

O CAMINHO DO TESOIRO DA PROGRAMAÇÃO: APRENDENDO COMPUTAÇÃO DE FORMA LÚDICA NO 1º ANO

Patrícia da Costa
patricia.ntem@gmail.com

Descrição Geral

Ao longo do ano de 2025 foram desenvolvidas as habilidades relativas à Computação em duas turmas do primeiro ano do Ensino Fundamental, no regime do integral de uma escola pública. Este relato baseia-se na experiência observada durante o final do segundo trimestre do referido ano.

O conteúdo foi focado nas habilidades que constam na BNCC da Computação (Brasil, 2022). Como encerramento do segundo trimestre, a aula foi planejada como uma atividade de culminância para aplicar as habilidades trabalhadas ao longo do período. A utilização de materiais desplugados fundamenta-se na premissa de que o Pensamento Computacional pode ser estimulado sem o uso obrigatório de dispositivos digitais (Brackmann, 2025), envolvendo também os eixos Cultura Digital e o Mundo Digital.

Sendo assim, como meio de fixação do conteúdo, a aula foi elaborada para abranger todas as habilidades trabalhadas, de forma lúdica, prazerosa e que envolvesse todos os estudantes. A situação de aprendizagem desenvolveu-se a partir de um circuito motor prático, contendo contação de história⁶, estímulos sonoros e uma premiação final.

Objetivos

O objetivo da aula foi proporcionar um momento lúdico, aplicando as habilidades trabalhadas no trimestre como forma de fixação de conteúdos e de socialização dos estudantes através da vivência em grupo, observando os seguintes tópicos:

- Seguir e criar sequências de passos (algoritmos);
- Compreender a ideia de repetição de comandos;
- Reconhecer diferentes formas de representar a informação;
- Identificar e explorar artefatos computacionais;
- Compreender a importância da segurança digital.

⁶ O caminho do tesouro da programação – disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/1J1MrQP3fIOAQTP-JwohNCGsH7Duf6ZmF/view?usp=sharing>

Habilidades Trabalhadas

- **EF01CO01** - Organizar objetos físicos ou digitais considerando padrões e diferenças.
- **EF01CO02** - Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia.
- **EF01CO03** - Reorganizar e criar sequências de passos, relacionando-as à ideia de algoritmos.
- **EF01CO04** - Reconhecer que a informação pode ser armazenada, transmitida e descrita em várias linguagens.
- **EF01CO05** - Representar informação usando diferentes codificações.
- **EF01CO06** - Reconhecer e explorar artefatos computacionais.
- **EF01CO07** - Conhecer possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais.

Materiais Utilizados

- Fitas adesivas coloridas (para marcar os caminhos no chão);
- Cartões com comandos (andar, pular, girar, bater palmas, agachar).
- Cones e bambolê;
- Cartões com figuras (formas, cores, animais);
- Desenhos, palavras e sons gravados (caixa de som) para o trabalho com a informação;
- Imagens de artefatos computacionais (computador, tablet, calculadora, controle remoto, etc.);
- Caixa decorada com a recompensa final (adesivos ou medalhas de papel de 'Programador(a) Mirim').

Metodologia

Com duração de 1 h 40 min (dois tempos de aula), a vivência foi desenvolvida de modo a possibilitar a participação ativa de todos os estudantes. Para isso, a sala foi preparada com objetos e fitas adesivas coloridas, marcando cada estação conforme o mapa do tesouro impresso e as referências da história. A aula foi conduzida através da explicação sobre cada estação do circuito, seguida pela contação de uma história curta sobre o 'Mapa do Tesouro da Programação', explicando que cada etapa levaria a outro ponto, culminando na "senha" para destravar o tesouro.

Os cinco pontos do circuito foram apresentados aos estudantes por meio da história e do mapa impresso, transcorrendo da seguinte forma:

Estação 1 – Organização dos Padrões: Ao receberem cartões com imagens e cores variadas, os estudantes foram orientados a agrupá-los pelo padrão das cores. Ao completar essa missão, destravavam o início da jornada. A partir daí, em duplas (um passando as instruções e outro executando), os estudantes seguiam para a próxima estação.

Estação 2 – Algoritmo do Movimento: Para avançar nesta e nas demais etapas, as instruções foram compostas por comandos de movimento: “Ande para frente”, “Vire para a esquerda/direita”, “Pule” e “Repita”.

Estação 3 – A Informação Secreta: Elementos representados por um desenho, uma palavra escrita e um som sinalizando aos alunos que uma mesma informação pode aparecer em formatos e linguagens diferentes.

Estação 4 – Artefatos Mágicos: Uma caixa continha imagens de diversos dispositivos (tablet, calculadora, controle remoto, etc.). Ao passar pela estação, o estudante que estava executando as instruções sorteava uma imagem, e a dupla deveria falar brevemente sobre o dispositivo (para que serve ou como ajudam no dia a dia).

Estação 5 – A Senha Segura: Na última estação, a professora lia o cartão com a pergunta: “Você diria seu nome completo para um desconhecido na internet?”. Após responderem, a dupla criava uma senha secreta que só eles deveriam conhecer e “destravava” o tesouro ao sussurrá-la para a professora (como em um cofre). Como recompensa, os estudantes recebiam o adesivo de “Programador(a) Mirim”. Nesse momento, invertiam-se os papéis da dupla para reiniciar o percurso.

Após todos realizarem o circuito, iniciou-se uma conversa final com o questionamento: “O que aprendemos com o Caminho do Tesouro?”. O fechamento destacou que programar é criar e seguir passos (instruções), usar repetições quando necessário e compreender a importância de proteger as informações pessoais.

Figura 1 - Estação ‘Caminho do Tesouro’



Fonte: Autora (2025).

Figura 2 - Estação ‘Programador(a) Mirim’



Fonte: Autora (2025).

Avaliação

O procedimento ocorreu de forma formativa, por meio da observação ativa da participação dos estudantes durante a aula, de sua interação com os colegas e da maneira como lidaram com o desafio de dar e receber instruções. Os registros dessas observações foram complementados pelas respostas coletivas dos estudantes durante a roda de conversa final, onde se avaliou a desenvoltura dos alunos ao responderem aos questionamentos sobre o uso de artefatos e segurança digital.

Conclusão

A proposta desplugada foi muito bem recebida pela turma, que participou ativamente do percurso, das perguntas e da dinâmica final. Ficou evidente que, para iniciar a Computação nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o formato desplugado com materiais concretos auxilia significativamente na compreensão das habilidades da área. Conceitos abstratos demandam um trabalho diferenciado para trazer o real protagonismo do estudante mediante sua participação ativa nas propostas pedagógicas.

Referências

BRACKMANN, C. **Computacional: Educação em Computação**. 2025. Disponível em: <https://www.computacional.com.br>. Acesso em: mai. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Componente Curricular Computação**. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>. Acesso em: mai. 2025.