



Universidade Federal Fluminense
Instituto de Ciência e Tecnologia (ICT)
Departamento de Ciência da Computação (RCM)

Disciplina: Pensamento Computacional Como Instrumento de Aprendizagem e Inovação I

Profa. Graziela Guarda

Projeto Final da Disciplina

Atividade Autoral de um dos eixos da BNCC Computação

Criar uma proposta de **atividade autoral** para desenvolver habilidades de um dos eixos da BNCC Computação com abordagem plugada ou desplugada:

- ✓ Eixo Pensamento Computacional
- ✓ Eixo Mundo Digital
- ✓ Eixo Cultura Digital

Os trabalhos devem seguir a chamada do **Simpósio Brasileiro de Computação na Educação Básica (SBC-EB)**: <https://www.educompbrasil.org/simposio/2025/sbc-eb> (2025)

E contemplar as seguintes seções:

- Resumo e Abstract
- Descrição Geral
- Objetivos Geral e Específicos
- Público-Alvo
- Habilidades Exploradas
- Recursos e Materiais Utilizados
- Metodologia Detalhada de Desenvolvimento da Atividade
- Avaliação e Referências

Os trabalhos deverão conter no mínimo 4 e no máximo 5 páginas, excluindo referências, e ser escritos em português, seguindo o modelo para publicação de artigos da Sociedade Brasileira de Computação - **anexo**.

Fonte de consulta:

Anais do Simpósio Brasileiro de Computação na Educação Básica:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/issue/archive>

Exemplos profa. Graziela:

O Jogo da Memória codificado com o ASCII:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/article/view/28655>

Trabalhando habilidades do Pensamento Computacional no Labirinto Clássico da Code.org:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/article/view/28662>

Introduzindo conceitos do Mundo Digital com uso das Palavras Cruzadas Diretas:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/article/view/34500>

Trabalhando o Letramento Digital com o GraphoGame:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbceb/article/view/34506>



Observações em relação à entrega e apresentação do Projeto:

- O trabalho deve ser escrito no template da SBC (anexo) em língua portuguesa.
- Entregar todos os tópicos que foram solicitados, na ordem pedida, em um único arquivo **PDF**.
- Somente um aluno deverá entregar o trabalho na data estabelecida no Plano de Ensino.
- O grupo deverá apresentar o projeto na data estabelecida no Plano de Ensino.
- A forma de apresentação é livre – cada grupo terá cerca de 8 a 10 minutos para fazer sua apresentação.

IMPORTANTE:

É fundamental verificar os **pré-requisitos*** da habilidade(s) escolhida(s):

*Os pré-requisitos referem-se aos conteúdos anteriores que devem ter sido desenvolvidos com a turma antes de chegar naquela habilidade em específico.

É recomendado a todos a leitura do artigo citado abaixo para entender melhor o contexto – ‘Desafios e caminhos para a implementação da BNCC Computação no Ensino Médio’.

- Se a habilidade for da **Educação Infantil** – não tem pré-requisitos
- Se a habilidade for do **Ensino Fundamental** – verificar o documento ‘Diretrizes para ensino de Computação na Educação Básica’ disponível na guia Biblioteca Digital do Moodle. Ver os gráficos nas páginas 24 e 25.
- Se a habilidade for do **Ensino Médio**, observar a lista dos pré-requisitos elencados no seguinte artigo:

Desafios e caminhos para a implementação da BNCC Computação no Ensino Médio:

<https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/26362>.

Quadro 2. Pré-Requisitos de cada habilidade da BNCC Computação - pág. 9.

Data de Entrega e apresentação: 02/07/2025.