

## O desenvolvimento do pensamento computacional sem o uso de computadores na educação infantil

Tauana Rosa<sup>1</sup>, Vinicius Ferreira<sup>1\*</sup>  
\*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -  
Campus Feliz. Feliz, RS

O Pensamento Computacional é uma área que tem como foco a resolução de problemas por meio do emprego de conhecimentos oriundos da Ciência da Computação. Estes problemas podem estar relacionados tanto a área de tecnologia quanto ao cotidiano, como a classificação e manuseio de objetos observando características individuais ou processos repetitivos. Estimular o desenvolvimento destas habilidades tem demonstrado resultados relevantes, sobretudo no desempenho acadêmico de estudantes do ensino médio e do ensino superior. Neste contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) determina que crianças na fase da pré-escola, de quatro anos até cinco anos e onze meses, devem iniciar o desenvolvimento da capacidade de abstração e do raciocínio lógico. Partindo deste cenário, este projeto surgiu a partir da constatação de que faltam iniciativas de desenvolvimento do Pensamento Computacional para esta faixa etária. Assim, o projeto tem como objetivo integrar o Pensamento Computacional às cinco áreas da Educação Infantil definidas pela BNCC, sendo elas “O eu, o outro e o nós”, “Corpo, gestos e movimentos”, “Traços, sons, cores e formas”, “Oralidade e escrita” e “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, por meio de atividades lúdicas, habituais às crianças e que não necessitem de recursos tecnológicos, como computadores ou tablets, pois a grande maioria das escolas de educação infantil não dispõe destes recursos. A integração se dará pela elaboração de brincadeiras que incorporem conteúdos especificados pela BNCC (como o conhecimento de cores e formas) aos conceitos do Pensamento Computacional (como instruções condicionais). As brincadeiras posteriormente serão realizadas por uma turma de pré-escola. A coleta de dados se dará de forma qualitativa por meio da observação dos alunos na realização da atividade. Desta forma pretende-se analisar a percepção dos alunos e seu desempenho em testes propostos. O material produzido para as atividades será disponibilizado na forma de livro digital e poderá ser reutilizado e adaptado livremente. Além disso, pretende-se estender o projeto para as demais instituições de educação infantil do município.

**Palavras-chave:** Pensamento computacional. Educação infantil. Raciocínio lógico.