

Orientação Pedagógica nº 040/2024 - Assessoria Pedagógica à Coordenação Pedagógica e docentes das Escolas

Orienta Coordenação Pedagógica de escolas quanto às rotinas da Rede Pedagógica Colaborativa Digital para o ano letivo de 2024.

A Secretaria Municipal de Educação, vem por meio desta, orientar quanto às rotinas da Rede Pedagógica Colaborativa Digital (RPCD) para o ano letivo de 2024, para as turmas de 1º ao 5º ano.

1. Quanto à adequação da BNCC computação

Em 2022, acompanhamos a homologação pelo Ministério da Educação (MEC) da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da área de conhecimento: computação. De acordo com esse documento, a implementação desta diretriz deve acontecer ao longo de 2024.

As orientações de implementação recomendam que a oferta da computação em todo o segmento dos Anos Iniciais (1º ao 5º ano), deverá considerar as especificidades do foco na alfabetização (1º ao 3º ano) e a ampliação de tópicos no contexto dos anos seguintes (4º e 5º ano).

Em nossa rede, realizamos o trabalho com a utilização dos chromebooks ao longo de 2023 e continuaremos em 2024, considerando as orientações da BNCC computação.

A BNCC computação é um complemento à Base Nacional Comum Curricular que traz habilidades e competências organizadas em três eixos que devem ser trabalhados na educação básica. Os eixos da BNCC computação são: mundo digital, cultura digital e pensamento computacional.

- 1- **Pensamento computacional** refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica.
- 2- **Mundo digital** envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet).
- 3- **Cultura digital** abrange aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais.

Para o desenvolvimento desses eixos considerando um uso criativo, crítico, ético, seguro e eficiente das tecnologias digitais, é necessário promover atividades que irão desenvolver habilidades por meio de atividades plugadas e desplugadas. As atividades plugadas serão realizadas com o Chromebook e as desplugadas serão realizadas considerando o material sinalizado na aula.

Em nossa rede os planos de ensino, com sugestões de atividades e desenvolvimento das aulas serão inicialmente compartilhados pela equipe da Rede Pedagógica Colaborativa Digital que é também constituída por todos os docentes da rede que realizam as adequações necessárias aos planos e materializam o desenvolvimento da aula com os estudantes em sala de aula.

O contexto de implementação da BNCC pode ser acessado em vídeo no link https://youtu.be/GSFRBLkNkk?si=oUq7vuY4_kSvZvN8.

2. Quanto à organização da retomada da utilização dos Chromebooks nas unidades educacionais

A partir da **rotina 10**, nas turmas de 1º ao 5º ano, os estudantes com a mediação do docente utilizarão os Chromebooks, considerando os seguintes aspectos:

- O deslocamento do carrinho e chromebooks do local de armazenamento até a sala de aula deverá ser acompanhado pela Coordenadora Pedagógica, nesse primeiro momento de retomada.
- Ao chegar com o equipamento na sala de aula, os estudantes deverão ser orientados a permanecer em suas carteiras e aguardar para que cada estudante receba o chromebook. É importante enfatizar que esse equipamento será utilizado, coletivamente, por toda a escola, em cronogramas pré-estabelecidos. Dessa forma, cabe lembrar que o manuseio deverá ser feito com responsabilidade e que, principalmente, garrafas de água deverão estar no chão da sala, para evitar qualquer tipo de avaria aos equipamentos;
- Na fase de adaptação, por ser a primeiro momento de manipulação, os estudantes deverão ter um momento para ligar o Chromebook (pressionando a tecla no canto superior direito);
- As **senhas** que devem ser utilizadas para ligar o Chromebook sempre serão: @Chromebook1234 para a senha do e-mail (esse e-mail já está cadastrado no Chromebook, então será requerido sempre só a senha) ou o PIN 123456.
- Sugerimos que seja reservado, ao menos, 20 minutos antes do término do tempo destinado para as turmas realizarem o desligamento dos equipamentos e adequado armazenamento dos Chromebooks nos carrinhos.

A Rede Pedagógica Colaborativa Digital - RPCD enviará sinalizado nas rotinas e planos de ensino, atividades pedagógicas que utilizarão os Chromebooks para realização das atividades plugadas ou atividades não plugadas que irão contribuir com o desenvolvimento das habilidades propostas pela BNCC. Os dias sinalizados deverão ser respeitados para assegurar que todas as turmas tenham as aulas de BNCC realizadas conforme previsto no planejamento curricular.

Os ícones que estarão nas rotinas e planos de ensino para representar os eixos da BNCC são, respectivamente:



Os docentes de turma utilizarão os chromebooks com os estudantes nos dias pré-definidos e sinalizados nas rotinas, conforme cronograma a seguir:

Turma	Dia da semana
1º Ano	sexta-feira
2º Ano	segunda-feira
3º Ano	terça-feira
4º Ano	quarta-feira
5º Ano	quinta-feira

3. Quanto ao acesso ao link dos jogos propostos nas aula plugadas

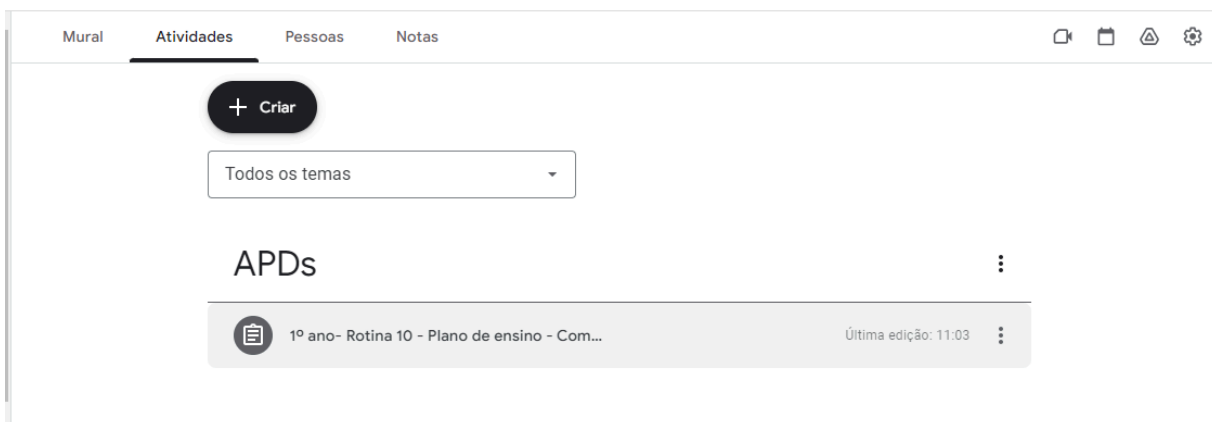
Quando o plano de ensino prever uma atividade que utilizará os Chromebooks, os links de acesso aos jogos ou atividades estarão disponíveis no plano de ensino, para conhecimento prévio do professor.

Para realizar o acesso em sala de aula com os estudantes, após ligar o Chromebook, o docente deverá localizar o ícone do Google Sala de aula que fica disponível na área de trabalho:

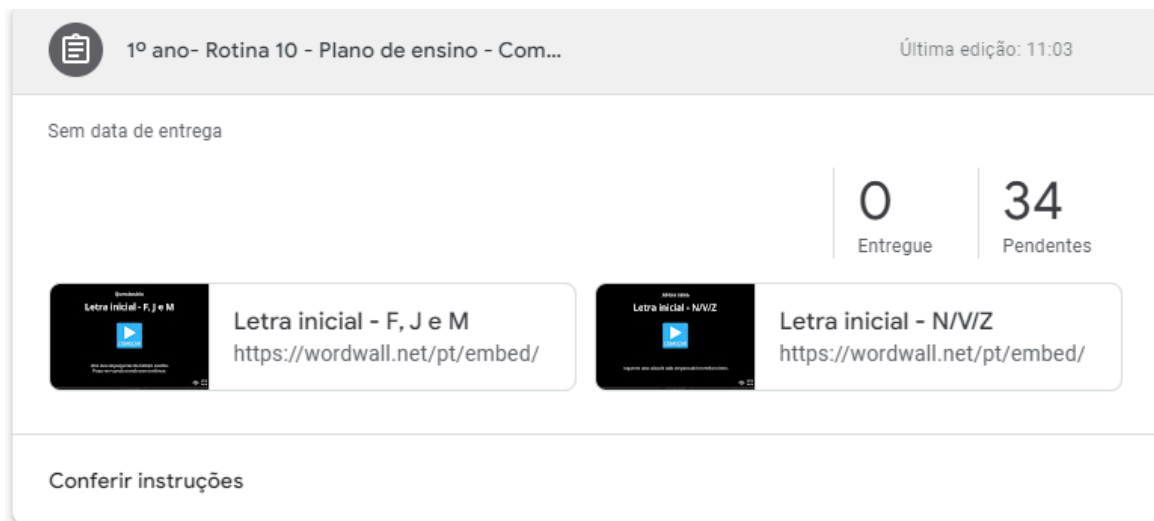


Google Classroom

Em seguida, localizar o menu “Atividades” que fica na aba superior.



E por turma, será possível encontrar os links de acesso aos jogos, conforme o exemplo a abaixo:



Para jogar com os estudantes, clique em cada um dos jogos e o Google Sala de Aula abre um link para cada Chromebook garantindo uma cópia para cada estudante. Assim, todos poderão jogar simultaneamente.

4. Quanto às aulas de computação desplugadas

De acordo com a BNCC, aulas de computação desplugadas serão aquelas que não utilizaremos uma tecnologia digital. Mas poderemos utilizar diversos outros materiais. Para o desenvolvimento das habilidades propostas, utilizaremos materiais físicos que tivermos disponíveis nas escolas e também iremos propor a construção de alguns materiais.

Alguns exemplos de habilidades e atividades da computação que evidenciam um desenvolvimento por meio de momentos digitais e analógicos são:

- **Habilidade (1º ano):** Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças. **Atividade:** O professor pode pedir que os alunos organizem um conjunto de personagens por gênero, cor dos olhos, idade, tamanho, nacionalidade etc. Também pode sugerir que os alunos organizem um conjunto de figuras geométricas por cor, por tipo de figura, por tamanho das figuras e etc.
- **Habilidade (4º ano):** Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações. **Atividade:** O professor pode solicitar que os alunos construam o tabuleiro (usando uma matriz) e joguem a batalha naval, onde os tiros são dados informando as coordenadas no tabuleiro.

5. Quanto às disposições finais

Compreendemos que a retomada dos trabalhos com as tecnologias educacionais com os discentes em sala de aula e o avanço da implementação da BNCC computação, caracterizam um momento de novas oportunidades aos estudantes da rede municipal de ensino.

Oportunizar momentos de aprendizagem com a utilização dos Chromebooks e a proposta de atividades que desenvolvam os três eixos da BNCC computação, faz parte do compromisso de formação de cidadãos críticos que tenham acesso e possibilidades de aprender de diversas formas. Assim, acreditamos na importância da integração do trabalho

coletivo que envolve Secretaria Municipal de Educação, equipe gestora e docentes para a consolidação do projeto de integração das tecnologias educacionais em nossas salas de aula.

Que tenhamos um ótimo ano letivo com a implantação da BNCC computação em 2024.

Secretaria Municipal de Educação
Umuarama, 08 de abril de 2024.