

Criar, Programar e Inovar — Resumo

6.º Ano

TIC

2 páginas

Resumo: Pensamento computacional, programação com blocos e robots, e criação de artefactos digitais criativos.

1. Pensamento Computacional

- **Decomposição:** Dividir o problema em partes menores
- **Reconhecimento de padrões:** Identificar semelhanças e sequências
- **Abstração:** Focar no essencial, ignorar detalhes desnecessários
- **Algoritmos:** Criar passos para resolver o problema

2. Programação

- **Algoritmo:** Sequência de passos para resolver um problema
- **Blocos de programação:** Peças visuais que se encaixam (ex: Scratch)
- **Debugging:** Encontrar e corrigir erros no código
- **Fluxograma:** Representação gráfica de um algoritmo
- **Robots:** Dispositivos físicos que seguem comandos programados

3. Artefactos Digitais Criativos

- **Animações:** Imagens em movimento (Scratch, Canva)
- **Narrativas digitais:** Histórias com texto, imagem e som
- **Jogos educativos:** Aprender brincando
- **Vídeos:** Conteúdo audiovisual (iMovie, CapCut)
- **Apresentações:** Slides com multimédia (PowerPoint, Google Slides)

4. Mapa de Conceitos

Relações: Pensamento computacional (lógica) → Programação (ação) → Artefactos criativos (produto). O pensamento computacional alimenta a programação, que resulta em artefactos digitais.