Oficina para professores: BNCC Computação nos projetos da escola

Pasta 10 | resultado de exemplo da Prática 2, roteiro A

Documento fictício, criado para a oficina. Nomes, números e valores são inventados.

Campo	Conteúdo
Público e duração	Professores do 6º e 7º anos · 2 horas
Objetivo	Identificar, em um projeto que a escola já desenvolve, onde a BNCC Computação já acontece e o que falta tornar explícito.
Projeto de partida	Dados da horta (6º ano)
Habilidades em foco	EF06CO01: Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'. EF06CO08: Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados. EF06CO09: Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
Momento 1 (20 min)	Abertura: os três eixos da BNCC Computação em um quadro; o que já fazemos sem nomear.
Momento 2 (70 min)	Prática em grupos: cada grupo pega um projeto da escola, marca as habilidades presentes e redesenha uma aula para torná-las explícitas, com alternativa desplugada.
Momento 3 (30 min)	Sistematização: cada grupo apresenta a aula redesenhada; combinados sobre contas institucionais e dados dos estudantes (LGPD e ECA Digital).
Cuidados com dados	Planilhas em conta institucional; sem nomes completos nem fotos de estudantes; nenhum app que exija cadastro de estudante sem análise prévia.

Roteiro dos slides (8 slides)

Slide	Conteúdo
1	Título: BNCC Computação nos nossos projetos
2	Os três eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital, Cultura Digital
3	O que já fazemos: Dados da horta, Podcast da turma, Robótica
4	Três habilidades do 6º ano em foco (código e texto)
5	Atividade: marque as habilidades no seu projeto
6	Redesenhe uma aula: plugada e desplugada
7	Cuidados com dados: LGPD e ECA Digital
8	Combinados e próximos passos