

EDUCAÇÃO INFANTIL- BNCC COMPUTAÇÃO

Apresentação

Este documento apresenta a matriz de habilidades e a organização pedagógica para a implementação da BNCC Computação na etapa da Educação Infantil, integrando-a ao Referencial Curricular da Rede Municipal de São Miguel dos Campos.

Estruturado a partir dos três eixos fundamentais – **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** –, seu objetivo central é orientar a prática docente no desenvolvimento de competências essenciais para a infância contemporânea. Ressalta-se que toda abordagem é indissociável dos **Campos de Experiências** definidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), assegurando o desenvolvimento integral, lúdico e contextualizado da criança.

Para esta etapa, a intencionalidade pedagógica da Rede foca em consolidar:

1. **Pensamento Computacional:** As bases do raciocínio lógico, a capacidade de decompor problemas simples do cotidiano e a percepção de sequências e padrões em brincadeiras e narrativas.
2. **Mundo Digital:** A exploração segura, curiosa e mediada dos dispositivos, a distinção inicial entre o mundo real e suas representações digitais, e a construção de hábitos saudáveis (bem-estar digital).
3. **Cultura Digital:** O fomento à criatividade, à autoria e à colaboração, compreendendo o digital como uma nova e potente linguagem de expressão, comunicação e brincadeira.

A metodologia proposta valoriza o equilíbrio entre atividades **"plugadas"** (com mediação de recursos tecnológicos) e **"desplugadas"** (baseadas no corpo, no movimento, na oralidade e em materiais concretos). Esta dualidade é fundamental para garantir que os conceitos sejam vivenciados de forma significativa e acessível, respeitando o universo infantil, os diferentes ritmos de aprendizagem e as múltiplas formas de explorar o mundo.

FUNDAMENTOS E ORGANIZAÇÃO

Na Educação Infantil, a Computação é vivenciada de maneira lúdica, exploratória e concreta, articulando-se aos campos de experiências da BNCC: “O Eu, o Outro e o Nós”, “Corpo, Gestos e Movimentos”, “Traços, Sons, Cores e Formas”, “Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação” e “Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações”. Nessa etapa, a Computação é compreendida como uma linguagem expressiva que amplia as formas de interação e descoberta das crianças.

As práticas propostas favorecem o desenvolvimento do Pensamento Computacional, estimulando o reconhecimento de padrões, a organização de sequências, a resolução de problemas e o uso inicial de dispositivos tecnológicos de maneira criativa, segura e significativa. A

intenção é promover experiências que fortalecem a curiosidade, a imaginação e a autoria infantil, sem depender de recursos complexos ou de acesso permanente a equipamentos digitais.

A abordagem integra vivências plugadas, com o uso de tecnologias apropriadas à faixa etária, e experiências desplugadas, que envolvem jogos, materiais manipuláveis, narrativas e atividades simbólicas. Dessa forma, a Computação se torna parte natural das interações cotidianas, favorecendo aprendizagens integradas e respeitando o ritmo da primeira infância.

			CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS					
Eixos	BNCC Computação o objetivo de aprendizagem	Exemplo	O eu, o outro e o nós/	Corpo, gestos e moviment os	Traços , sons, cores e formas	Escuta, fala, pensament o e imaginaçã o	Espaços, tempos, quantidade s, relações e transforma ções	Desdobramento
P E N S A M E N T O C O M P U T C I O N A L	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Padrões (repetição, alternância). - Sequências (sonoras, visuais, motoras). - Lógica de repetição. Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - A criança identifica a "regra" de um padrão simples (ex: ABAB). - Continua uma sequência sonora, visual ou motora iniciada. - Aponta quando um padrão conhecido é "quebrado". - Cria seus próprios padrões simples em brincadeiras. Computação plugada: 1) Criar padrões de repetição... (editor de desenho; Pattern Shapes). 2) Completar a sequência... (Shape Pattern; Chicken Dance). Computação desplugada: 1) Perceber... repetição de movimentos (comer, respirar). 2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo... 3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas... (blocos de montar).	X	X	X	X	X	Computação plugada: 1) Criar padrões de repetição... (editor de desenho; Pattern Shapes). 2) Completar a sequência... (Shape Pattern; Chicken Dance). - Sequências (sonoras, visuais, motoras). Jogos de Sequência no Tablet / PC tendo a professora como mediadora, jogos on-line e gratuitos. Ex.: LightBot Jr, Kodable, ScratchJr – fase inicial. → Montar sequência para o personagem se mover e chegar ao destino. -Padrões (repetição, alternância). - Lógica de repetição.

								Dança dos Algoritmos (GoNoodle / apps de movimentos) A criança segue padrões de movimentos apresentados na tela. → Identificação de padrões e imitação de sequências. Computação desplugada: 1) Perceber... repetição de movimentos (comer, respirar). 2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo... 2.1 - A professora pede que as crianças observem ações que se repetem no dia a dia: respirar, piscar, mastigar, caminhar ou outros comandos: Depois, realiza com o grupo movimentos que formam padrões simples com uso de música, ex.: Eu vou andar de trem ou cabeça, ombro joelho e pé; 2.2 - “Orquestra do Corpo”: A professora cria sequências
--	--	--	--	--	--	--	--	---

							sonoras usando: palmas, estalos de dedos, batidas no peito, pisadas Inicialmente, apresenta um padrão simples: Palma – palma – pé – pé Pé – palma – pé – palma Palma – estalo – palma – estalo As crianças repetem o padrão. Em duplas, uma cria e a outra imita e conclui com o grupo tentando identificar quando a sequência muda. 3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas... (blocos de montar). 3.1 - Incentivar a coloração alternada de sequência de formas geométricas e suas respectivas cores (ex.: círculo azul, quadrado vermelho). 3.2 - “Trilhas de Cores e Formas” • blocos de montar de diferentes cores
--	--	--	--	--	--	--	--

							• tampinhas coloridas • palitos de picolé • formas geométricas de EVA A professora inicia um padrão no chão ou numa mesa: vermelho – azul – vermelho – azul, círculo – quadrado – quadrado – círculo – quadrado – quadrado, grande – pequeno – grande – pequeno As crianças continuam o padrão iniciado, depois, podem criar suas próprias trilhas usando o mesmo material, realizam em grupo, trocam trilhas para que o colega descubra a “regra”. Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): -A criança identifica a "regra" de um padrão simples (ex: ABAB). - Continua uma sequência sonora, visual ou motora iniciada.
--	--	--	--	--	--	--	--

								- Aponta quando um padrão conhecido é "quebrado". - Cria seus próprios padrões simples em brincadeiras.
P E S A M E N T O C O M P U T A C I O N A L	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Desenvolver a capacidade de sequenciamento lógico e a habilidade de decompor uma tarefa complexa em passos menores e ordenados, fundamentais para a resolução de problemas. Computação plugada: 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas... (Cookie Monsters Foodie Truck; Ready Set Grow). Computação desplugada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral. 2) Ordenar uma sequência de imagens... (Ex: Hora de dormir).	X	X	X	X	X	Computação plugada: 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas... (Cookie Monsters Foodie Truck; Ready Set Grow). - Sequência de eventos (ordem temporal e lógica). - Algoritmos (passo a passo de uma tarefa). - Decomposição (dividir um problema em partes). 1.1 No jogo, a criança precisa seguir passo a passo para preparar alimentos: identificar o pedido, selecionar ingredientes, misturar, cozinhar, finalizar. A professora orienta para que percebam a ordem correta e o que acontece se uma etapa for pulada. 1.2 A criança precisa seguir etapas de cultivo: regar, adubar, colocar no sol, esperar o crescimento. O jogo sempre apresenta a

							lógica: primeiro → depois → por último. A professora destaca o conceito de “etapas” enquanto a criança joga. Ao final, pede que descrevam com frases curtas: “Primeiro o solo precisa de água...” “Depois a gente põe a semente...” “Por último, a planta cresce.” Computação desplugada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral. 1.1 Rotina Algoritmada, a professora mostra 4 figuras misturadas da rotina escolar, Ex.: acolhida, refeitório, parquinho, sala de referência. As crianças organizam na ordem correta e narram a sequência que costumam realizar em cada ação. 2) Ordenar uma sequência de
--	--	--	--	--	--	--	---

							imagens... (Ex: Hora de dormir). “Mini-Histórias Sequenciadas” Ordenar etapas visuais, Cartões com imagens (embaralhados) de rotinas como: • hora de dormir (tomar banho → vestir pijama → escovar dentes → deitar) • fazer suco (pegar fruta → lavar → cortar → espremer → beber) • ir ao parque (calçar sapatos → pegar água → chamar a família → sair) A professora entrega os cartões em ordem aleatória. A criança organiza do primeiro ao último passo. Depois, conta a história criada. A professora pode fazer variações: Colocar um cartão “extra” para a criança perceber que não pertence à sequência.
--	--	--	--	--	--	--	---

								Retirar um cartão e pedir que adivinhem o que está faltando. Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - A criança descreve (oralmente ou com gestos) os passos de uma rotina conhecida (ex: lavar as mãos). - Ordena corretamente 3 ou mais imagens que representam uma tarefa. - Identifica um passo "fora do lugar" em uma sequência.
P E S A M E N T O C O M P U T A C I O	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Proporcionar à criança a vivência prática de seguir um conjunto de instruções (algoritmo) para alcançar um objetivo, desenvolvendo a compreensão de que uma sequência específica de comandos gera um resultado específico. Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de... (jogos digitais; brinquedos robóticos). Computação desplugada: 1) Experienciar... por meio de percursos... (labirinto; amarelinha; sequências de números). 2) Experienciar... por meio de atividades manuais (dobraduras).	X	X	X	X	X	Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de... (jogos digitais; brinquedos robóticos). - Algoritmos (conjunto de instruções). - Comandos e sequências de execução. - Causa e Efeito (ação e resultado). - Depuração (identificação de erros, ex: "pulei no lugar errado"). Computação desplugada:

N A L								1) Experienciar... por meio de percursos... (labirinto; amarelinha; sequências de números). 1.1 Robô Humano em Dupla As crianças criam um “código” (andar 2 passos, virar, sentar) para que o colega execute. → Trabalha sequência, colaboração, comunicação. 1.2 Brincadeira “Cabra cega” adaptada: uma criança fica com os olhos vendados com de tecido leve ou apenas pedir para fechar os olhos, enquanto outra conduz por meio de comandos orais (ex.: “três passos para frente”, “vire para a esquerda”, “agache”, “espere”, “avance mais um pouquinho”). Depois, trocam de papéis. O que a criança desenvolve: Escuta atenta e compreensão de comandos. Equilíbrio e coordenação durante deslocamentos.
-------------	--	--	--	--	--	--	--	---

								Confiança no outro e no trabalho cooperativo. Percepção espacial sem o apoio da visão. 2) Experimentar... por meio de atividades manuais (dobraduras). Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - A criança executa uma sequência de 2-3 comandos motores (ex: "pule, vire, sente"). - Segue as regras de um percurso ou labirinto. - Realiza uma tarefa simples (ex: dobradura) seguindo instruções.
MUNDO DIGITAL	(EI03MD01) Explorar e manusear diferentes mídias e dispositivos digitais (tablet, smartphone, lousa digital, computador) com curiosidade e cuidado.	Desenvolver a coordenação motora fina e a familiaridade inicial com as ferramentas digitais, compreendendo-as como instrumentos de brincadeira, comunicação e descoberta, e aprendendo a manuseá-las de forma responsável. Computação plugada: 1) Explorar aplicativos de desenho livre na lousa digital ou tablet, usando os dedos para criar traços e formas. 2) Manusear um tablet (com supervisão) para tirar fotos da turma ou de objetos da sala.	X	X	X	X	X	Computação plugada: 1) Explorar aplicativos de desenho livre na lousa digital ou tablet, usando os dedos para criar traços e formas. 1.1 Toque e Rabisque Livre: A criança utiliza a lousa digital ou o tablet para tocar, arrastar o dedo e criar diferentes marcas na tela, explorando livremente

3) Ouvir histórias contadas por meio de aplicativos de áudio ou vídeo.

Computação desplugada:

1) Brincar de "faz de conta" com telefones de brinquedo ou "tablets" feitos de papelão.

2) Treinar o movimento de pinça pegando pequenos objetos (ex: blocos) e colocando em caixas, simulando a precisão do "toque".

3) Participar de circuitos que envolvam comandos de "clique" (pular em um local) ou "arrastar" (puxar uma corda).

cores e movimentos. Durante a atividade, realiza gestos amplos como linhas, círculos e batidinhas, percebendo que seu toque gera efeitos imediatos no ambiente digital.

1.2 Siga o Peixinho: Na atividade, a criança deve tocar o peixinho na tela e arrastá-lo com o dedo, movimentando-o pela "água". Ao escutar as indicações do adulto como "leve o peixe para lá" ou "faça o peixe se esconder" a criança segue essas orientações, conduzindo o peixe para diferentes direções.

2) Manusear um tablet (com supervisão) para tirar fotos da turma ou de objetos da sala.

2.1 Caça ao Tesouro Fotográfico: A criança deve segurar o tablet com supervisão e procurar objetos específicos na sala ou no pátio, como cadeira vermelha, brinquedo macio ou planta. Em seguida, deve-se posicionar o tablet para enquadrar o

objeto e tocar na tela para tirar a foto. Depois de registrar a imagem, observa a foto produzida e participa de conversa sobre cores, formas e texturas.

2.2 Autorretrato e Expressão: A criança segura o tablet com supervisão e utiliza a câmera frontal para tirar selfies ou fotografar colegas (com consentimento). Ela observa seu próprio rosto na tela, identifica e experimenta diferentes expressões faciais, como feliz, surpreso ou triste, respondendo à pergunta “como estou me sentindo agora?”. Durante a atividade, participa de conversas sobre emoções e utiliza movimentos precisos para enquadrar e capturar a imagem.

3) Ouvir histórias contadas por meio de aplicativos de áudio ou vídeo.

- Dispositivos digitais (tablet, lousa, etc.).
- Funções básicas (tocar, arrastar, clicar).
- Cuidado e manuseio de equipamentos.

								3.1 Histórias Interativas com Áudio ou Vídeo: A criança ouve uma história por meio de um aplicativo de áudio ou vídeo, com supervisão. Durante a narrativa, ela participa de forma interativa, respondendo a perguntas ou imitando sons e expressões dos personagens. Ao final, o educador conversa sobre a história, estimulando a compreensão e a expressão verbal. 3.2 Criando Sons e Efeitos Especiais: A criança ouve uma história por meio de um aplicativo de áudio ou vídeo. Durante a narração, o educador faz pausas em momentos-chave e pede para a criança recriar sons relacionados aos acontecimentos da história (como o som do vento, de um animal correndo ou de um objeto caindo). Após isso, a criança usa instrumentos simples como tambor, pandeiro ou chocalhos para fazer os sons de maneira criativa e livre.
--	--	--	--	--	--	--	--	---

							Computação desplugada: 1) Brincar de "faz de conta" com telefones de brinquedo ou "tablets" feitos de papelão. 1.1 Lousa Mágica com Tablet de Papelão: A criança usa o tablet de papelão como uma "lousa mágica", desenhando e apagando livremente com o dedo. Ela cria desenhos simples e pratica movimentos de escrita e apagamento, como se estivesse usando uma tela digital. 2) Treinar o movimento de pinça pegando pequenos objetos (ex: blocos) e colocando em caixas, simulando a precisão do "toque". 2.1 Treinando o Movimento de Pinça:A criança pratica o movimento de pinça, pegando pequenos objetos, como blocos, com o dedo polegar e indicador, e colocando-os em caixas ou recipientes. 2.2 Treinando a Pinça: A criança utiliza
--	--	--	--	--	--	--	--

							macarrão (do tipo penne ou outro tipo pequeno) e um cordão grosso para criar colares ou pulseiras. Ela pega as peças com os dedos ou pinça e as enfiar no cordão 3) Participar de circuitos que envolvam comandos de "clique" (pular em um local) ou "arrastar" (puxar uma corda). 3.1 Circuito de Comandos: "Clique" e "Arraste": A criança participa de um circuito físico onde realiza os comandos de "clique" e "arrastar" de forma lúdica. No circuito, as crianças pulam de um ponto para outro (simulando o "clique") e puxam cordas ou objetos (simulando o "arrastar"). O educador organiza marcas no chão para os "cliques" e utiliza cordas ou objetos para os "arrastes". Indicadores de Aprendizagem (Observáveis):
--	--	--	--	--	--	--	---

M U N D O D I G I T A L	(EI03MD02) Reconhecer que imagens, sons e vídeos digitais podem representar pessoas, objetos e acontecimentos do mundo real.	Iniciar a compreensão da diferença entre o real e o virtual (representação digital), desenvolvendo a capacidade de relacionar o que é visto na tela com suas próprias experiências e com o ambiente ao seu redor. Computação plugada: 1) Tirar fotos das crianças durante uma atividade no parque e, depois, projetar as fotos na sala para que elas se reconheçam. 2) Gravar um vídeo curto da turma cantando uma música e assisti-lo em seguida. 3) Utilizar jogos de "memória virtual" que mostrem fotos de objetos da sala ou animais conhecidos. Computação desplugada: 1) Brincar com espelhos, comparando a imagem refletida com o "eu" real. 2) Ver fotos impressas da família ou de passeios e descrever quem está na foto. 3) Desenhar em uma folha o que mais gostou de fazer no dia e depois "apresentar" o desenho.	X		X	X	- Manuseia o dispositivo com auxílio, demonstrando curiosidade. - Realiza ações simples (tocar ícone, arrastar) por imitação. - Reconhece os dispositivos pelo nome. - Demonstra cuidado ao guardar o material Computação plugada: 1) Tirar fotos das crianças durante uma atividade no parque e, depois, projetar as fotos na sala para que elas se reconheçam. 2) Gravar um vídeo curto da turma cantando uma música e assisti-lo em seguida. 3) Utilizar jogos de "memória virtual" que mostrem fotos de objetos da sala ou animais conhecidos. Representação digital (foto, vídeo, áudio). - Realidade vs. Representação. - Identidade (reconhecimento de si e do outro no digital). Computação desplugada:
--	--	---	---	--	---	---	---

1) Brincar com espelhos, comparando a imagem refletida com o "eu" real.

2) Ver fotos impressas da família ou de passeios e descrever quem está na foto.

3) Desenhar em uma folha o que mais gostou de fazer no dia e depois "apresentar" o desenho.

Indicadores de Aprendizagem (Observáveis):

- Aponta para si mesmo ou colegas ao ver fotos/vídeos da turma.
- Descreve oralmente o que vê em uma imagem digital.
- Diferencia um objeto real (ex: um brinquedo) da sua foto no tablet.

Computação plugada:

1) Utilizar um "timer" visual (analógico ou digital) para marcar o tempo combinado de uso do dispositivo eletrônico.

1.1 Timer Mágico e a Transição Divertida: Explicar para a criança que o timer será o "amigo mágico" que vai avisar quando o tempo de tela acabar. Combinar quanto tempo ela terá de tela (por exemplo, 20 minutos). Isso ajuda a criar uma expectativa clara e a criança já sabe quanto tempo pode aproveitar. Quando o timer tocar, pare o tempo de tela de forma tranquila e positiva.

Imediatamente, ofereça uma atividade alternativa, como ler um livro, fazer um quebra-cabeça, ou brincar de dança. Isso torna a transição mais natural e divertida.

1.1 Desenho Digital no Tablet

Criar e se expressar com ferramentas digitais.

Apps sugeridos: Kids Doodle, Tayasui Sketches, Drawing Pad.

Como fazer:

-

Propor desenhos livres ou temáticos (meu amigo, minha casa, minha escola).

-

Ensinar ferramentas: pincel, borracha, cores, salvar.

Desenvolve: exploração de recursos digitais e criatividade

1.2 Jogos Educativos Seguros

Desenvolver atenção, raciocínio e tomada de decisão.

Opções:

- PBS Kids
- Smile and Learn
- Jogos do Giga Gloop

Como fazer:

- Estabelecer tempo de uso.
- Conversar sobre o que aprenderam, como resolveram desafios e como cooperaram.

Desenvolve:
autonomia digital,
regras de uso e
raciocínio lógico.

2) Conversar sobre o
que fazer se um vídeo
"estranho" ou
"assustador" aparecer
na tela (chamar o
professor).

- Bem-estar digital
(tempo de uso,
ergonomia).
- Regras de convivência
e segurança digital.
- Confiança no adulto
(rede de apoio).

2.1 Explorando o
Aplicativo de Câmera

Registrar e observar o
cotidiano.

Como fazer:

- Deixar que
as crianças registrem
coisas da sala
(brinquedos, colegas,
plantas).

- Conversar
sobre: “por que
escolheu essa foto?”,
“como segurar o
aparelho com
cuidado?”.

Desenvolve: autoria
digital, cuidado com
dispositivos,
expressão.

Nosso dia-a-dia!
Montar uma “Mural das Memórias” na sala, fotografar e expor registros realizados ao longo de um período determinado, em seguida propor que cada criança encontre sua fotografia e relate o que lembra sobre o que está representado nela em roda de conversa.

2.2 Gravação de Áudio – Diário da Sala

Registrar oralmente sentimentos e descobertas.

Como fazer:

- As crianças gravam pequenos áudios: “Hoje aprendi...”, “Gostei quando...”.

- Criar uma “audioteca da turma”.

Desenvolve: expressão verbal, registro digital, segurança ao usar microfone.

**Computação
desplugada:**

M U N D O D I G I T A L	(EI03MD03) Identificar situações de uso seguro e responsável de tecnologias digitais no cotidiano.	Iniciar a construção de noções de bem-estar digital, reconhecendo a importância de alternar o tempo de tela com outras brincadeiras, adotar uma postura corporal adequada e pedir ajuda a um adulto quando algo inesperado acontecer. Computação plugada: 1) Utilizar um "timer" visual (analógico ou digital) para marcar o tempo combinado de uso do dispositivo eletrônico. 2) Conversar sobre o que fazer se um vídeo "estranho" ou "assustador" aparecer na tela (chamar o professor). Computação desplugada: 1) Roda de conversa: "O que mais gostamos de fazer?". Comparar brincadeiras com e sem telas (correr, desenhar, ver vídeo).	X	X		X	X	1) Roda de conversa: "O que mais gostamos de fazer?". Comparar brincadeiras com e sem telas (correr, desenhar, ver vídeo). 2) Criar combinados visuais para a sala sobre o uso dos "cantinhos digitais" (tempo, número de crianças, cuidado). 3) Brincadeiras de estátua e relaxamento para trabalhar a postura (sentar corretamente). Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - Aceita o fim do "tempo de tela" quando o timer avisa. - Reconhece os combinados de uso dos aparelhos. - Procura o professor quando se sente desconfortável com algo na tela.
--	--	---	---	---	--	---	---	---

C
U
L
T
U
R
A

D
I
G
I
T
A
L

(EI03CD01)

Utilizar ferramentas digitais para se expressar criativamente (desenhar, pintar, criar sons, contar histórias).

2) Criar combinados visuais para a sala sobre o uso dos "cantinhos digitais" (tempo, número de crianças, cuidado).

3) Brincadeiras de estátua e relaxamento para trabalhar a postura (sentar corretamente).

Fomentar a autoria e a criatividade, permitindo que a criança utilize o meio digital como uma nova linguagem (além do desenho, da fala e da escrita) para expressar suas ideias, sentimentos e visões de mundo.

Computação plugada:

1) Utilizar aplicativos de desenho livre (ex: Paint, Tux Paint) para criar representações sobre uma história ouvida.

2) Gravar a própria voz no tablet recontando uma história ou cantando uma música.

3) Criar colagens digitais simples usando fotos tiradas pela turma.

Computação desplugada:

1) Utilizar diferentes suportes e riscadores (lápis, giz, tinta, argila) para se expressar.

2) Contação de histórias com fantoches.

3) Criação de murais coletivos com colagem de revistas.

X

X

X

X

Computação plugada:

1) Utilizar aplicativos de desenho livre (ex: Paint, Tux Paint) para criar representações sobre uma história ouvida.

1.1 Explorar o aplicativo de câmera do celular ou tablet: Deixar que as crianças registrem coisas da sala (brinquedos, colegas, plantas) e conversar sobre: “por que escolheu essa foto?”, “como segurar o aparelho com cuidado?”.

2) Gravar a própria voz no tablet recontando uma história ou cantando uma música.

2.1 Gravação de áudio – Diário da Sala: Registrar oralmente sentimentos e descobertas. As crianças gravam pequenos áudios: “Hoje aprendi...”, “Gostei quando...”.

Criar uma “audioteca da turma”.

3) Criar colagens digitais simples usando fotos tiradas pela turma.

- Ferramentas de autoria digital (editores gráficos, gravadores de som).

- Expressão criativa multimodal.

- Múltiplas linguagens.

Computação desplugada:

1) Utilizar diferentes suportes e riscadores (lápis, giz, tinta, argila) para se expressar.

2) Contação de histórias com fantoches.

3) Criação de murais coletivos com colagem de revistas.

1.1 Robô humano: Compreender comandos, sequências e lógica básica. Uma criança é o “robô” e outra é o “programador”. O programador dá comandos simples: “Ande 2 passos”, “Vire à esquerda”, “Pule”, “Pegue o objeto”.

C U L T U R A	(EI03CD02) Participar de atividades digitais de forma colaborativa, comunicando suas ideias.	Desenvolver noções iniciais de colaboração e comunicação mediada por tecnologia, aprendendo a compartilhar o dispositivo, ouvir a ideia do colega e construir algo em conjunto. Computação plugada:	X			X	X	Depois eles trocam os papéis. 1.2 Caminho dos cuidados digitais: Monte um percurso no chão com cartões: “Pedir ajuda a um adulto”, “Não conversar com desconhecidos online”, “Usar o tablet com cuidado”, “Guardar o aparelho após usar”. As crianças passam pelo caminho e discutem cada ação. Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - Explora as funções básicas de um app de desenho (cores, pincéis). - Demonstra intenção na sua produção (ex: "Fiz você, prô!"). - Utiliza o gravador de som para registrar sua fala ou canto. - Compartilha sua criação digital com colegas. Computação plugada: 1) Em duplas, jogar um jogo digital simples que exija tomada de decisão conjunta ou espera por turnos.
---------------------------------	---	---	---	--	--	---	---	---

1) Em duplas, jogar um jogo digital simples que exija tomada de decisão conjunta ou espera por turnos.

2) Criar um desenho coletivo na lousa digital, onde cada criança adiciona um elemento para formar uma paisagem.

Computação desplugada:

1) Brincadeiras e jogos cooperativos no pátio.

2) Construção coletiva com blocos de montar, onde o grupo precisa decidir o que construir.

3) Rodas de conversa, exercitando a escuta e o respeito à fala do outro.

2) Criar um desenho coletivo na lousa digital, onde cada criança adiciona um elemento para formar uma paisagem.

2.1 Jogos de comandos — Code Karts / Lightbot Jr: Aprender comandos de forma lúdica. Code Karts: usar setas para conduzir o carrinho até o fim da pista. Lightbot Jr: resolver desafios usando comandos básicos de movimento e luz.

2.2 Desafio dos comandos por voz: Usar comandos digitais para resolver problemas. Usar assistentes de voz (Google/Apple) para pedir: “Contar até 5”, “Tocar um som de chuva”, “Qual o som do gato?”. Depois criar um circuito: a criança dá o comando certo para avançar de fase.

- Colaboração digital.
- Compartilhamento de dispositivos.
- Comunicação em grupo.
- Turnos e regras de convivência.

**Computação
desplugada:**

1) Brincadeiras e jogos cooperativos no pátio.

2) Construção coletiva com blocos de montar, onde o grupo precisa decidir o que construir.

3) Rodas de conversa, exercitando a escuta e o respeito à fala do outro.

2.1 Tapete quadriculado – Caminho ao Tesouro: tapete quadriculado no chão (pode ser em EVA ou fita crepe). Coloque um “tesouro” (figura, brinquedo). A criança cria a sequência para chegar ao destino usando cartões: andar 1 casa, virar, avançar 2. O grupo verifica se funciona.

2.2 Bloquinhos de programação: blocos de montar com símbolos colados (setas, repetir 2x, parar). As crianças montam um “programa” empilhando blocos. Outro grupo lê e executa.

C U L T U R A D I G I T A L	(EI03CD03) Reconhecer a presença de tecnologias digitais no seu cotidiano e em diferentes culturas.	Ampliar o repertório cultural da criança, ajudando-a a perceber como as tecnologias (celular, TV, computador) fazem parte da sua vida, da sua família e de outras realidades, de forma lúdica e contextualizada. Computação plugada: 1) Assistir a vídeos curtos (com curadoria) que mostrem como crianças de outros lugares brincam. 2) Mostrar imagens de diferentes formas de comunicação (carta, telefone, videochamada) e conversar sobre elas. Computação desplugada: 1) Roda de conversa: "Como falamos com a vovó que mora longe?". 2) Trazer para a sala objetos tecnológicos "antigos" (telefone de disco, rádio, máquina de escrever) para comparar com os novos.	X	x		X	X	Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - Aceita compartilhar o dispositivo (tablet, mouse). - Consegue esperar sua vez em um jogo. - Conversa com o colega sobre o que estão fazendo juntos na tela. - Contribui com ideias para a atividade coletiva. Computação plugada: 1) Assistir a vídeos curtos (com curadoria) que mostrem como crianças de outros lugares brincam. 2) Mostrar imagens de diferentes formas de comunicação (carta, telefone, videochamada) e conversar sobre elas. 3.1 Fotógrafos da rotina: Registrar acontecimentos do cotidiano usando câmera digital ou tablet. Escolher 1 ou 2 fotografias por dia. Eles registram momentos da brincadeira, leitura, roda. Depois escolhem
--	---	---	---	---	--	---	---	---

3) Brincar de "faz de conta" usando tecnologias (ex: "sou um fotógrafo", "sou um youtuber").

COMPUTAÇÃO PLUGADA:

Trabalhar coordenação motora usando a tela, teclado ou mouse

qual foto querem compartilhar com a turma. Conversam sobre: Por que escolheram essa? O que ela mostra?

3.2 Vídeos curtos da brincadeira: Registrar e compartilhar em grupo. Durante uma brincadeira, um grupo filma e outro brinca. Ao final, assistem juntos. Discussão: O vídeo está claro? Mostra o que queríamos? O que podemos melhorar?

- Tecnologias no cotidiano (casa, escola, cidade).
- Diversidade cultural e tecnologia.
- Evolução das mídias.

Computação desplugada:

1) Roda de conversa: "Como falamos com a vovó que mora longe?".

2) Trazer para a sala objetos tecnológicos "antigos" (telefone de disco, rádio, máquina de escrever) para comparar com os novos.

							3) Brincar de "faz de conta" usando tecnologias (ex: "sou um fotógrafo", "sou um youtuber"). 3.1 Telefone sem fio digital (Versão Analógica): Em roda, uma criança recebe uma imagem (sol, gato, árvore). Ela deve “comunicar” a mensagem apenas com gestos ou desenhos em cartão. O grupo tenta interpretar. Depois se discute: Como comunicar melhor? O que facilita entender? 3.2 Mural das notícias da turma: As crianças desenharam algo que querem “publicar” no mural. O grupo conversa sobre: O que é importante? O que posso compartilhar? Para quem? Indicadores de Aprendizagem (Observáveis): - Aponta ou nomeia tecnologias que vê em casa. - Demonstra curiosidade sobre
--	--	--	--	--	--	--	---

								como as coisas funcionam. - Compara objetos tecnológicos (ex: "o telefone da vovó" vs. "o celular da mamãe"). - Reconhece o uso da tecnologia em diferentes profissões.
--	--	--	--	--	--	--	--	--