

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

O Século XXI e a computação na BNCC Parte 1



O MUNDO 4.0

VUCA: Volátil, Incerto, Complexo e Ambíguo

A única certeza é a mudança: IA/ChatGPT...

Não há mais verdades absolutas, nem certeza de longo prazo

Empresas vão mudar: Kodak, Nokia...

Empregos vão mudar: mais “empreendedor”, “experimental”

Vida vai mudar

Não há mais caminho seguro

Saber se adaptar é uma necessidade

Falhar é parte importante do aprender



INDÚSTRIA 4.0

- Interoperabilidade
- Virtualização
- Descentralização
- Modularização



HABILIDADES DO SÉCULO XXI

- **Pensamento analítico e análise crítica**
- **Aprendizado ativo e estratégias para o aprendizado**
- **Inovação, criatividade, originalidade e iniciativa**
- **Design e uso de tecnologias**
- **Resolução de problemas complexos**
- **Liderança e influência social**
- **Inteligência emocional**
- **Análise e avaliação de sistemas**



TENDÊNCIAS PARA EDUCAÇÃO

Mais relevantes

Educação para a vida (Lifelong Learning)

Formação de professores com novas habilidades

Além disso

LLL e mudanças de carreira

Ensino híbrido e outras formas de aprender



A EDUCAÇÃO 4.0

- Tempo e local diversos
- Aprendizado personalizado
- Livre escolha
- Aprendizado baseado em projetos
- Experiência em campo
- Interpretação de dados
- Novas formas de avaliar
- Participação dos alunos
- Tutoria



COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

BNCC do infantil ao médio

