

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abstração, 87-97, 205-208, 246-249
Acessibilidade digital, 124-138, 242-245
ADDIE (modelo), 42-46
Algoritmos, 9-17, 23-41, 54-59, 92-109, 158-161, 180-183, 205-218, 226-249
Altas habilidades ou superdotação (AHSD), 124-138
Animação de personagens, 79-82
Anos finais do Ensino Fundamental, 87-97, 172-179, 209-212
Anos iniciais do Ensino Fundamental, 33-41, 47-68, 79-82, 110-123, 145-157, 166-175, 180-189, 201-208, 226-229, 246-249
Aplicativos móveis, 104-109, 242-245
App Inventor, 104-109
Aprendizagem ativa, 23-28, 83-86, 124-150, 184-200, 230-241, 250-259
Aprendizagem baseada em problemas (ABP), 23-28, 184-189
Aprendizagem baseada em projetos, 184-189, 219-225, 230-235, 254-259
Aprendizagem entre pares, 236-241
Arduino, 9-17, 29-32, 190-194, 230-241
Arte digital, 79-82, 87-91, 209-212
Atividades desplugadas, 33-41, 47-59, 145-150, 166-171, 180-183, 205-212, 246-249
Atividades plugadas, 33-41, 145-157, 209-218
Autismo, ver Transtorno do Espectro Autista (TEA)
Autoria estudantil e digital, 18-22, 60-68, 110-123, 219-225
Avaliação da aprendizagem, 23-28, 83-86, 236-241, 250-253

B

Banco de dados, 23-28, 98-103, 195-200
Baixa visão, 242-245
BNCC Computação, 9-17, 33-41, 54-59, 69-78, 92-109, 124-138, 158-175, 180-189, 201-218, 226-259
Brincadeiras e ludicidade, 33-41, 54-59, 87-91, 145-157, 180-183, 201-218, 246-253

C

Canva, 18-22, 60-68, 219-225
Cibersegurança, 42-46, 219-225
Ciclos ágeis, 254-259
Cidadania digital, 42-46, 60-78, 110-123, 219-225
Cidadania intelectual, 60-68
Circuitos eletrônicos, 9-17, 29-32, 47-53, 190-194, 230-245
Clube de Robótica, 47-53
Code.org, 213-218
Computação desplugada, ver Atividades desplugadas
Computação física, 9-17, 29-32, 47-53, 98-103, 124-138, 190-194, 226-245
Computação plugada, ver Atividades plugadas
Criação de livros, 60-68, 120-123
Criatividade, 60-68, 79-91, 110-123, 145-157, 184-189, 209-225
Cultura digital, 47-53, 60-78, 110-123, 162-165, 180-183, 201-225, 250-253
Cultura maker, 47-53, 184-194, 226-245
Currículo de Computação, 69-78, 213-218

D

Dados pessoais e proteção, 42-46, 92-97, 219-225

Delphi 12, 23-28

Depuração de erros, 23-41, 54-59, 92-97, 110-119, 124-138, 176-179, 190-194, 226-241

Desenho digital, 79-82, 87-91, 209-212

Desenvolvimento de aplicativos, 104-109, 242-245

Desenvolvimento web, 98-103, 139-144, 195-200, 219-225

Direitos autorais, 60-68, 120-123

Draw.io, 23-28

E

Educação Especial, 124-138, 166-171, 242-245

Educação Infantil, 54-59

Educação Profissional e Técnica, 23-28, 42-46, 98-109, 158-165, 176-179, 195-200, 250-259

Educomunicação, 110-119, 219-225

Eletrônica, 9-17, 29-32, 47-53, 190-194, 230-245

Ensino Fundamental, 33-41, 47-68, 79-97, 110-157, 166-175, 180-189, 201-229, 242-249

Ensino híbrido, 139-150

Ensino Médio, 23-32, 42-46, 98-109, 139-144, 158-165, 176-179, 195-200, 213-218, 250-259

Ensino por investigação, 9-17

Ensino remoto, 139-144

ESP32, 9-17, 98-103

Estatística e análise de desempenho, 236-241

F

Fluxogramas, 23-28, 92-109, 158-161

Formação continuada de professores, 9-17, 54-59, 83-86, 190-194

Formação docente, 9-17, 29-32, 83-86, 139-144, 190-194

Fundamentos da Informática, 250-253

G

Gamificação, 124-138, 201-204, 250-253

Gartic, 87-91

GCompris, 151-157

Geometria e medidas, 166-171

GRID, 54-59

H

Hardware, 9-17, 29-32, 98-103, 162-165, 201-204, 226-245, 250-253

I

Inclusão educacional, 124-138, 166-171, 242-245

Iniciação à docência (PIBID), 29-32

Inteligência artificial, 60-68, 79-82

Internet das Coisas (IoT), 98-103

Irrigação automatizada, 98-103

J

Jogos digitais e educacionais, 87-91, 110-119, 124-157, 180-183, 201-218, 250-253

L

Labirintos, 33-41

LEGO Spike Essential, 47-53, 124-138

LEGO Spike Prime, 9-17

Letramento digital, 18-22, 60-78, 110-123, 219-225

Linguagem C/C++, 33-41

Livros autorais, digitais e impressos, 60-68, 120-123

Lógica de programação, 23-41, 92-109, 139-144, 158-183, 195-218, 226-249

M

Maker UNO, 226-229
Manuais de instrução, 18-22
Manutenção e configuração de computadores, 162-165
Material concreto, 54-59, 166-171, 180-183, 205-212, 246-249
Matemática, 9-17, 92-109, 151-171, 184-194, 205-212, 230-241
mBlock, 226-229
Meio ambiente, 98-103, 172-175, 184-189
Metodologias ativas, 23-28, 83-86, 98-103, 145-150, 184-200, 230-241, 250-259
micro:bit, 9-17, 124-138
Mobilidade e aplicativos, 104-109
Modelos mentais, 92-97
Mundo Digital, 47-53, 162-165, 180-183, 201-204, 250-253
Multimodalidade, 18-22, 60-68, 110-123, 219-225

O

Oficinas pedagógicas, 60-68, 190-200

P

Pensamento computacional, 9-17, 33-59, 69-119, 124-150, 158-194, 205-218, 226-249
Pertencimento, 47-53, 60-68, 110-119, 184-189
Phishing, 42-46
Pixel art, 209-212
Programação, 9-17, 23-41, 47-53, 92-119, 124-144, 158-183, 190-200, 205-218, 226-249
Programação embarcada, 9-17, 29-32, 98-103, 190-194, 226-235
Programação em blocos, 29-32, 47-53, 104-119, 124-144, 172-175, 213-229
Programação textual, 23-28, 139-144, 158-161, 176-179, 195-200
Projeto SuperAutor, 60-68
Protagonismo estudantil, 18-28, 47-68, 83-86, 110-123, 145-157, 184-200, 219-225, 250-259
Python, 158-161

R

Reciclagem e materiais recicláveis, 47-53, 172-175, 184-189
Reconhecimento de padrões, 205-208, 246-249
Repertório cultural, 60-68
Resolução de problemas, 9-17, 23-59, 83-109, 158-194, 205-218, 226-249
Revista digital, 219-225
Robótica educacional, 9-17, 29-32, 47-53, 83-86, 124-138, 184-194, 226-245
RoboticHelper, 242-245
Rotação por estações, 145-150

S

Sala de aula invertida, 9-17
Scratch, 110-119, 139-144, 172-175
Scrum, 254-259
Sequenciamento lógico, 33-41, 54-59, 180-183, 205-208, 246-249
Sistemas operacionais, 250-253
Software educativo, 151-157, 201-204, 250-253
SQL Server, 23-28
Star Wars (programação), 213-218
STEAM, 184-189
Stop Tecnológico, 250-253
Sustentabilidade, 98-103, 172-175, 184-189

T

Tecnologia assistiva, 242-245
Tecnologias digitais, 18-22, 60-82, 110-157, 162-175, 184-189, 195-225, 242-245
Transtorno do Espectro Autista (TEA), 124-138
Trabalho colaborativo, 9-32, 47-68, 83-86, 110-123, 145-150, 184-200, 219-241, 250-259

V

Visual Studio Code, 158-161