

# REFERENCIAL CURRICULAR

Educação  
de Jovens e  
Adultos - EJA



CIDADE **QUE** CUIDA  
DA GENTÉ 

# REFERENCIAL CURRICULAR DE ATALAIA



CIDADE **QUE** CUIDA  
DA GENTÉ 

# REFERENCIAL CURRICULAR

Educação  
de Jovens e  
Adultos - EJA

# BNCC COMPUTAÇÃO



CIDADE *QUE* CUIDA  
DA GENTÉ



CIDADE *QUE* CUIDA  
DA GENTÉ



# 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



## Uma Mudança de Paradigma



# 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.

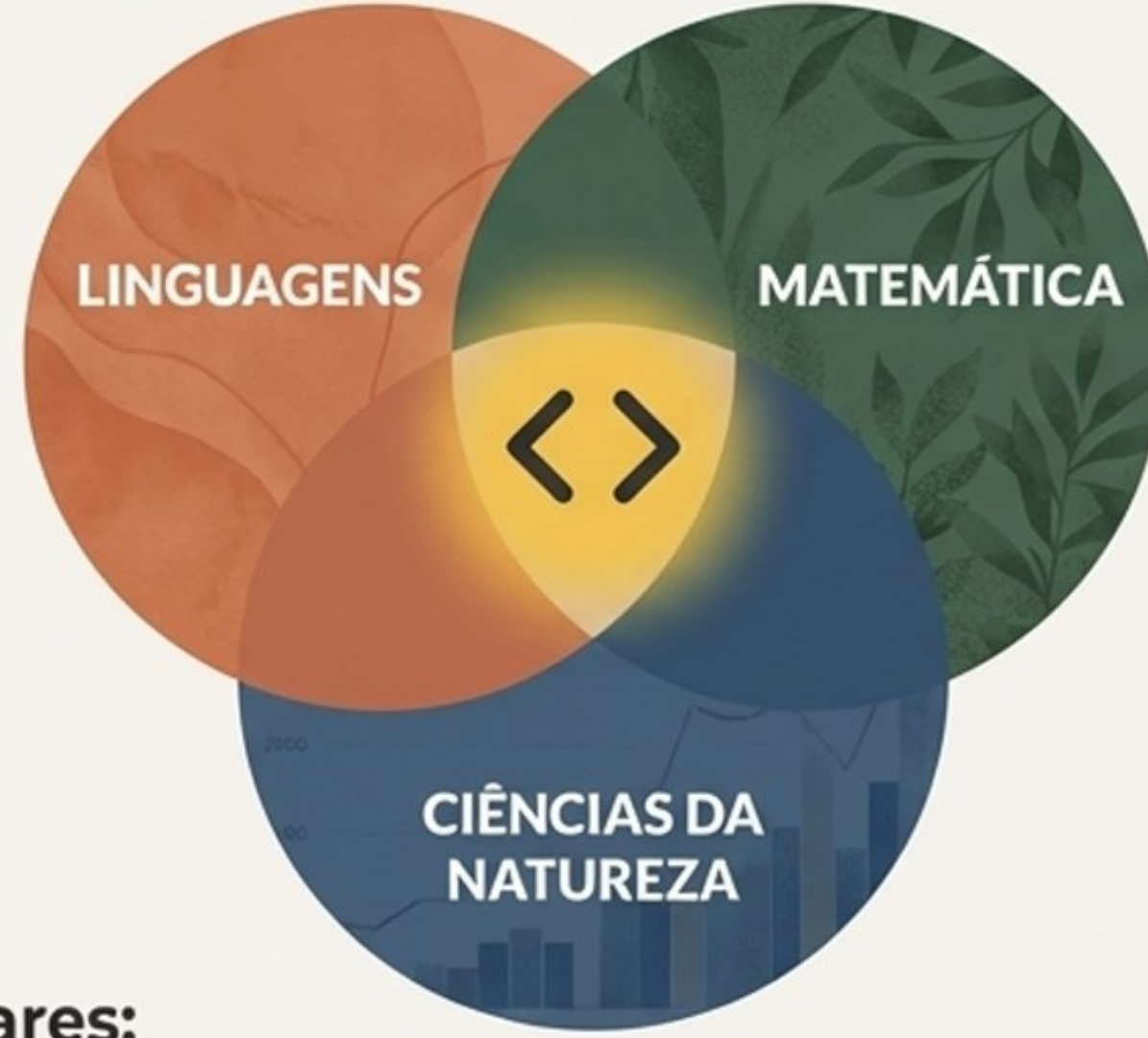
**Protagonismo Estudantil:** Capacitar os alunos para que usem a tecnologia como ferramenta para valorizar sua cultura, inovar e empreender em seu próprio território.



# 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:



Produzir 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**.