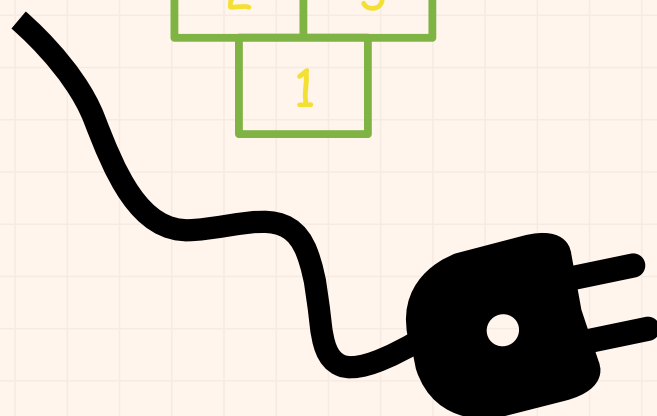
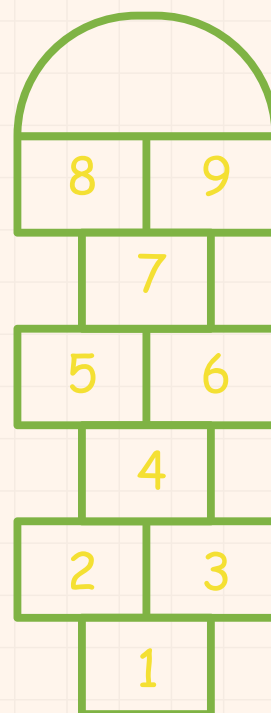
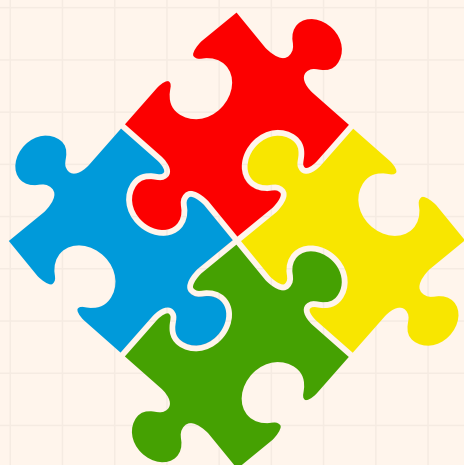


BRINCAR, CRIAR E PENSAR: ATIVIDADES DE COMPUTAÇÃO DESPLUGADA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

COLETÂNEA DE ATIVIDADES



STELA DA SILVA ENDLICH
CHRISTINE SERTÃ COSTA



RIO DE JANEIRO, 2026

**BRINCAR, CRIAR E PENSAR:
ATIVIDADES DE COMPUTAÇÃO
DESPLUGADA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

STELA DA SILVA ENDLLICH
CHRISTINE SERTÃ COSTA

**BRINCAR, CRIAR E PENSAR:
ATIVIDADES DE COMPUTAÇÃO
DESPLUGADA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

1ª EDIÇÃO



RIO DE JANEIRO, 2026

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

E56 Endllich, Stela da Silva
Brincar, criar e pensar : atividades de computação desplugada na
educação infantil : coletânea de atividades / Stela da Silva Endllich,
Christine Sertã Costa. – 1. ed. – Rio de Janeiro : Imperial Editora, 2026.

59 p.

ISBN: 978-65-5930-242-0.

1. Educação infantil - Estudo e ensino. 2. Computação desplugada.
3. Pensamento computacional. 4. Raciocínio lógico. 5. Resolução de
problemas (Matemática). I. Costa, Christine Sertã. II. Colégio Pedro II.
III. Título.

CDD 372.21

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

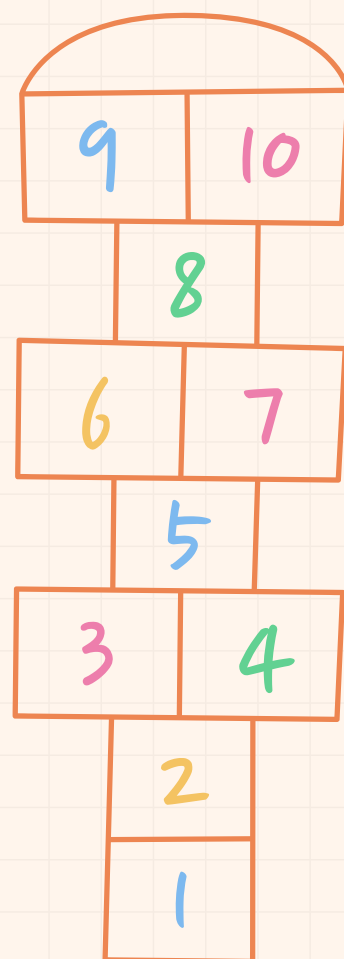
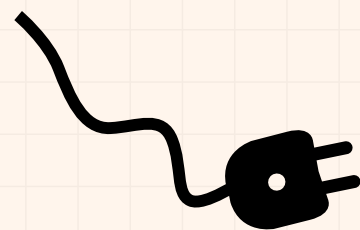
RESUMO

O material do produto consiste em uma coletânea de propostas de atividades pedagógicas focadas no desenvolvimento do pensamento lógico-matemático, fundamentadas na abordagem da computação desplugada e destinadas a crianças da Educação Infantil. A tipologia escolhida para o produto é a de uma coletânea de atividades para serem aplicadas com as crianças e que pretendem auxiliar o trabalho com o desenvolvimento do pensamento computacional na Educação Infantil. O objetivo é oferecer propostas que estimulem o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático e promovam a aprendizagem de conceitos de computação desplugada de forma acessível e contextualizada. A escolha dessa tipologia também se justifica pela facilidade de acesso em diferentes dispositivos digitais, permitindo que docentes selecionem e imprimam as atividades conforme seu interesse, enriquecendo a prática pedagógica durante os momentos de planejamento. O referencial teórico que sustenta o trabalho está prioritariamente apoiado nos conceitos da computação desplugada estabelecidos por Bell et al. (2009); na construção do pensamento computacional segundo Wing (2016) e no desenvolvimento do raciocínio lógico na Educação Infantil, sob a ótica de Maccarini (2009). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), através do documento de 2022 específico sobre computação, também orienta esse estudo. O produto educacional será estruturado em seis unidades didáticas de pensamento computacional, que incluem propostas práticas e lúdicas. Por exemplo, são sugeridas atividades que exploram o sequenciamento de passos, o reconhecimento de padrões, a explicitação de etapas de forma clara e ordenada e a experimentação da execução de algoritmos por meio da brincadeira com objetos do cotidiano. De acordo com Braga et al. (2025) “O PE se configura como uma extensão prática do problema de pesquisa, dialogando não somente com a literatura acadêmica, mas especialmente, com o público-alvo e o contexto em que ele se insere” (Braga et al., 2025, p.3), deste modo, ao elaborar um produto educacional voltado ao trabalho com computação desplugada na Educação Infantil, é essencial respeitar a sequência lógica dos conteúdos, considerar a rotina e a carga horária das aulas e propor atividades com linguagem acessível, de fácil compreensão e aplicabilidade prática. As atividades foram elaboradas com base na Base Nacional Comum Curricular -BNCC (2018), especificamente no campo de experiências “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”. Este campo, na etapa da Educação Infantil, orienta-se por objetivos de aprendizagem que destacam a importância da interdisciplinaridade e da transversalidade no desenvolvimento integral das crianças.

Palavras-chave: computação desplugada; educação infantil; pensamento computacional.

SUMÁRIO

1 Apresentação.....	3
2 Referencial teórico.....	7
3 Unidade 1: Reconhecer padrões de repetição.....	12
4 Unidade 2: Expressar as etapas para a realização de uma tarefa.....	19
5 Unidade 3: Experienciar a execução de algoritmos.....	26
6 Unidade 4: Criar e representar algoritmos.....	31
7 Unidade 5: Comparar soluções algorítmicas.....	39
8 Unidade 6: Compreender decisões em dois estados.....	46
9 Considerações Finais.....	51
Referências.....	53



1 APRESENTAÇÃO

Prezadas colegas professoras e prezados colegas professores da Educação Infantil,

É com entusiasmo que compartilho com vocês este produto educacional, fruto da pesquisa realizada no Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II (MPPEB/CPII) no Rio de Janeiro. Intitulada "Computação Desplugada: o pensamento computacional na Educação Infantil", esta pesquisa visa explorar uma abordagem inovadora para o desenvolvimento do pensamento lógico nas crianças.

Você sabe o que é computação desplugada? São ações que estimulam o pensamento lógico sem a necessidade de utilização de dispositivos digitais tais como celulares, tablets ou computadores.

Muitas vezes, essas ações são parte do nosso cotidiano sem que percebamos. Por exemplo, ao cozinhar ou lavar roupas, estamos constantemente tomando decisões lógicas que influenciam no resultado final do processo. Organizar os ingredientes em uma receita ou determinar a ordem das etapas de uma lavagem são ações determinantes para uma boa conclusão dessas tarefas.

A motivação para desenvolvermos este produto surgiu da carência de propostas pedagógicas sobre este tema, especialmente na Educação Infantil. Além disso, buscamos desmistificar a ideia de que o pensamento computacional é exclusivo para programadores e requer dispositivos tecnológicos para ser vivenciado. Ele também pode ser uma ferramenta poderosa para organizar pensamentos e resolver problemas complexos e, portanto, deve ser exercitado por todos.

O pensamento computacional é uma habilidade essencial para resolver problemas, não se trata de imitar o funcionamento de computadores, mas sim de desenvolver a capacidade humana de encontrar soluções criativas e eficientes. (Wing, 2006).

Por fim, ser um apoio para a aplicação do documento de Computação complementar a Base Nacional Comum Curricular de 2022 também foi uma motivação importante para a elaboração desse trabalho.

O presente material consiste em uma coletânea de propostas de atividades pedagógicas focadas no desenvolvimento do pensamento lógico-matemático, fundamentadas na abordagem da computação desplugada e destinadas a crianças da Educação Infantil.

As seis unidades didáticas deste produto educacional estão respectivamente alinhadas e foram igualmente intituladas com os seis objetivos de aprendizagem propostos no documento Complementar de Computação da BNCC (2022). Esses objetivos compõem o primeiro dos três eixos do pensamento computacional com foco na Educação Infantil.

Desejo que este material seja oportuno e inspirador para toda(o)s a(o)s colegas professora(e)s, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e criativo das crianças.



2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico que sustenta o presente trabalho está prioritariamente apoiado nos conceitos da computação desplugada estabelecidos por Bell et al. (2009); na construção do pensamento computacional segundo Wing (2016) e no desenvolvimento do raciocínio lógico na Educação Infantil, sob a ótica de Maccarini (2009). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), através do documento de 2022 específico sobre computação, também orienta esse estudo.



Fonte: a autora, 2025.

2.1 PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Wing (2017) define o pensamento computacional como um modo de pensar que ajuda a compreender e resolver problemas de forma organizada e eficiente. Envolve a capacidade de analisar uma situação, dividi-la em partes menores, identificar padrões e criar uma sequência de passos claros que possam ser seguidos por uma pessoa ou por um computador. A autora afirma que o pensamento computacional não é uma tentativa de seres humanos pensarem como computadores, e sim uma forma para seres humanos resolverem problemas. Ela acrescenta que

[...] pensamento computacional é uma habilidade fundamental para todos, não somente para cientistas da computação. À leitura, escrita e aritmética, deveríamos incluir pensamento computacional na habilidade analítica de todas as crianças. (Wing, 2016, p.2).

2.2 COMPUTAÇÃO DESPLUGADA

A computação desplugada se apresenta como uma facilitadora para a introdução dos conceitos de computação no ambiente escolar, tornando-os mais acessíveis. O trabalho de forma desplugada com esse objetivo pode se valer de recursos lúdicos, concretos e acessíveis como jogos, histórias, desafios e atividades com papel, lápis, blocos ou com o próprio corpo, para ensinar ideias fundamentais da computação.

Deve-se levar em consideração, que o Pensamento Computacional não está diretamente associado ao uso de computador ou algum equipamento tecnológico, uma vez que podemos solucionar um problema mentalmente, ou mesmo através de atividades simples, com lápis e papel. (Sant'anna,2023, p.57)

2.3 RACIOCÍNIO LÓGICO MATEMÁTICO

Maccarini (2009) ressalta que as crianças, desde a Educação Infantil, já demonstram habilidades importantes para o desenvolvimento do raciocínio lógico tais como a organização coerente de experiências, a elaboração de julgamentos, a classificação e os agrupamento de elementos, a conservação de categorias, o seriamento e a quantificação e reversibilidade de operações. Além disso, as crianças já são capazes de: adotar múltiplas perspectivas sobre um mesmo evento, lidar com ideias aditivas e multiplicativas, argumentar e analisar situações e perceber relações espaciais entre formas geométricas. A autora conclui afirmando que a aprendizagem se torna mais significativa quando parte da percepção concreta da criança e acrescenta que

Nessa fase do desenvolvimento, as crianças percebem com mais facilidade as operações lógico-matemáticas que partem dos objetos, tentando reuni-los em classes, assim como a lógica se torna mais evidente para a criança através da manipulação de objetos. As relações entre classes são compreendidas quando apresentam evidência concreta, isto é, estejam presentes no campo perceptivo. (Maccarini, 2009, p. 9)

2.4 BNCC

O documento Computação, complemento à BNCC (Brasil, 2022), destaca a potencialidade da computação na Educação Infantil e sua relação com diversos campos de experiência dessa etapa de escolaridade, permitindo que as crianças vivenciem essa proposta de forma lúdica.

Este documento complementar é dividido, para toda a Educação Básica, em 3 eixos: pensamento computacional, mundo digital e cultura digital.

O presente Produto Educacional se baseia no eixo do pensamento computacional, e em seus respectivos objetivos de aprendizagens.

Tenha acesso ao documento íntegra:
<https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>

UNIDADE 1

Objetivo de aprendizagem:
(EI03CO01)

**Reconhecer padrão de
repetição em sequência de
sons, movimentos, desenhos**



CONVERSA COM A PROFESSORA E O PROFESSOR

Caro colega, nesta unidade trabalharemos o objetivo de aprendizagem: reconhecer padrão de repetição em sequencia de sons, movimentos, desenhos. Também podem ser propostas atividades em que as crianças criem sequências a partir de um padrão, utilizando blocos de montar ou tampinhas de garrafas PET. Na atividade 1 é possível criar outros padrões de repetição de acordo com o ritmo das crianças.

Unidade 1 - Atividade 1

JOGO COM SONS E MOVIMENTOS

Objetivo:

Reconhecer e reproduzir padrões de repetição usando sons e movimentos corporais.

Material:

O corpo e a voz.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,

1- Peça para as crianças explicarem o que entendem por padrão.

2- Aproveitando as respostas que elas apresentarem, explique que um padrão é algo que se repete várias vezes. Por exemplo: o amanhecer e o anoitecer acontecem todos os dias; a rotina de frequência das crianças na escola se repete em todos os dias úteis da semana (de segunda-feira a sexta-feira), etc.

3- Convide as crianças a ficarem de pé, em roda, de modo que consigam ver umas as outras.

4- Crie padrões de repetição de sons e movimentos, com o corpo e a voz, e peça para que elas repitam: Exemplos de padrões de repetição:

- Bata palma duas vezes, estale os dedos uma vez, bata o pé três vezes;
- Gire uma vez, pule duas vezes e bata palma três vezes;
- Estale o dedo três vezes, bata o pé duas vezes e bata palma uma vez.

5- Convide as crianças para irem, um de cada vez, ao centro da roda e inventar padrões para os colegas imitarem.



Unidade 1 - Atividade 2

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

Objetivo:

Reconhecer e reproduzir padrões de repetição usando sons e movimentos corporais.

Material:

O corpo; acesso à internet; um aparelho eletrônico com som que reproduza uma música do youtube; folhas; lápis de cor; impressora.

Passo a passo da atividade:

1- Professora e professor, reproduza a música cabeça, ombro, joelho e pé, disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=vDee2bF8Xls> .

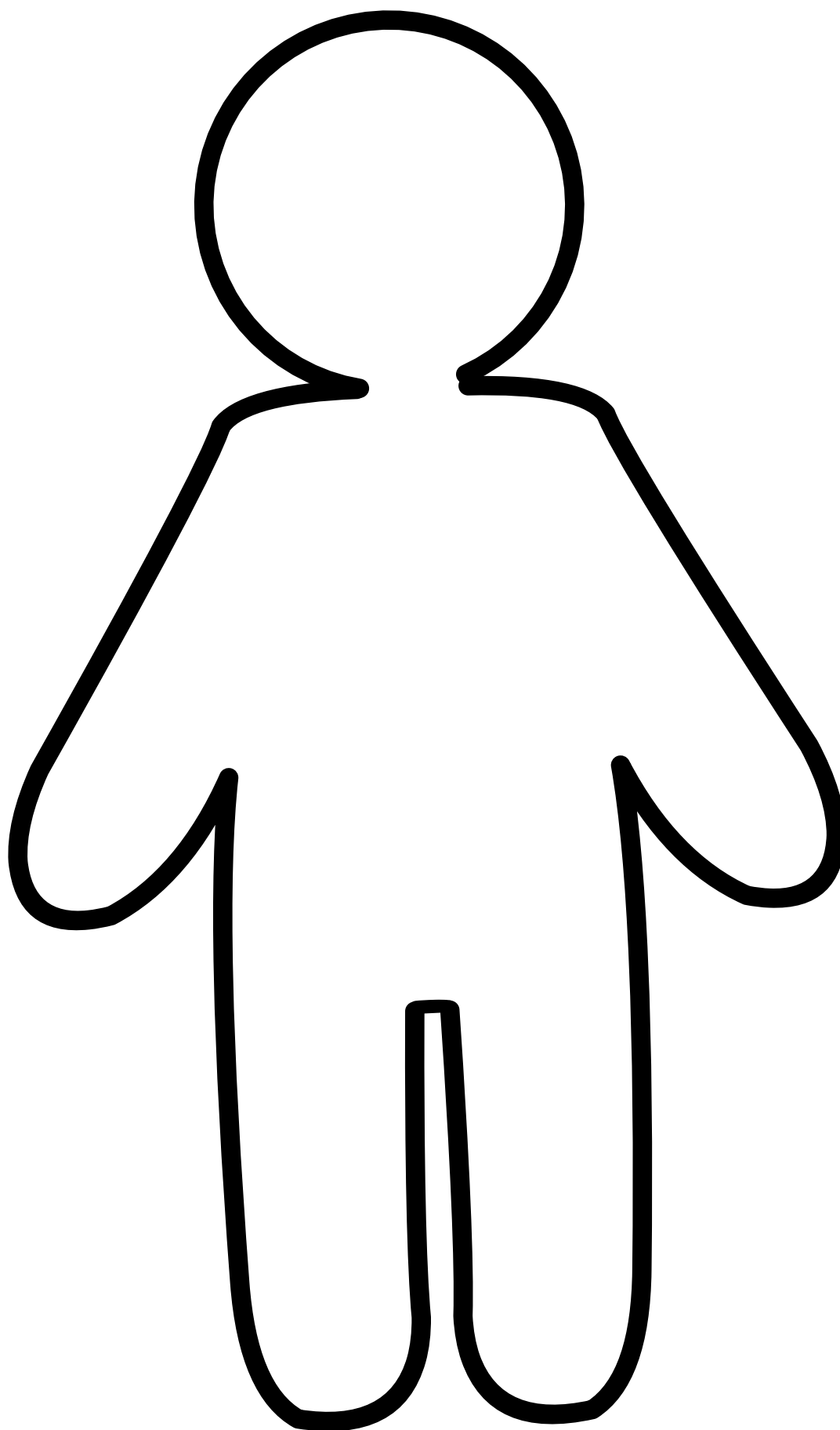
2- Convide as crianças a dançarem a música colocando as mãos na cabeça, no ombro, no joelho e no pé quando solicitado na música.

3- Proponha que seja desenhado e colorido no molde da página 18, o ombro, a cabeça, os joelhos e o pé de cada criança. No caso de não ser possível a impressão do molde, peça que as crianças desenhem em uma folha branca.

4- Socialize os desenhos com as crianças da turma.



ATIVIDADE CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ



UNIDADE 2

Objetivo de aprendizagem:
(EI03CO02)

Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.



CONVERSA COM A PROFESSORA E O PROFESSOR

Caro Colega, nesta unidade trabalharemos o objetivo de aprendizagem: Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada. Você pode adaptar as atividades apresentadas à sua realidade. Na atividade 1, por exemplo, sinta-se à vontade para contar outras histórias de outros livros no lugar da história escolhida ou realizar a proposta de forma oral fazendo perguntas às crianças sobre a ordem dos acontecimentos nas histórias. Já na atividade 2, você pode propor que as crianças tirem os tênis e as meias, e depois os calce sinalizando a ordem da meia e do sapato.

Unidade 2 - Atividade 1

HISTÓRIAS INTERATIVAS

Objetivo:

Estimular a ordenação e sequenciação para a realização de uma tarefa.

Material:

Acesso a internet; impressora.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,

1- Leia a história “A menina das Estrelas” escrita por Tulipa Ruiz e ilustrada por Laurent Cardon, com auxílio dos cards impressos na próxima página. Esta história foi retirada e adaptada do site *Leia para uma criança*, do Itaú.

A História:

No dia do seu aniversário, Vanessa ganha um presente especial: um livro que conta a história sobre uma garotinha que morava no espaço.

Capa do livro



1



2



3



2- Imprima os cards abaixo e peça para as crianças indicarem e organizarem os cards na ordem em que a história foi contada. Esta atividade pode ser feita individualmente ou de forma coletiva.



Unidade 2 - Atividade 2

VESTINDO A ROUPA

Objetivo:

Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária.

Material:

bonecos(as); roupinhas de bonecos(as) (calcinha, cueca, calça, camisa, saia, meia); sapatos de bonecos(as).

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,

1- Convide as crianças pra brincarem de colocar roupas em bonecos (as).

2- Distribua roupas, sapatinhos e as bonecos(as). Pode ser uma boneco(a) para cada criança ou para cada grupo ou dupla.

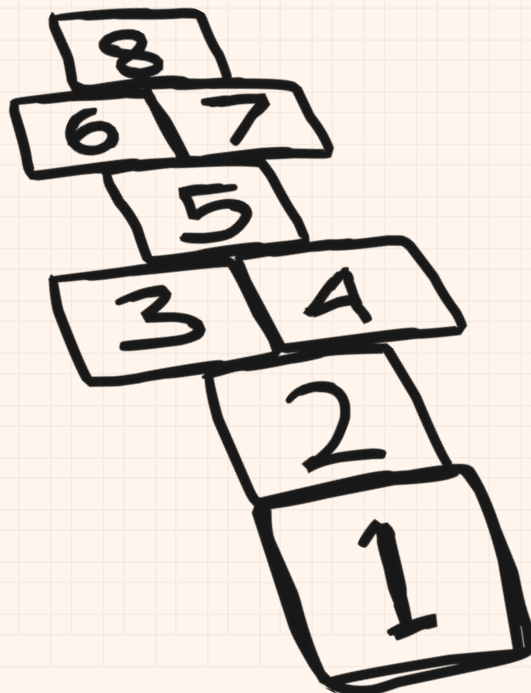
3- Nesta atividade seria interessante que antes das crianças começarem a colocar as roupas e sapatos, a ordem do vestimento das roupas seja problematizada.



UNIDADE 3

Objetivo de aprendizagem:

(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.



CONVERSA COM A PROFESSORA E O PROFESSOR

Caro colega, professora, nesta unidade trabalharemos o objetivo de aprendizagem: Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados . Nesta unidade podem ser explorados além da amarelinha jogos de labirinto desenhados no chão, bem como diferentes tipos de dobraduras.

Unidade 3 - Atividade 1

AMARELINHA

Objetivo:

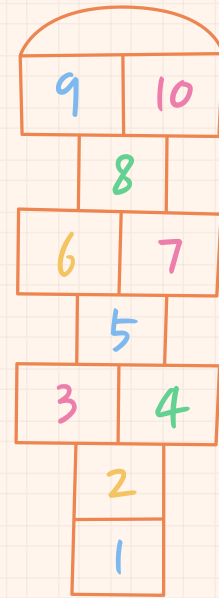
Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos.

Material:

Giz de quadro; pátio ou quadra.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,



1- Desenhe uma amarelinha no chão do pátio ou da quadra da escola.

2- Convide as crianças para brincarem na amarelinha realizando todo o percurso, experienciando a execução de algoritmos.

Unidade 3 - Atividade 2

CABEÇA DE CACHORRO

Objetivo:

Experienciar a execução de algoritmos por meio de dobraduras.

Material:

folha em branco ou colorida; canetinha.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,



1- Selecione papéis em branco ou colorido.

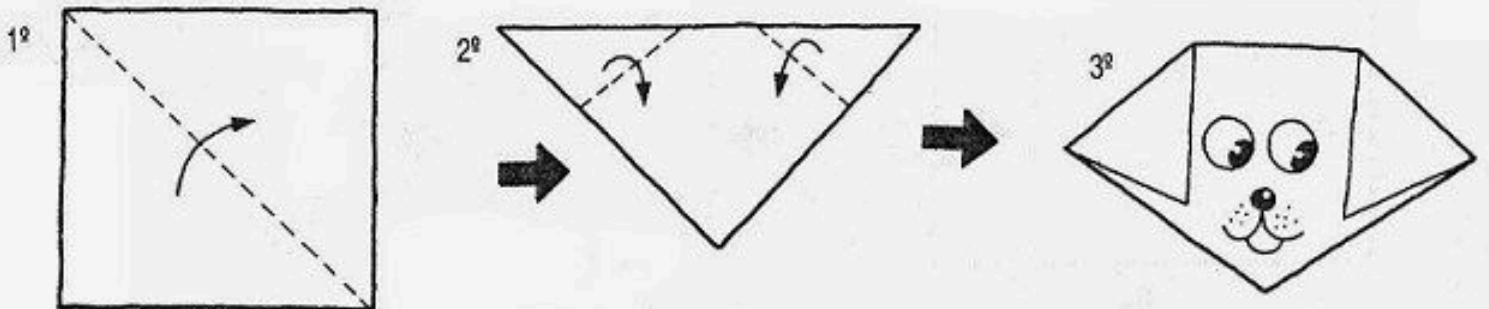
2- Corte os papéis em um quadrado e distribua para cada criança.

3- Siga as orientações abaixo para a dobradura de uma cabeça de um cachorro.

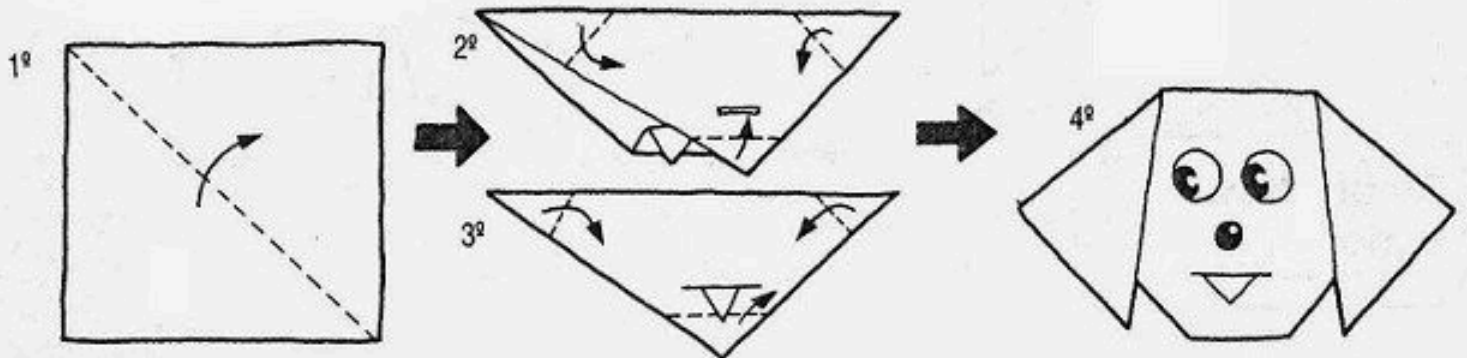
4- Convide as crianças a fazerem a sua própria cabeça de cachorro e depois desenharem com a canetinha os olhos e nariz do cachorro.

ATIVIDADE CABEÇA DE CACHORRO

Cabeça de cachorrinho



Cachorrinho com a língua para fora.



Fonte: Pinterest, 2025.

UNIDADE 4

Objetivo de aprendizagem:

(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.



CONVERSA COM A PROFESSORA E O PROFESSOR

Caro colega, nesta unidade trabalharemos o objetivo de aprendizagem: Criar e representar algoritmos para resolver problemas. Na atividade 2, você pode explorar diferentes tipos de receitas, destacando a ordem de adição dos ingredientes, de modo que as crianças percebam a importância da sequência correta para alcançar o resultado esperado.

Unidade 4 - Atividade 1

TRAJETOS COM SETAS

Objetivo:

Criar e representar algoritmos para resolver trajetos.

Material:

tesoura; cola; impressora; folha em branco.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,

1- Depois de imprimir os desenhos das páginas 35 ou 36, convide as crianças a conduzirem o astronauta até a nave e o gato até a casa.

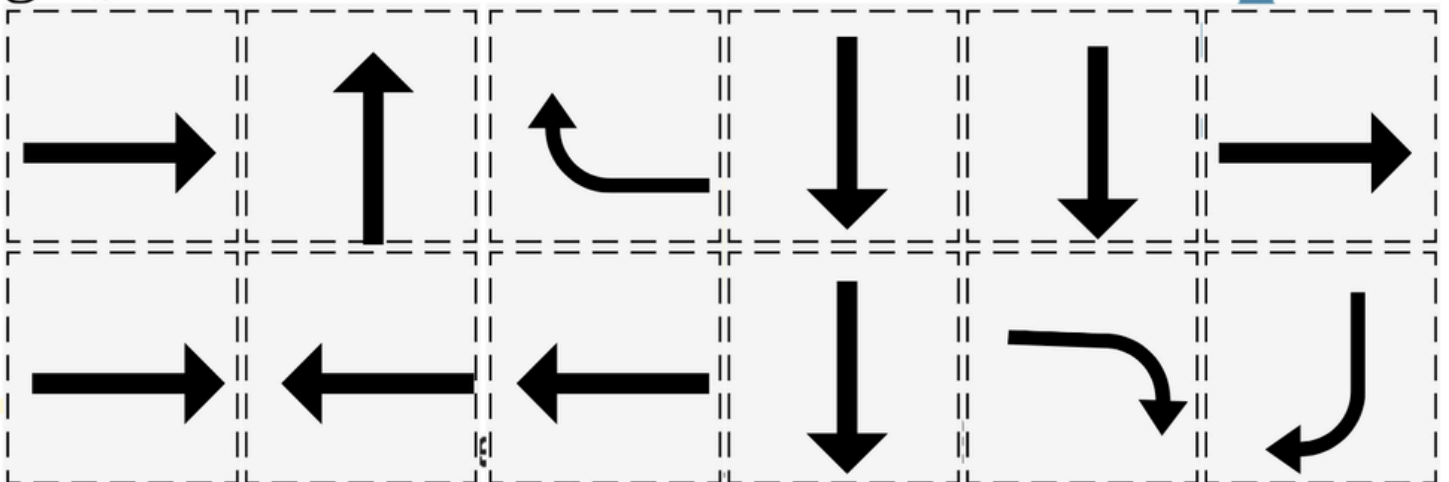
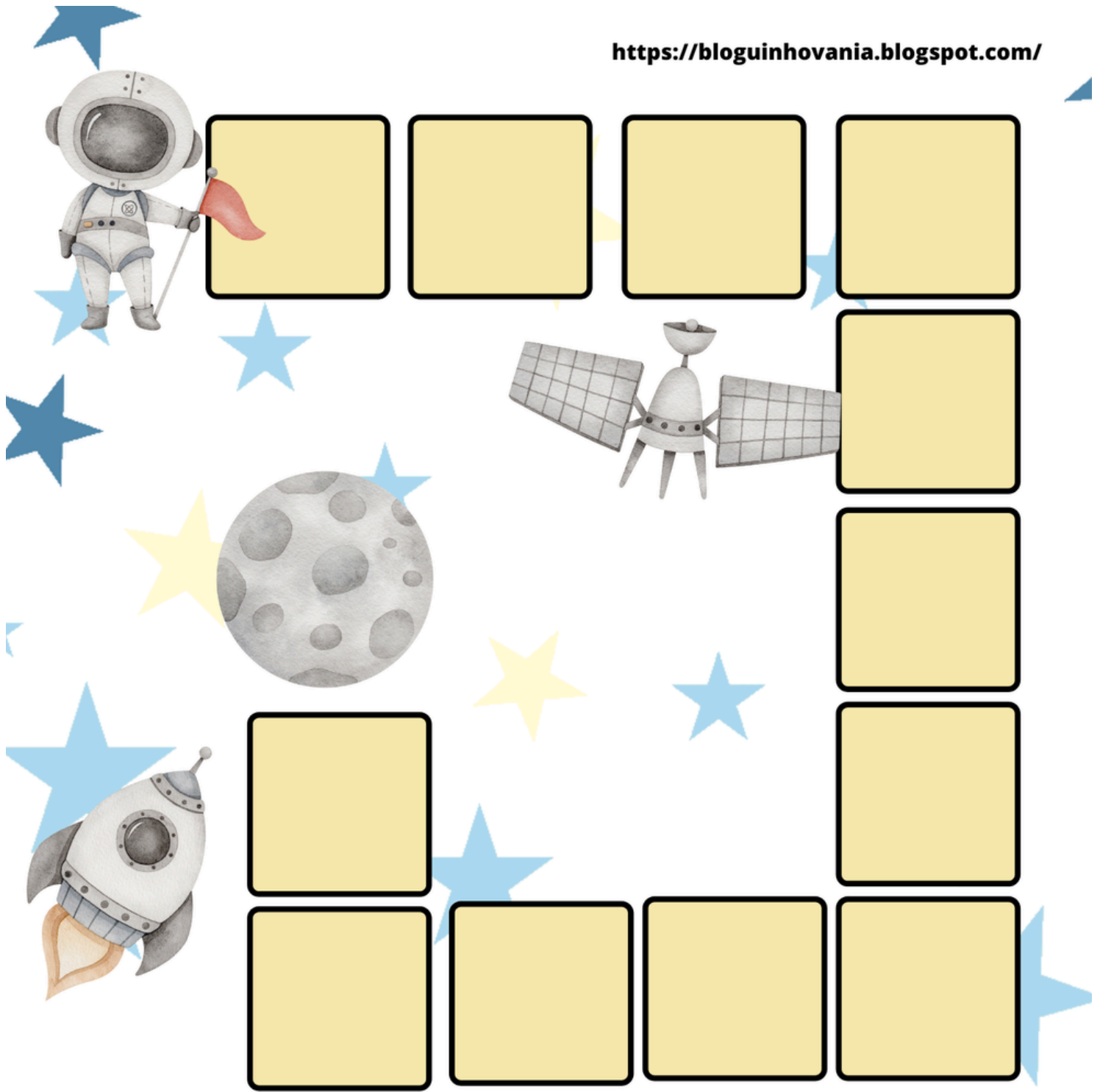
2- Recorte as setas e as distribua com o desenho para cada criança. Seria interessante nesta atividade que cada criança receba um desenho e um conjunto de setas.

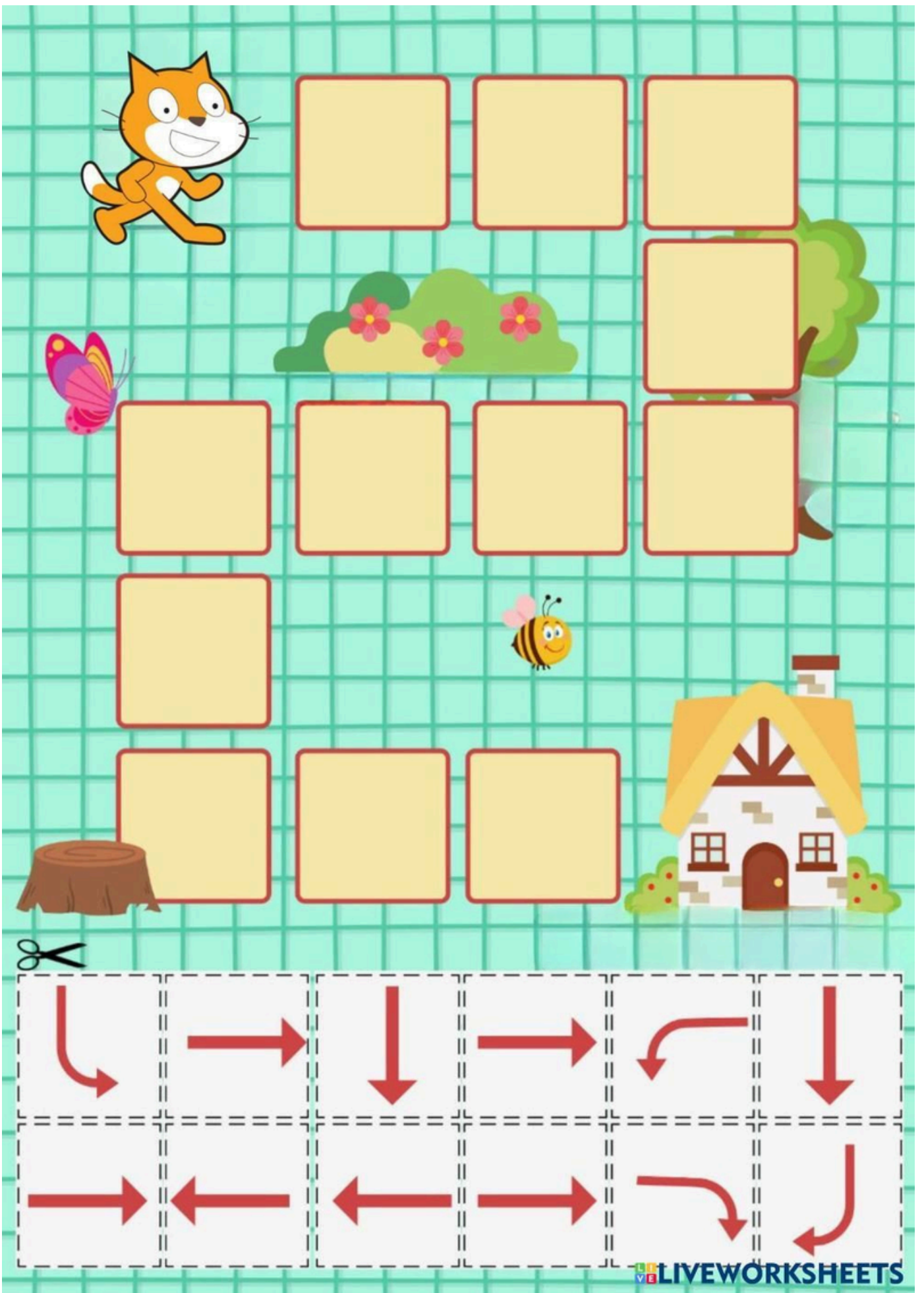
3- Antes de passar cola nas setas deixe que as crianças experienciem criar e representar os

algoritmos com as setas, através das suas posições para que o astronauta para que o astronauta chegue a nave e o gato a casa.

4- Depois do algoritmos das setas montado auxilie cada criança para colar as setas.







Unidade 4 - Atividade 2

RECEITA DE BISCOITINHOS



Objetivo: Criar e representar algoritmos para realizar uma receita de biscoito.

Material:

forno; vasilha; colher; tabuleiro; manteiga; farinha de trigo; ovo; açúcar; sal; baunilha; 1 folha grande e hidrocor.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,

1- Convide as crianças pra fazerem uma receita de biscoito.

2- Em uma folha escreva a ordem dos ingredientes e as quantidades para a execução da receita que se encontra logo abaixo.

3- Converse com as crianças a importância do

passo a passo da receita, da execução do algoritmo, para que a receita saia da forma desejada.

BISCOITINHO



www.smartkids.com.br

Hummm que delícia! que tal biscoitinhos com frescor na hora do lanche?
Mas não esqueçam de escovar os dentes após a comilança!

Você vai precisar de:



1 XÍCARA DE MANTEIGA



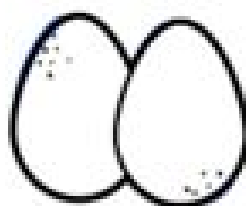
2/3 DE XÍCARA DE AÇÚCAR



1 COLHER DE CHÁ DE SAL



2 COLHERES DE CHÁ
DE BAUNILHA



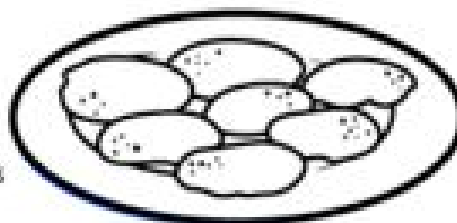
2 OVOS



2 1/2 XÍCARAS DE FARINHA
DE TRIGO

Modo de fazer:

- 1) Bata a manteiga com o açúcar *
- 2) Junte a baunilha, o sal e os ovos. Um de cada vez, batendo sempre!
- 3) Agora é a vez da farinha entrar, não pare de bater
- 4) Com uma colher de chá vá colocando a massa em um assadeira. Deixe um espaço de 3 dedos entre elas
- 5) Com um copo coberto de farinha achate os montinhos de massa
- 6) Pronto leve ao forno pré-aquecido por 10 minutos



* Não esqueça:

Crianças na cozinha devem sempre estar acompanhadas de adultos para evitar acidentes!



UNIDADE 5

Objetivo de aprendizagem:

(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema



CONVERSA COM A PROFESSORA E O PROFESSOR

Caro colega, nesta unidade trabalharemos o objetivo de aprendizagem: Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema. É importante destacar nas conversas com as crianças, após a realização das atividades, que diferentes soluções (ou percursos) podem levar ao mesmo resultado.

Unidade 5 - Atividade 1

LABIRINTOS

Objetivo:

Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo labirinto.

Material:

giz de cera; impressora; folha em branco.

Passo a passo da atividade:

Professora e professor,

1- Depois de imprimir o desenho da página 44, convide as crianças a se dividirem em dois grupos, no grupo amarelo e no grupo laranja.

2- Depois da divisão concentre as crianças do grupo amarelo em uma mesa e a do laranja em outra mesa.

3- Distribua as impressões para cada criança 46

com um giz de cera.

4- Convide as crianças do grupo amarelo a levarem a bola até a piscina.

5- Convide as crianças do grupo laranja a levarem a piscina até a bola.

6- Após o término das atividades convide as crianças para sentarem em roda, e mostrarem os seus trajetos, e explicarem o que cada grupo fez.

7- Explique que os dois grupos utilizaram estratégias diferentes, mas resolveram um mesmo problema.



Unidade 5 - Atividade 2

PIQUE BOLINHAS

Objetivo:

Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema

Material:

bastante bolinhas de plástico nas cores amarela, verde, azul e vermelha; saco ou cesto para as bolinhas.

Passo a passo da atividade:

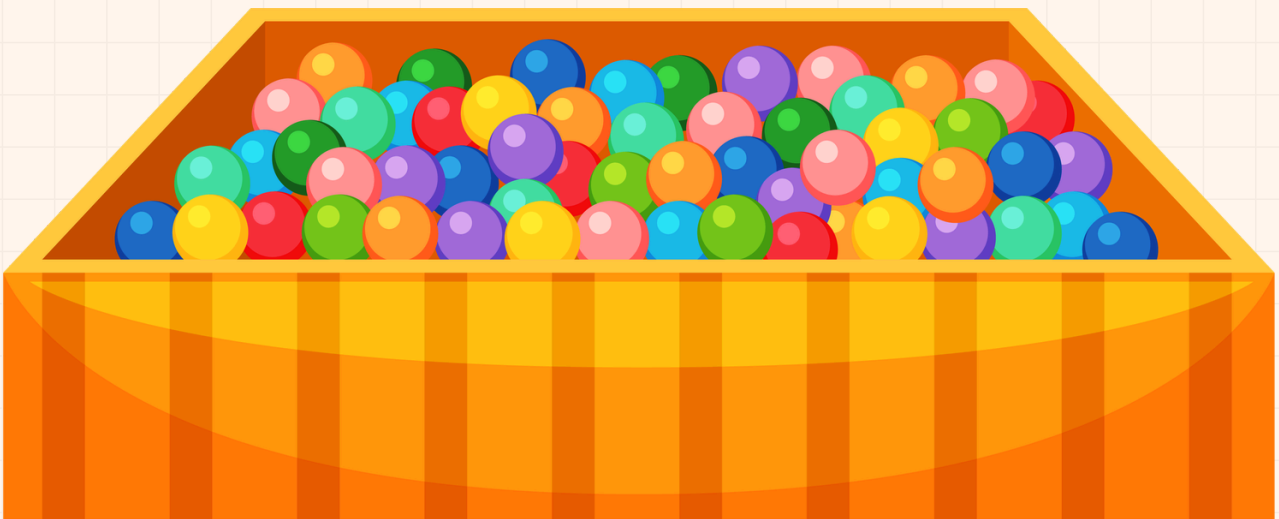
Professora e professor,

1- Continuando nos grupos laranja e amarelo da atividade anterior, espalhe as bolinhas pela sala ou pelo pátio.

2- Convide o grupo de crianças da cor laranja a guardarem no cesto somente as bolinhas de cores azul e verde.

3- Convide o grupo de crianças da cor amarela a guardarem no cesto somente as bolinhas de cores amarela e vermelha.

4- Depois que todas as bolinhas estiverem guardadas, converse com as crianças que elas utilizaram cores diferentes para guardarem as bolinhas, e resolveram um mesmo problema: guardar as bolinhas espalhadas.



UNIDADE 6

Objetivo de aprendizagem:

(EI03CO06) Comparar decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).



CONVERSA COM A PROFESSORA E O PROFESSOR

Caro colega, nesta unidade trabalharemos o objetivo de aprendizagem: Comparar decisões em dois estados (verdadeiro ou falso). Uma possibilidade de outra atividade é contar uma história clássica, como a dos Três Porquinhos, e em seguida apresentar uma versão mais recente. Depois, peça às crianças para identificarem qual história é verdadeira e qual é falsa.

Unidade 6 - Atividade1

JOGO DOS 7 ERROS

Objetivo:

Comparar decisões em dois estados verdadeiro ou falso.

Material:

impressora e giz de cera.

Passo a passo da atividade:

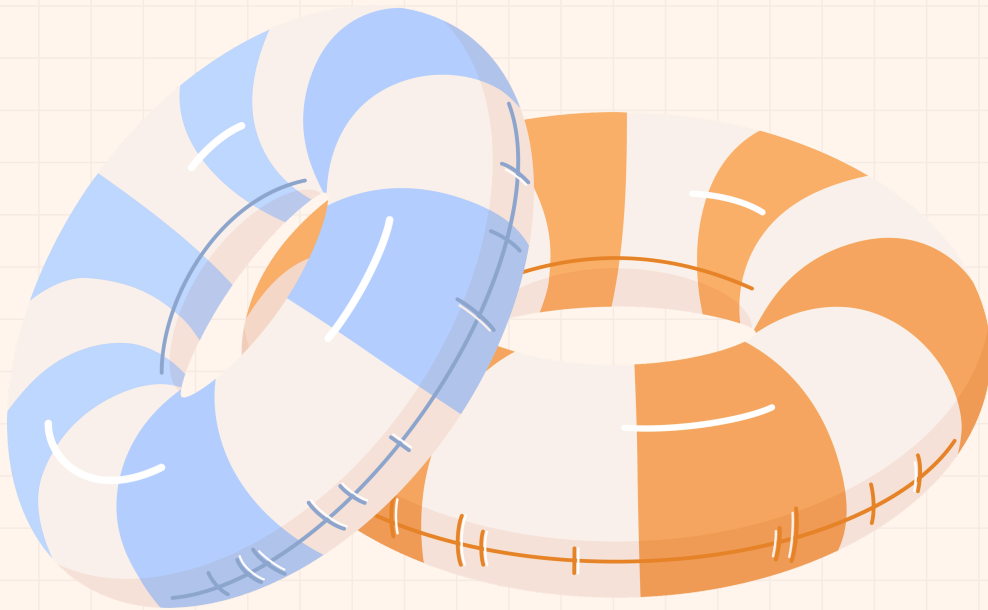
Professora e professor,

1- Após a impressão da imagem da página 50, separe a imagem 1 da imagem 2 com um corte ao meio na folha.

2- Distribua a primeira imagem para cada criança, do urso e do hipopótamo na praia, com os coqueiros. Peça para as crianças olharem todos os detalhes.

3- Distribua a imagem 2 , para cada criança e peça para elas marcarem o que está diferente da imagem 1 que é a verdadeira.

4-Converse com as crianças sobre as imagens que apesar de serem bem parecidas, a imagem 1 é a verdadeira, enquanto a 2 é a imagem falsa.





www.professoracarolinapalhas.com



Carolina Palhas
PROFESSORA

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente produto educacional foi desenvolvido com o objetivo de contribuir para a inserção do pensamento computacional na Educação Infantil por meio da abordagem da computação desplugada, valorizando práticas pedagógicas lúdicas, acessíveis e alinhadas às especificidades do desenvolvimento infantil. Ao longo das seis unidades didáticas apresentadas, buscou-se oferecer às professoras e aos professores um conjunto de atividades que possibilitam às crianças vivenciarem conceitos fundamentais da computação sem a necessidade do uso de recursos digitais, reafirmando que o pensamento computacional ultrapassa o domínio técnico e se constitui como uma forma de organizar o pensamento, resolver problemas e tomar decisões.

Espera-se que este material sirva como apoio e inspiração para professoras e professores que desejam incorporar o pensamento computacional em suas práticas, seja por meio

da aplicação direta das atividades propostas, seja pela adaptação e criação de novas ações a partir das ideias aqui apresentadas. Reitera-se, assim, a importância de compreender a computação como uma linguagem do pensamento, acessível a todas as crianças, e de reconhecer o papel da escola na promoção de experiências significativas que estimulem a criatividade, a autonomia e a resolução de problemas desde os primeiros anos de escolarização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação (CNE). Resolução nº 1, de 4 de outubro de 2022. **Dispõe sobre as normas sobre computação na educação básica - complemento à BNCC.** Diário Oficial da União. Brasília, 06 de outubro de 2022. 2022.

Blog **Bloguinhovania**, 2025. Disponível em: <https://bloguinhovania.blogspot.com/>. Acesso em 11 de ago de 2025.

SANT'ANNA. Danielle de Fátima. F. A. **Ensino de programação para crianças da educação infantil a partir de atividades lúdicas.** 2023. Dissertação (mestrado em docência para a educação básica), UNESP, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/dcf9dd14-85f7-441e-bc43-9c7a3f95efcf>. Acesso em 27 de mar de 2025.

Site **Leia para uma criança**, 2024. Disponível em <https://www.itausocial.org.br/leiacomumacrianca/>. Acesso em 13 de mai de 2024.

MACCARINI, Justina Motter. **Práticas de raciocínio lógico-matemático para educação infantil.** Curitiba: Pró-Infantil, 2009.

Blog **Pedagogicamente falando**, 2025. Disponível em: <https://pedagogicamente-falando.blogspot.com/>. Acesso em 28 de jul de 2025.

Site **Pinterest**, 2025. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em 14 de ago de 2025.

Site **Smartkids**, 2025. Disponível em: <https://www.smartkids.com.br/>. Acesso em: 08 de ago de 2025.

WING, J. **Computational thinking's influence on research and education for all**. Italian Journal of Educational Technology, Edizioni MenabòMenabò srl, v. 25, n. 2, p. 7–14, 2017. Disponível em: <https://ijet.itd.cnr.it/index.php/td/article/view/922>. Acesso em 22 de abr de 2025.

WING, J. **Pensamento Computacional- Um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar**. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v.9, n.2, 2016. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu/rbect/article/view/4711>. Acesso em 23 de out de 2024.