

## Curso Básico de Informática para Crianças (6-10 anos) - 28 horas

---

### Objetivo:

Proporcionar às crianças de 6 a 10 anos uma introdução prática e lúdica à informática, ajudando-as a se familiarizarem com o uso de computadores, entender conceitos básicos de tecnologia e desenvolver habilidades essenciais para o futuro. Através de atividades interativas, os alunos aprenderão a usar ferramentas digitais de forma criativa e segura.

### Objetivos Específicos:

1. Identificar e usar as principais partes de um computador.
2. Entender práticas de segurança digital.
3. Desenvolver habilidades básicas de digitação e formatação de textos.
4. Utilizar plataformas online, incluindo YouTube e sites educativos, como ferramentas de pesquisa e estudo escolar.
5. Criar apresentações e introduzir conceitos de programação.
6. Promover a colaboração e criatividade através de ferramentas digitais.
7. Explorar aplicativos educativos e jogos que reforçam o aprendizado.
8. Navegar na internet de forma segura e produtiva.
9. Desenvolver coordenação motora para digitação e uso de processadores de texto.
10. Integrar conhecimentos adquiridos em um projeto final.

### Público-alvo:

Crianças de 6 a 10 anos, sem experiência prévia em informática, proporcionando uma base sólida para o aprendizado futuro em tecnologia.

### Metodologia:

- **Aulas práticas com atividades lúdicas:** Aprendizado através de "fazer", com atividades divertidas e educacionais.
- **Jogos educativos e interativos:** Utilização de jogos físicos e digitais que reforçam os conceitos ensinados.
- **Demonstrações visuais e exercícios guiados:** Simplificação de conceitos complexos através de demonstrações visuais e atividades práticas.
- **Atividades em grupo:** Desenvolvimento de habilidades sociais e de trabalho em equipe utilizando tecnologias digitais.

### Recursos:

- **Computadores e tablets:** Ferramentas essenciais para a prática dos conceitos aprendidos.
- **Projetor e tela de projeção:** Facilitação das demonstrações visuais e orientação das atividades práticas.
- **Material didático impresso e digital:** Folhas de atividades, tutoriais e manuais simplificados.
- **Jogos educativos de informática:** Jogos instalados nos computadores e acessíveis online.
- **Acesso à internet:** Fundamental para navegação, pesquisas e uso de ferramentas online.

### Módulos do Curso:

#### Módulo 1: Introdução à Informática e Identificação das Partes do Computador (2h)

**Explicação:** Neste módulo inicial, as crianças serão introduzidas ao conceito de informática e ao funcionamento básico de um computador. Elas aprenderão a identificar as partes principais de um computador, como monitor, teclado, mouse e CPU, e entenderão a função de cada um desses componentes.

**Objetivo:** Familiarizar as crianças com o ambiente digital de maneira prática e visual, criando uma base sólida para o uso do computador.

## **Módulo 2: Exploração do Sistema Operacional (Windows e Linux Mint) (2h)**

**Explicação:** As crianças aprenderão sobre o que é um sistema operacional e como ele controla as funções básicas de um computador. Elas serão apresentadas a dois sistemas operacionais populares, Windows e Linux Mint, e aprenderão a navegar por suas interfaces de forma interativa, comparando as funcionalidades básicas de ambos.

**Objetivo:** Capacitar as crianças a interagir com diferentes sistemas operacionais, entendendo suas funções e como usá-los para tarefas cotidianas.

## **Módulo 3: Gerenciamento de Arquivos (2h)**

**Explicação:** Neste módulo, as crianças aprenderão os conceitos básicos de gerenciamento de arquivos no computador, como criar, nomear, mover e organizar arquivos e pastas. As atividades serão adaptadas para que as crianças entendam a importância de manter seus arquivos organizados e como isso facilita o uso do computador no dia a dia.

**Objetivo:** Ensinar as crianças a organizar seus arquivos de maneira simples e eficaz, desenvolvendo habilidades básicas de gerenciamento digital que serão úteis para suas atividades acadêmicas e pessoais.

### **Atividades Práticas:**

- **Criar e Nomear Arquivos:** As crianças aprenderão a criar novos documentos e a nomeá-los de forma clara e organizada.
- **Organização em Pastas:** Introdução ao conceito de pastas, onde elas irão mover arquivos para as pastas corretas, simulando a organização de materiais escolares.
- **Busca e Acesso a Arquivos:** Como encontrar e abrir arquivos usando a função de pesquisa do sistema operacional.

## **Módulo 4: Navegação Segura na Internet (4h)**

**Explicação:** Neste módulo, as crianças aprenderão a navegar na internet de forma segura. Elas serão introduzidas a práticas de segurança digital, como a criação de senhas fortes, a identificação de sites seguros e a proteção da privacidade online. O módulo também inclui a configuração de medidas de segurança no navegador e no sistema operacional.

**Objetivo:** Ensinar práticas essenciais de segurança digital, garantindo que as crianças possam navegar na internet de maneira segura e protegida.

### **Atividades Práticas:**

- **Criação de Senhas Fortes:** As crianças aprenderão como criar e lembrar senhas seguras.
- **Identificação de Sites Seguros:** Atividades que ajudam a identificar sites confiáveis e evitar sites suspeitos.
- **Configuração de Navegadores:** As crianças aprenderão a ajustar configurações de segurança no navegador, como bloqueio de conteúdos inapropriados.

## **Módulo 5: Explorando Vídeos e Sites Educativos (3h)**

**Explicação:** Neste módulo, as crianças aprenderão a utilizar vídeos do YouTube e sites educativos como ferramentas de apoio aos estudos escolares. Elas serão capacitadas a identificar e organizar conteúdos educativos, criando playlists e explorando recursos disponíveis em plataformas como Khan Academy Kids.

**Objetivo:** Introduzir as crianças ao uso produtivo da internet para fins educacionais, capacitando-as a encontrar, organizar e utilizar conteúdos educativos de forma eficaz.

### **Atividades Práticas:**

- **Criação de Playlists:** As crianças aprenderão a criar listas de reprodução com vídeos educativos sobre temas escolares.
- **Exploração de Sites Educativos:** Navegação em sites educativos para encontrar atividades, vídeos e jogos que reforcem o aprendizado em diversas áreas.

## **Módulo 6: Jogos Educativos e Aprendizado Lúdico (4h)**

**Explicação:** As crianças explorarão jogos educativos online que reforçam o aprendizado em diversas áreas, como matemática, ciências e leitura. Este módulo é focado no aprendizado lúdico, onde as crianças aprendem enquanto jogam.

**Objetivo:** Capacitar as crianças a explorar a internet de forma segura, utilizando jogos educativos para reforçar e complementar o aprendizado escolar.

### **Atividades Práticas:**

- **Participação em Jogos Online:** As crianças participarão de jogos educativos selecionados, com foco em aplicar o que aprenderam em sala de aula.
- **Discussão de Resultados:** Discussão sobre os conceitos aprendidos através dos jogos, promovendo a reflexão sobre o conteúdo.

## **Módulo 7: Introdução ao Desenho e Pintura Digital (3h)**

**Explicação:** Neste módulo, as crianças explorarão sua criatividade utilizando ferramentas digitais de desenho e pintura. Elas serão apresentadas a aplicativos ou softwares simples de desenho, onde aprenderão a usar pincéis, cores e formas para criar suas próprias obras de arte digital.

**Objetivo:** Desenvolver a criatividade das crianças por meio de ferramentas digitais, permitindo que elas expressem suas ideias e emoções através da arte digital.

## **Módulo 8: Introdução à Digitação e Processador de Texto (Google Docs) (3h)**

**Explicação:** Este módulo focará no desenvolvimento da coordenação motora para digitação e na introdução ao uso do Google Docs. As crianças aprenderão a identificar teclas importantes, praticar a digitação com jogos lúdicos e criar documentos simples, como listas e pequenos textos.

**Objetivo:** Desenvolver habilidades básicas de digitação e uso de processadores de texto, preparando as crianças para atividades acadêmicas que envolvam escrita digital.

## **Módulo 9: Apresentações e Criatividade com Google Slides (3h)**

**Explicação:** As crianças aprenderão a criar apresentações simples e criativas utilizando o Google Slides. Elas aprenderão a criar slides, adicionar texto, imagens e explorar elementos visuais como desenhos e animações simples.

**Objetivo:** Capacitar as crianças a criar apresentações digitais, incentivando a criatividade e a capacidade de comunicação visual.

## **Módulo 10: Projeto Final e Apresentação (2h)**

**Explicação:** No módulo final, as crianças integrarão as habilidades adquiridas ao longo do curso em um projeto final, como uma apresentação ou uma história digital. Elas trabalharão em um projeto de sua escolha, que será apresentado para a turma, seguido de uma celebração para reconhecer o esforço e aprendizado.

**Objetivo:** Consolidar o aprendizado do curso através de um projeto final, onde as crianças aplicarão as habilidades adquiridas de forma criativa e prática, culminando em uma apresentação para a turma.

## **Conclusão**

Este plano de aula foi elaborado com o objetivo de introduzir crianças de 6 a 10 anos ao universo da informática de forma prática e lúdica, proporcionando uma base sólida de conhecimentos tecnológicos essenciais. Ao longo de 10 módulos, os alunos são incentivados a interagir com computadores, aprender sobre segurança digital e desenvolver habilidades como digitação, formatação de textos e navegação segura na internet. Cada módulo foi cuidadosamente estruturado para que o aprendizado ocorra de maneira progressiva e interativa, reforçando tanto aspectos técnicos quanto criativos.

Os métodos pedagógicos incluem atividades práticas, jogos educativos e exercícios guiados, facilitando a compreensão de conceitos mais complexos. As crianças terão a oportunidade de colaborar entre si, exercitar a criatividade e aplicar o conhecimento adquirido em atividades dinâmicas, como a criação de apresentações e o uso de ferramentas digitais. O plano também aborda práticas de segurança, essenciais para a navegação segura, preparando os alunos para o uso consciente da tecnologia desde cedo.

Ao final do curso, espera-se que as crianças tenham desenvolvido um amplo conjunto de habilidades digitais, que servirão de base para futuras atividades acadêmicas e pessoais. Além de adquirir competências técnicas, os alunos terão a chance de aprimorar sua capacidade de trabalho em equipe, resolução de problemas e uso produtivo da internet. O projeto final será uma oportunidade de integrar os conhecimentos adquiridos, consolidando o aprendizado de forma prática.

Desejo que esta experiência traga novas descobertas e conhecimentos que possam ser aplicados no seu dia a dia e no futuro. Que sua curiosidade e entusiasmo continuem a guiá-lo nesta jornada pelo mundo digital. Agradeço pela sua participação e estou certo de que este será o início de muitas conquistas tecnológicas. Boa sorte, e siga explorando o universo da tecnologia com confiança!

Nova Iguaçu, 06 de setembro de 2024.

**Marcelo Darck Ferreira**

Coordenador da Casa de Inovação

Superintendente de Tecnologia da Informação