

AVALIAÇÃO TÉCNICO PEDAGÓGICA DE MATERIAL DIDÁTICO DA SEMED DE CARUTAPERA/MA

A equipe técnica pedagógica da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Carutapera, reuniu-se para avaliar o produto educacional **“Iniciação ao desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual”** de autoria do professor Bruno Ricardo P. Santos. Após análise criteriosa e minuciosa do material a presente comissão decidiu por emitir parecer favorável a aquisição do supracitado material por entender que o produto educacional é um importante instrumento para auxiliar o processo ensino/aprendizagem nas escolas municipais da rede de ensino de Carutapera, visto que o produto dialoga com as recentes Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) de Computação elaboradas pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), além de contemplar a competência 4 (quatro) da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é a “Cultura Digital”.

A BNCC é o documento normativo da Educação Brasileira que define as aprendizagens basilares e essenciais para todos os estudantes brasileiros da Educação Básica das redes públicas e privadas. A base estabelece dez competências gerais que todos os estudantes devem desenvolver desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental e Médio. Essas competências gerais são entendidas como a “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e sócio/emocionais), atitudes e valores, para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo de trabalho” (BRASIL, 2018, p. 8). As competências da BNCC orientam que as escolas promovam não apenas o desenvolvimento intelectual, mas também o social, o físico, o emocional e o cultural, compreendidos como dimensões fundamentais na perspectiva de uma educação integral.

Nesse sentido, a aquisição de materiais que possam estimular o desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual é uma forma de oportunizar aos estudantes o desenvolvimento dessas competências apresentadas pela BNCC e especificamente a competência da cultura digital. Ademais, tendo em vista que o município não atingiu a meta projetada do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) na última edição de 2021 que era 5.1 para os anos iniciais e finais respectivamente e diante do novo desafio de recomposição das aprendizagens no atual contexto pós pandemia, é salutar enfatizar a importância do uso das tecnologias de informação e comunicação como recurso metodológico para viabilizar o processo de independência dos estudantes, uma vez que oferecem oportunidades iguais a todos possibilitando, por exemplo, que um estudante com surdez se desenvolva de forma mais independente, além de ser um instrumento para a democratização do conhecimento.

A comissão de avaliação de material didático da SEMED de Carutapera ao analisar o produto **“Iniciação ao desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual”** observou que é um produto educacional que inclui livro impresso para professores e estudantes, acesso ao site <https://dogomaker.com/>, acesso ao software de programação visual

DoGo Maker, formação pedagógica para professores e assessoria técnico-pedagógica para a criação de ciência e tecnologia. No livro do professor constam orientações metodológicas, sugestões de leitura e, para cada atividade: soluções das atividades práticas, planejamento anual das aulas e atividades pedagógicas, estratégias e orientações pedagógicas, competências e habilidades baseadas na BNCC para o desenvolvimento das atividades, há ainda propostas de aulas prontas utilizando experimentações por meio de software livre de programação visual.

Ao analisar o site DoGoMaker percebeu-se que é uma escola de tecnologia e inovação com uma proposta pedagógica de educação 4.0 que oferta cursos oriundos da demanda tecnoinformacional deste século, tais como: robótica, lógica de programação e desenvolvimento do pensamento educacional, desenvolvimento de APPs e games, operação e montagem de drones por meio da elaboração de projetos no contexto da educação maker e abordagem STEAM.

A comissão analisou também o Software de Programação Visual DoGoBlock que é um software livre de programação visual desenvolvido pela empresa DoGoMaker – Escola de Tecnologia & Inovação – que tem por finalidade realizar a interação entre a teoria e prática das habilidades e competências desenvolvidas durante as aulas de maneira criativa e prazerosa. Outro importante fator é Planejamento anual (80h de atividades), a formação de professores e assessoria técnico-pedagógica para a criação de ciência e tecnologia que são atividades que estão incluídas no pacote de serviços do produto.

Vale ressaltar, que as estratégias 8.1; 8.3; 9.16; 10.8 do Plano Municipal de Educação com vigência até o ano de 2024 e que tratam respectivamente da necessidade dos estudantes desenvolverem a competência tecnológica computacional ainda não foram alcançadas no município. Portanto, do ponto de vista pedagógico entende-se que o material analisado é capaz de contribuir com o alcance essas estratégias e conseqüentemente com o processo ensino/aprendizagem de computação na educação básica.

Com base nessas informações, a presente comissão apresenta-se favorável a aquisição da proposta educacional **“Iniciação ao desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual”** por entender que esta pode contribuir de forma significativa para a melhoria dos índices educacionais do município de Carutapera. Visto que, vai beneficiar 2.064 estudantes do 6º ao 9º ano distribuídos em 16 escolas (sede e zona rural) conforme censo escolar (INEP2022), sendo dentre os materiais analisados o que mais se adequa as necessidades educacionais do município, pelo fato de contribuir com desenvolvimento do pensamento computacional dos estudantes, estimulando raciocínio lógico, cálculo mental, concentração, reflexão, atenção, objetividade, criatividade, entre outras habilidades fundamentais para melhoria da aprendizagem.

Carutapera-MA, 30/01/2023

Assinatura da Equipe técnica da SEMED

1. _____
CPF _____

2. _____
CPF _____

3. _____
CPF _____

4. _____
CPF _____

5. _____
CPF _____