



OFICINA

Tecnologia

Formadores Tecnologia

Rosa Lamana



Ana Laura

Elton



Isis



Objetivos:

Trabalhar os conceitos dos 3 eixos do componente de Tecnologia e inovação: **Pensamento computacional, Letramento digital e TDICs** e os objetos de conhecimento apresentados nos cadernos, como a **robótica e a eletrônica**.



Habilidades do Currículo Paulista:

- **EF12TEC06** - Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos - **Programação (desplugada/plugada) - Um píer para organizar - Vamos navegar neste desafio!!**
- **EF04TEC14** - Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. - **Robótica/Cultura Maker - Vamos construir!!! Da mão desplugada ao circuito elétrico, se liga nessa!!!**
- **EF03TEC13** - Identificar as potencialidades, as ferramentas e os recursos no espaço maker. **Cultura Maker - Um Robô e muitas narrativas, vem!!!**
- **EF04TEC03** - Explorar linguagens midiáticas para ampliar diferentes conhecimentos para produções autorais de forma colaborativa. - **Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação - #Eupublico!!!! Um blog para informar.**

Objetos do Conhecimento

- Cultura Digital
- Narrativas digitais
- Programação (desplugada/plugada)
- Robótica
- Pensamento computacional
- Mídias digitais e linguagens midiáticas
- Cultura Maker
- TDIC, especificidades e impactos



Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento

Vivenciar, por meio de atividades dinâmicas, os eixos do componente de Tecnologia e Inovação, visamos fortalecer o trabalho colaborativo, despertando a criatividade e a ludicidade, em consonância com as habilidades e competências que devem ser estimuladas e trabalhadas nos anos iniciais.



Orientações da oficina:

- Os participantes em grupos deverão passar pelas estações e realizar as atividades que estarão descritas nas comandas de cada estação. O objetivo é passar por todas as estações.
- O diferencial é que, durante a atividade, um vírus pode aparecer e se apoderar do projeto em andamento, depositando o mesmo no “PAPA PROJETO”, fazendo com que o grupo tenha que iniciar novamente a passagem pela estação.



Orientações da oficina:

- Cada equipe terá que formular uma questão sobre uma das vivências para ser levantada no momento de sistematização e discutida entre os grupos.
- Além disso, pensando na inclusão e na vivência, será sorteado para cada grupo uma deficiência e essa deve ser vivenciada por um dos participantes.
- O grupo precisará criar estratégias para incluir o participante em todas as ações.



Estações:



Um píer para organizar - Vamos navegar neste desafio!!



#Eupublico!!!! Um blog para informar.



Um Robô e muitas narrativas, vem!!!



Vamos construir!!! Da mão desplugada ao circuito elétrico, se liga nessa!!!

Metodologia ativa: Gamificação

UM PÍER PARA ORGANIZAR - VAMOS NAVEGAR NESTE DESAFIO!!

UM ROBÔ E MUITAS NARRATIVAS, VEM!!!

#EUPUBLICO!!!! UM BLOG PARA INFORMAR

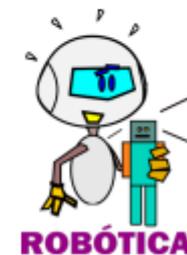
VAMOS CONSTRUIR!!! DA MÃO DESPLUGADA AO CIRCUITO ELÉTRICO, SE LIGA NESSA!!!



ESTAÇÕES
Tecnologia



MÃO NA MASSA!!!!



Robô,
Beep!

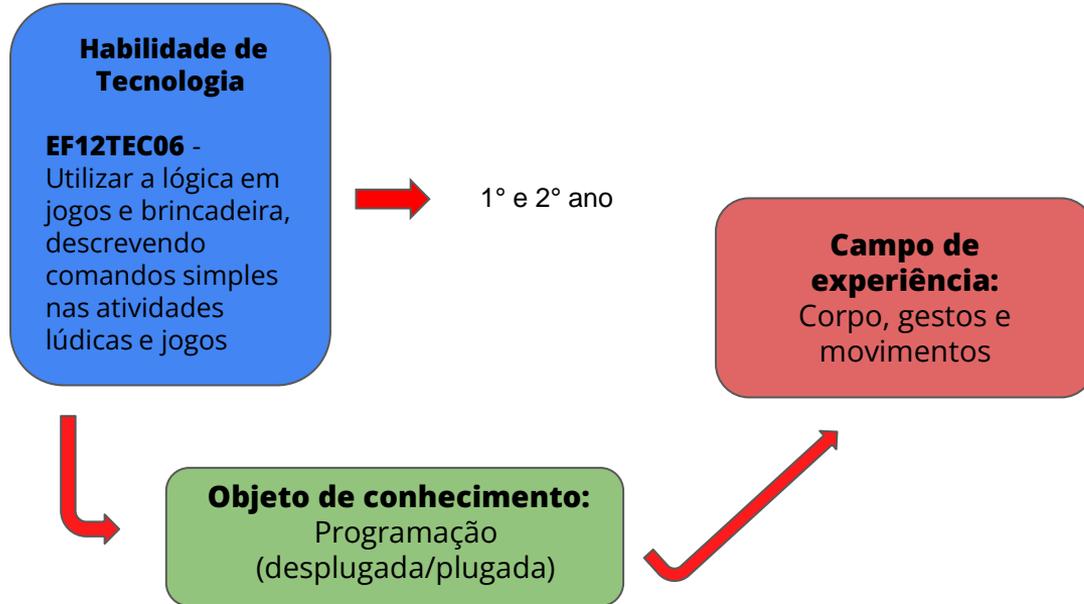


Socialização

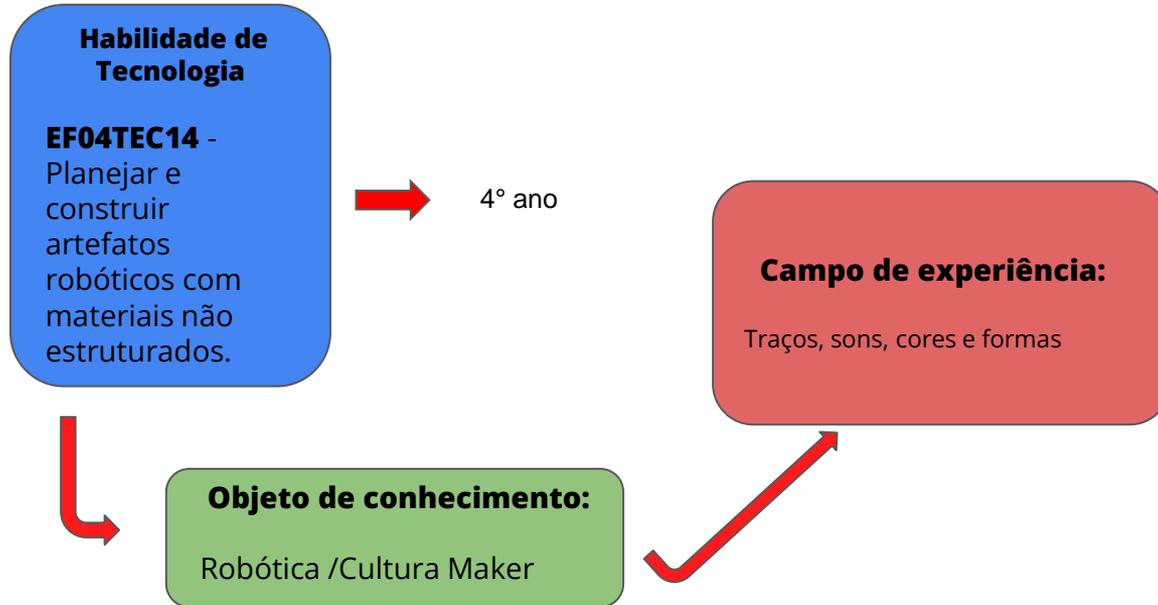


Duração: 30 minutos

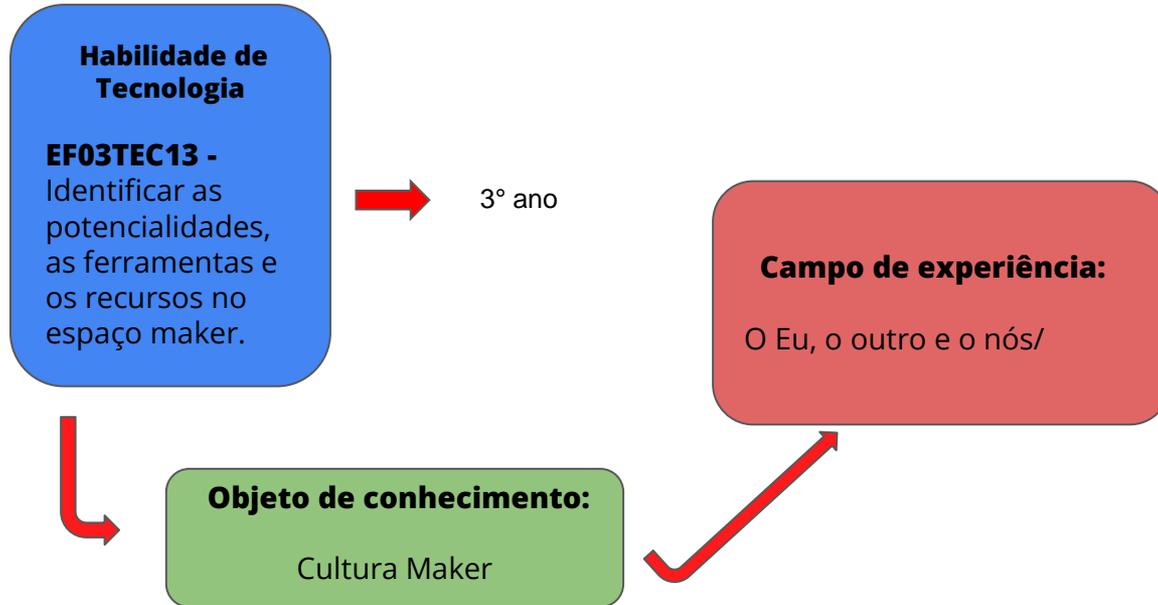
Um píer para organizar- Vamos navegar neste desafio!!



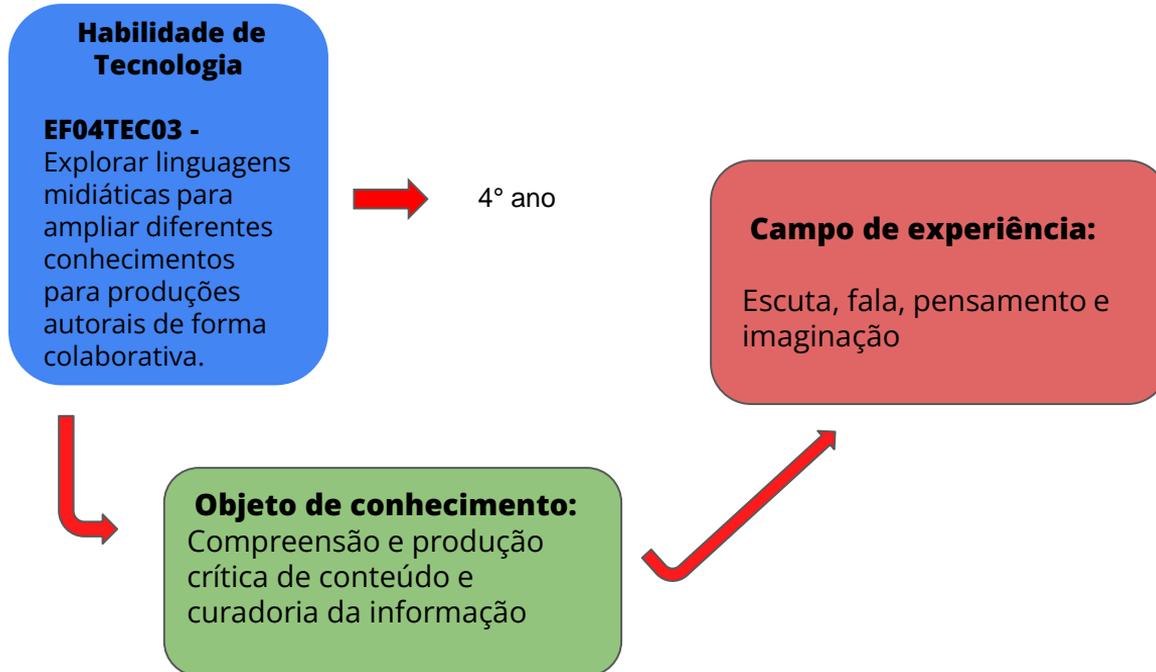
Vamos construir!!! Da mão desplugada ao circuito elétrico, se liga nessa!!!



Um Robô e muitas narrativas, vem!!!



#Eupublico!!!! Um blog para informar.



Sistematização



Duração: 1 hora

Quais atividades foram realizadas nestas aulas hoje?

Essas atividades têm alguma relação com a formação anterior?

Houve alguma situação negativa durante as aulas?

Como o/a professor/a (formador/a) lidou com a situação de forma a garantir o sucesso da aula?

Quais relações foram construídas entre as atividades desenvolvidas e a tecnologia desplugada?

Quais competências socioemocionais podem ser desenvolvidas com esta atividade?



@pixabay

Quais estratégias foram utilizadas para garantir a plena participação das pessoas com deficiência?

Como foi ter que refazer a atividade depois do “vírus”?

O que foi mais impactante em todo o trabalho?

Qual situação foi a mais difícil de lidar?





- LETRAMENTO DIGITAL
- TDICS
- PENSAMENTO COMPUTACIONAL
- GAMIFICAÇÃO
- COMPETÊNCIAS E HABILIDADES
- COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS
- TEMAS CONTEMPORÂNEOS

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília (DF), 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 11 abr. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEB, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz & Terra, 2019.

HOUZEL, S.H. **O cérebro em transformação**. São Paulo: Objetiva, 2005.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Currículo Paulista Etapa Ensino Fundamental**. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2019/09/curriculo-paulista-26-07.pdf> Acesso em 16 março. 2022.

SLADE, Peter. **O Jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1987, p. 17-24.