



REFERENCIAL CURRICULAR DE ATALAIA



CIDADE QUE CUIDA
DA GENTE 



BNCC COMPUTAÇÃO



CIDADE *QUE* CUIDA
DA GENTE 

Referencial Curricular de Atalaia: BNCC Computação

**Formando Cidadãos Criadores:
Da Sala de Aula de Atalaia
para o Mundo Digital.**

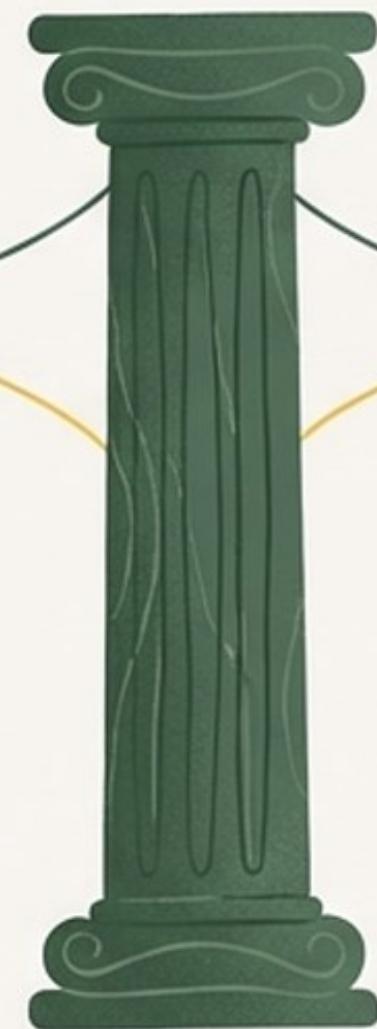


Os Pilares da Nova Alfabetização Digital



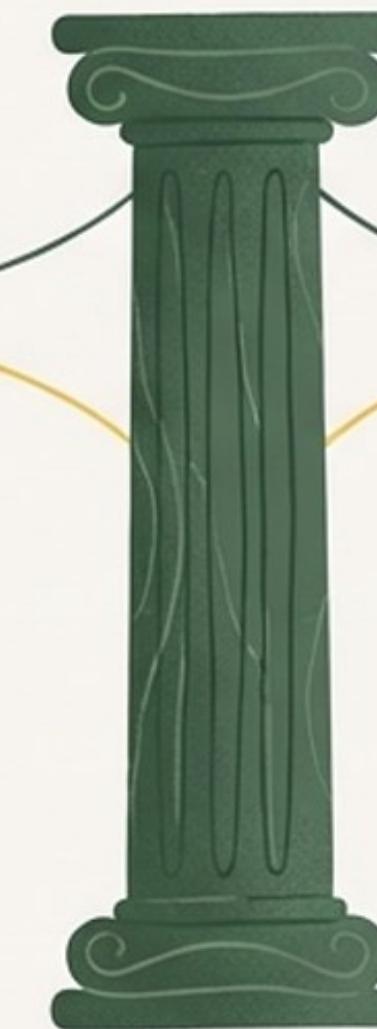
Pensamento Computacional

A capacidade de resolver problemas de forma lógica, criativa e eficiente.



Mundo Digital

A compreensão dos sistemas computacionais e do impacto da tecnologia na sociedade.

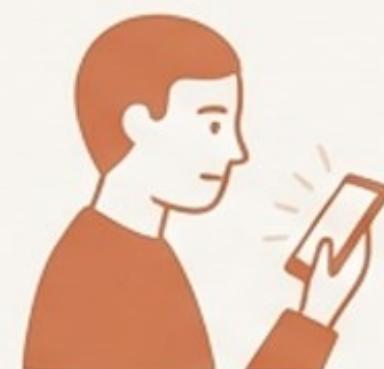


Cultura Digital

A participação consciente, crítica, ética e segura no universo digital.

Uma Mudança de Paradigma

ANTES



Ensinar a usar ferramentas (ser um consumidor).

AGORA



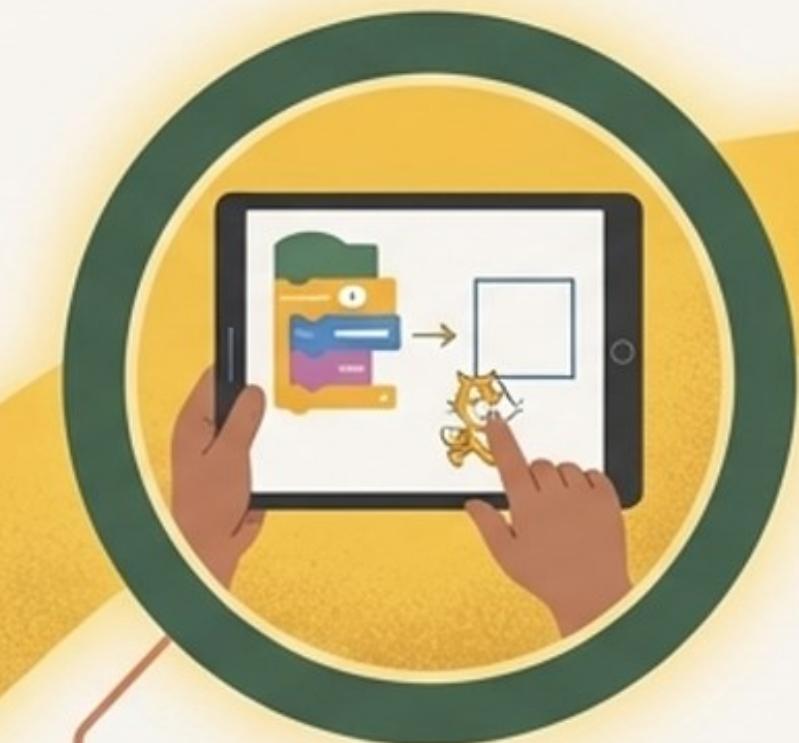
Ensinar a compreender e criar com a tecnologia (ser um produtor).

Uma Jornada Progressiva de Aprendizagem

Educação Infantil

Foco na experiência lúdica e na “computação desplugada”.

- Habilidade Exemplo: Reconhecer padrões em brincadeiras, organizar objetos por cor e forma, seguir sequências de passos em uma atividade.



Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Introdução à lógica, algoritmos e uso crítico e criativo das tecnologias.

- Habilidade Exemplo (Matemática, 4º ano): Desenvolver algoritmos em programação por blocos para criar formas geométricas, aplicando conceitos de ângulos e lados (Ref. EF04CO01).



Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

Aprofundamento em abstração, automação de soluções e cidadania digital.

- Habilidade Exemplo (Ciências, 7º ano): Criar algoritmos para simular o funcionamento de máquinas simples ou avaliar o impacto de catástrofes em ecossistemas (Ref. EF07CI08).

Computação com a Identidade de Atalaia

Um Currículo Enraizado na Realidade Local: A proposta não é um modelo genérico, mas uma adaptação que dialoga com as especificidades de Atalaia.

Conectando Saberes Locais e Digitais:

- Analisar dados da *produção agrícola* municipal usando planilhas.
- Criar animações digitais baseadas em *lendas do folclore* atalaiense.
- Desenvolver projetos de robótica para solucionar *desafios ambientais* da região.

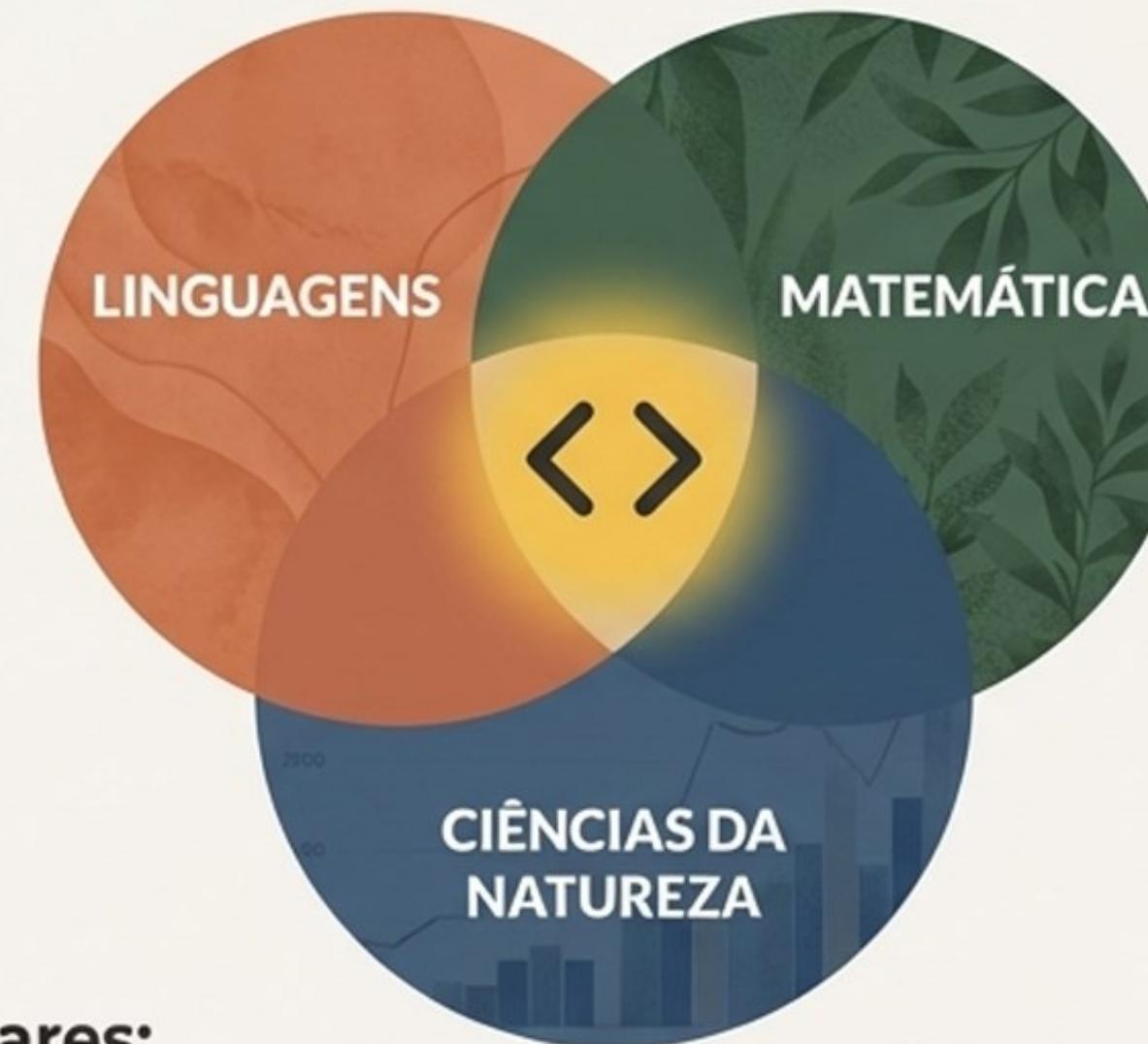


Protagonismo Estudantil: Capacitar os alunos para que usem a tecnologia como ferramenta para valorizar sua cultura, inovar e empreender em seu próprio território.

A Computação como Lente Transversal

Não é um Novo Componente Isolado

A Computação enriquece e potencializa as áreas do conhecimento já existentes.



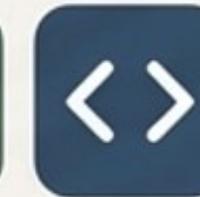
A Ferramenta Central: Matriz Curricular Correlacionada

Um mapa que conecta as habilidades de Computação com os objetivos de aprendizagem de cada disciplina.

Exemplos de Projetos Interdisciplinares:



Producir e editar um jornal digital ou podcast da turma, utilizando softwares de edição de texto e áudio para explorar recursos multissemióticos (Ref. EF15LP08).



Realizar uma pesquisa sobre um tema de interesse, coletar dados com formulários online e organizar os resultados em gráficos e tabelas digitais (Ref. EF03MA28).



Criar uma campanha digital de prevenção de acidentes domésticos, desenvolvendo materiais visuais (cartazes, vídeos) e compartilhando online (Ref. EF02CI03).

Construindo o Futuro: Próximos Passos

Conclusão Central do GT

A implementação do currículo de Computação é um investimento estratégico no capital humano de Atalaia, promovendo equidade e preparando cidadãos autônomos e competentes.

Próximos Passos para a Rede



Formação Continuada Docente

Capacitar nossos educadores com foco prático e teórico nas novas abordagens didáticas.

Infraestrutura e Equidade

Garantir que o acesso aos recursos tecnológicos seja justo e equitativo em todas as unidades escolares.

Acompanhamento e Avaliação

Desenvolver mecanismos para avaliar a aprendizagem dos alunos e o impacto do currículo.

Este é um passo fundamental para construir um **futuro mais justo, inovador e promissor** para toda a comunidade de Atalaia.