avaliação:**

- cria uma matriz unidimensional de tamanho equivalente à quantidade de caracteres do nome de um colega

**Habilidades BNCC:** EF04MA28

**Competências Gerais BNCC:** CG 02

**Recursos:**

<https://www.digipuzzle.net/minigames/battleships/battleships_grid.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/matematica/index.htm>

CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

**Conteúdo:** Decomposição e categorização.

**Objetivo:** PC04DE01 - Classificar dispositivos digitais de acordo com suas características, usos ou funcionalidades.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Propor atividades nas quais os estudantes sejam desafiados a encontrar semelhanças e diferenças entre dispositivos categorizando-os conforme seus atributos, por exemplo, dividindo-os em grupos de acordo com tamanho, utilidade, funções etc. Adaptar esta proposta para outras situações e contextos.

**Avaliação:**

- consegue categorizar dispositivos digitais de acordo com critérios próprios ou pré-estabelecidos.

**Habilidades BNCC:** EF04MA08

**Competências Gerais BNCC:** CG 05

**Recursos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=KcHHALHdZJM>

CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES

**Conteúdo:** Iteração.

**Objetivo:** PC04RP01 - Identificar semelhanças e diferenças em situações que se repetem e aplicar iteração em um conjunto de passos ou instruções.

**Objetivos Relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Trabalhar a ideia de iteração propondo atividades que desafiem o estudante a Identificar situações no mundo real em que seja possível utilizar iterações na execução de tarefas, por exemplo, encontrando situações reais do dia a dia em que se possa executar uma sequência de passos em comum.

**Avaliação:**

- exemplifica situações presentes no seu dia a dia que possam ser automatizadas por uma única sequência de instruções.

**Habilidades BNCC:** EF04MA11

**Competências Gerais BNCC:** CG 07, CG 02

**Recursos:**