**EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Sumário**

[**CULTURA DIGITAL**](#_heading=h.64cjr86llyi) **2**

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

[CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL](#_heading=h.1fob9te) 2

[CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE](#_heading=h.3znysh7) 2

[TECNOLOGIA DIGITAL](#_heading=h.2et92p0) **3**

[CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS](#_heading=h.tyjcwt) 3

[CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE](#_heading=h.3dy6vkm) 4

[CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES](#_heading=h.1t3h5sf) 4

[PENSAMENTO COMPUTACIONAL](#_heading=h.4d34og8) **5**

[CONCEITO: ABSTRAÇÃO](#_heading=h.2s8eyo1) 5

[CONCEITO: ALGORITMOS](#_heading=h.17dp8vu) 5

[CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO](#_heading=h.3rdcrjn) 6

[CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES](#_heading=h.26in1rg) 6

# CULTURA DIGITAL

## CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL

**Conteúdo: Interfaces**

**Objetivo:** CDEILD01 - Compreender o conceito de interface

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Interagindo com dispositivos computacionais e eletrônicos, por exemplo, exibindo um vídeo em um telefone celular que permita o toque em tela; realizando atividades com uso do mouse, como desenhos em um computador ou controlando objetos com o uso das teclas direcionais do teclado.

expandir o vocabulário dos alunos para os alunos os termos clicar, arrastar, soltar, selecionar, mover, digitar. *(obs: é engraçado o aluno perguntando onde que cutuca pra entrar no jogo, mas não é o termo correto)*

**Avaliação:**

- Observar o aluno e questionar sobre as diferenças entre as formas de interação

- Avaliar se o aluno reconhece e diferencia formas de interagir com o computador

**Habilidades BNCC:** EI03ET02, EI03CG05

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

**Recursos:**

## CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL

**Conteúdo: Mundo digital e real**

**Objetivo:** CDEICD01 - Explorar as diferenças do mundo digital e real

**Encaminhamento Metodológico:**

Expor atividades que podem ser realizadas no mundo físico e no mundo digital, por exemplo, desenhando no papel e desenhando no computador.

Explorar o espaço escolar com a turma e posteriormente apresentar uma visão superior da escola com o google maps. mostrar alguns pontos do bairro e questionar se os alunos o conhecem. (fiz essa atividade com meus alunos tive um retorno bem positivo, mas não sei se funcionaria em localidades maiores).

**Avaliação:**

- descreve particularidades de cada suporte (físico e digital)

- reconhece as diferenças entre o suporte físico (papel) e o digital

- reconhecer a proximidade dentro do mundo digital de objetos do mundo físico.

**Habilidades BNCC:** EI03CG05

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

**Recursos: utilizar o tuxpaint para desenhar o ambiente preferido da escola.**

## CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE

**Conteúdo: Eletrônicos**

**Objetivo:** CDEITS01 - Reconhecer as diferenças entre os objetos dotados, ou não, de fonte de energia.

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. Descrevendo os comportamentos de objetos, por exemplo, identificando brinquedos que se movem empurrados pela criança, comparando com brinquedos que usam motores e pilhas;

2. Apresentando a definição de fonte de energia (pilhas, baterias e rede elétrica) e identificando-as em dispositivos eletrônicos, por exemplo, brinquedos, telefone celular, projetor, computadores, tablets.

**Avaliação:**

- distingue objetos dotados de fonte de energia (bateria ou pilha) dos que não têm fonte de energia

- reconhece objetos providos de movimento e/ou sons

**Habilidades BNCC:** EI03ET01

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

**Recursos:**

# TECNOLOGIA DIGITAL

## CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS

**Conteúdo: Códigos**

**Objetivo:** TDEIRD01 - Identificar e discutir a presença de códigos em objetos do cotidiano

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. Observando a presença de códigos, em diferentes tipos de objetos, por exemplo, códigos dos lápis, números das salas, existência de números nos produtos com códigos de barras;

2. Discutindo o propósito de um código, por exemplo, identificando de forma única um objeto entre uma coleção de objetos semelhantes, que podem ser expressos em cores (ex: grupo amarelo) ou em nomes (ex: grupo borboleta), além de números (ex: sala 101).

**Avaliação:**

- percebe que um código não se repete em objetos que são diferentes (unicidade de um código em uma coleção de objetos)

- identifica corretamente a presença dos códigos em objetos do cotidiano

- distingue diferentes tipos de códigos, como formados por números, formados por números e letras, representados por imagens como o código de barras

**Habilidades BNCC:** EI03ET01

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

**Recursos:**

## CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE

**Conteúdo: Computadores**

**Objetivo:** TDEIHS01 - Compreender o conceito de computador e identificar dispositivos que são computadores.

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

2. Observando diferentes formas de apresentação de um computador, por exemplo, apontando equipamentos ou fotos de revistas de computadores, notebooks, tablets, smartphones e outros.

1. Apresentando a definição de computador como uma máquina capaz de obedecer instruções que são programadas pelas pessoas para alcançar um fim determinado, por exemplo, criando um computador em papel, com ilustrações de ações que o computador realiza (exibir um filme, exibir um jogo, ligar, desligar, fazer contas etc.) para as crianças escolherem e brincarem de comandar o computador;

3. apresentar os periféricos do computador e suas funcionalidades.

**Avaliação:**

- relata características de objetos que são e não são computadores

- reconhece diferentes dispositivos como sendo computadores

- reconhecer mouse, teclado, monitor, etc

**Habilidades BNCC:** EI03ET01

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

**Recursos:** [**https://www.youtube.com/watch?v=A036L5gdT-8**](https://www.youtube.com/watch?v=A036L5gdT-8) **Música infantil: Conhecendo o mouse**

[**https://www.youtube.com/watch?v=7SLpKLVc\_8o**](https://www.youtube.com/watch?v=7SLpKLVc_8o) **Partes do computador**

## CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES

**Conteúdo: Transmissão de dados entre máquinas**

**Objetivo:** TDEICR01 - Compreender o conceito de internet e da transmissão de dados entre máquinas

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

1. Apresentando a definição de internet como uma rede de computadores que trocam informações, por exemplo, ilustrando com figuras de computadores e uma brincadeira de troca de informações entre esses computadores.

2. Observando o comportamento de equipamentos quando conectados ou não, por exemplo, observando vídeos na internet e o que ocorre quando a rede wi-fi é desligada.

**Avaliação:**

- reconhece a existência da transmissão de informações

**Habilidades BNCC:** EI03ET02

**Competências Gerais BNCC:** CG 05

**Recursos:**

# PENSAMENTO COMPUTACIONAL

## CONCEITO: ABSTRAÇÃO

**Conteúdo: Relevância de informações**

**Objetivo:** PCEIAB01 -

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Procurando, em situações rotineiras, exemplos que podem ser convertidos em uma sequência de instruções, por exemplo, listando as etapas necessárias para lavar as mãos em uma sequência de passos; identificando passos que são relevantes e ajudam na resolução do problema (ex. pegar o sabonete), e passos irrelevantes, que não colaboram na resolução (ex. pegar a escova de dente).

**Avaliação:**

- consegue definir passos claros para a execução de uma atividade e diferenciar passos relevantes de passos irrelevantes

**Habilidades BNCC:** EI03ET01

**Competências Gerais BNCC:** CG 08, CG 02

**Recursos: realizar o passo a passo desde o momento de ligar o computador até acessar o jogo solicitado, definindo o que é relevante e irrelevante para a execução dessa atividade.**

## CONCEITO: ALGORITMOS

**Conteúdo: Algoritmos**

**Objetivo:** PCEIAL01 - Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, percebendo que existem diferentes algoritmos para resolver um mesmo problema

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

2. Discutindo a diferença entre algoritmos que solucionam um mesmo problema, por exemplo, mostrando dois ou mais algoritmos diferentes que completaram com sucesso a tarefa de ir até a porta, ou mover um brinquedo robótico de um local até outro.

1. Trabalhando o conceito de algoritmo e executando algoritmos relacionados a movimentos do corpo, por exemplo, definindo que um algoritmo pode ser escrito com setas que representam passos para frente e para trás, e giros de 90 graus para a direita ou para a esquerda. Criar algoritmos com as crianças para se moverem até a porta da sala e testá-los. Outra possibilidade é usar brinquedos robóticos, informando uma sequência de passos ao brinquedo, para que ele execute e as crianças avaliem o resultado da execução.

3. trabalhar lateralidade direita, esquerda, frente e atrás para que outro colega se locomover pelo espaço até determinado ponto, (obs: já usei cadeira da informática como veículo, facilita a mediação da atividade e os alunos gostam bastante)

**Avaliação:**

- identifica a existência de diferentes sequências de passos para realização de uma mesma tarefa

- reconhece o formato de uma instrução (notação)

- segue instruções descritas corretamente usando movimento do corpo

**Habilidades BNCC:** EI03ET04

**Competências Gerais BNCC:** CG 02

**Recursos:**

## CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

**Conteúdo: Decomposição e agrupamentos**

**Objetivo:** PCEIDE01 - Compreender o conceito de decomposição por meio do agrupamento de brinquedos, de acordo com critérios

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Identificando similaridades e diferenças entre brinquedos, por exemplo, separando os brinquedos de acordo com critérios como peso, tamanho, cor e formato

**Avaliação:**

- identifica características comuns de objetos e agrupa-os de acordo com critérios

**Habilidades BNCC:** EI03ET05, EI03ET01

**Competências Gerais BNCC:** CG 05

**Recursos:**

## CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES

**Conteúdo: Identificação de padrões**

**Objetivo:** PCEIRP01 - Identificar padrões em um conjunto de objetos ou sons

**Objetivos relacionados:**

**Encaminhamento Metodológico:**

Encontrando formas, cores ou melodias que se repetem em um conjunto, por exemplo, encontrando semelhanças e diferenças entre formas geométricas

**Avaliação:**

- reconhece características que se repetem em sons e objetos

**Habilidades BNCC:** EI03ET05, EI03ET01

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

**Recursos:**