

Proposta de Atividade - Resumo Expandido - Ícones Religiosos

Cláudia Lúcia Elias

Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Uberaba
Rua João Batista Ribeiro, 4000 - Distrito Industrial II - Uberaba, MG

claudia.elias@estudante.iftm.edu.br

***Abstract.** The present work is a proposal for an activity to create and simulate the execution of algorithms for the recognition of religious icons for students in the 3rd year of elementary school. The objective is to create interdisciplinary content with Religious Education and Computing.*

***Resumo.** O presente trabalho é uma proposta de atividade de criação e simulação de execução de algoritmos para o reconhecimento de ícones religiosos aos alunos do 3º ano do ensino fundamental. O objetivo é criar um conteúdo interdisciplinar com o Ensino Religioso e Computação.*

1. Descrição Geral

Esta atividade é proposta aos alunos do 3º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com o objetivo de desenvolver a capacidade de reconhecerem diversos ícones religiosos associado à aplicação de algoritmos.

2. Objetivo

Tem como o objetivo unir os conteúdos de Ensino Religioso e Computação para que, de forma interdisciplinar, o aluno possa identificar ícones religiosos utilizando habilidade da Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC.

3. Habilidades Trabalhadas

(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

(EF03ER01) Identificar e respeitar os diferentes espaços e territórios religiosos de diferentes tradições e movimentos religiosos.

4. Materiais Utilizados

Os materiais a serem utilizados serão as folhas impressas com os ícones religiosos e a atividade com as instruções em algoritmo e a malha quadriculada (anexos I e II).

5. Metodologia

Iniciar a aula instigando o pensamento sobre algoritmos. Exemplo:

- Descreva o passo a passo para chegar à nossa sala de aula.
- Apresente um problema matemático e discutam possíveis resoluções.

Em seguida, debater sobre religiões e ícones religiosos que os alunos conhecem.

Na sequência, organizar o espaço da sala de aula, dividindo a turma em grupos de até 4 alunos de forma que um não veja a mesa do outro.

Entregar uma figura (Anexo I) diferente para cada aluno do grupo juntamente com a folha de instruções para o algoritmo do Anexo II. Neste momento, os alunos utilizarão somente a primeira parte do anexo II

Na etapa 1, os alunos vão criar o algoritmo na parte 1 do Anexo II de acordo com o ícone recebido.

Na etapa 2, a professora recolhe os ícones e troca o Anexo II entre os alunos para que executem a simulação do algoritmo.

6. Avaliação

- Mostrar exemplos de Algoritmos que foram bem escritos e executados e outros nem tanto.
- Discutir as facilidades e dificuldades da escrita e leitura dos algoritmos.
- Exemplificar algoritmos de máquinas que utilizamos no dia a dia: controle remoto, calculadora, brinquedos eletrônicos.

Referências

MEC. Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 - BNCC - Computação, 2022. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>. Acesso em: jan./2024

MEC. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), 2022. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=235511-pceb002-22&category_slug=fevereiro-2022-pdf&Itemid=30192 Acesso em: jan./2024

