



# CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

Certificamos que **EVERTON MURILO VIEIRA** de CPF 05152001900, concluiu o curso A computação como ferramenta para uma Educação Inovadora em 04 de outubro de 2025. O qual teve início em 24 de setembro de 2025

**Cleuza Maria Sobral Dias**  
*Secretaria Municipal de Educação*

**Samira Terroso Feijó**  
*Coordenadora do Núcleo Municipal de Tecnologia*

**Autenticidade do documento:** [avamec.mec.gov.br/#/curso/verificar-autenticidade-documento-conclusao](https://avamec.mec.gov.br/#/curso/verificar-autenticidade-documento-conclusao)

Registro: SA6CGjH2

Documento emitido pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação - AVAMEC



## **Ementa**

### **A computação como ferramenta para uma Educação Inovadora**

Fundamentos da BNCC e a Computação: Introdução a BNCC e sua relação com a educação digital.

# Reconhecer recursos e tecnologias digitais que contribuem com o processo de ensino e aprendizagem das crianças/estudantes;

# Criar conteúdos digitais para a gestão da sala de aula, contribuindo assim para os processos de aprendizagem.

# Identificar como as tecnologias e ferramentas digitais podem auxiliar na análise crítica da sua prática pedagógica, com base em diferentes dados que podem impactar a aprendizagem dos estudantes.

2. Pensamento Computacional: Exploração dos pilares do pensamento computacional (decomposição, padrões, abstração e algoritmos)

3. Ferramentas e Recursos Digitais: Softwares e plataformas que podem ser utilizados no ensino de computação.

# Fomentar práticas inovadoras, através da inserção dos estudantes no Mundo Digital;

# Incentivar a criação de conteúdo de diversas naturezas, a fim de serem divulgados em ambientes virtuais tais como: podcasts, vídeos, criação de blogs, redes sociais entre outros;

# Qualificar os trabalhos de pesquisas dirigidas, utilizando os meios digitais;

# Identificar e explicar os aspectos legais e éticos relacionados à utilização das tecnologias digitais observando sempre a utilização da Fake News;

5. Metodologias Ativas: Como aplicar a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e Gamificação no ensino de computação.

6. Integração com outros Campos de Experiência e Componentes Curriculares: Estratégias para integrar a computação com outras áreas do conhecimento, como matemática e ciências.

7. Avaliação e Projetos Finais: Desenvolvimento e aplicação de projetos interdisciplinares com uso de computação.

CARGA HORÁRIA TOTAL: 40h