Secretaria Municipal da Educação

PALMAS PREFEITURA

Documento de Integração Curricular

EDUCAÇÃO *Digital e Midiática*

EDUCAÇÃO INFANTIL



PALMAS
PREFEITURA

Secretaria Municipal
da Educação

Secretaria Municipal da Educação

PALMAS PREFEITURA

Expediente

José Eduardo de Siqueira Campos
Prefeito de Palmas

Anice de Souza Moura
Secretária Municipal da Educação

Cândida Cecília Massuogossa Arruda
Secretária Executiva Pedagógica

Maria Antônia Almeida Costa Andrade
Superintendente de Gestão Escolar

Jordana Fernandes Jácome
Diretora da Educação Infantil

Francielda Almeida Paulino Avelino
Gerente de Apoio Pedagógico Infantil

Aprovado pela Resolução CME - PALMAS - TO Nº 030, de 16 de dezembro de 2025.

Secretaria Municipal da Educação

PALMAS PREFEITURA

Ficha Técnica

Elaboração do Documento de Integração Curricular

Núcleo de Currículo

Evelyn da Silva Santos Mataveli
Jardilene Gualberto Pereira Fôlha
Luana Cristina Santos da Silva

Supervisão Pedagógica

Carla Kalinca Mourão Veras
Claudete Furini Barboza Martins
Jordana de Oliveira Rocha Dantas
Lilian Patricia Mourão Veras
Luciene Ferreira Alves Poerschke
Luciléia dos Santos de Melo
Silvana Augusta Morais do Couto
Valéria Pereira Lacerda

Revisão Textual

Tatiana Costa Martins

Diagramação

Deyze Ilma Oliveira Silva
Eurenes Alves Martins
Laís Aguiar da Silveira Mendes
Priscila da Silva Noda Arantes

Aprovado pela Resolução CME - PALMAS - TO Nº 030, de 16 de dezembro de 2025.

Sumário

06 APRESENTAÇÃO

07 INTRODUÇÃO

09 A ESTRUTURA DO DICEDEM-EI

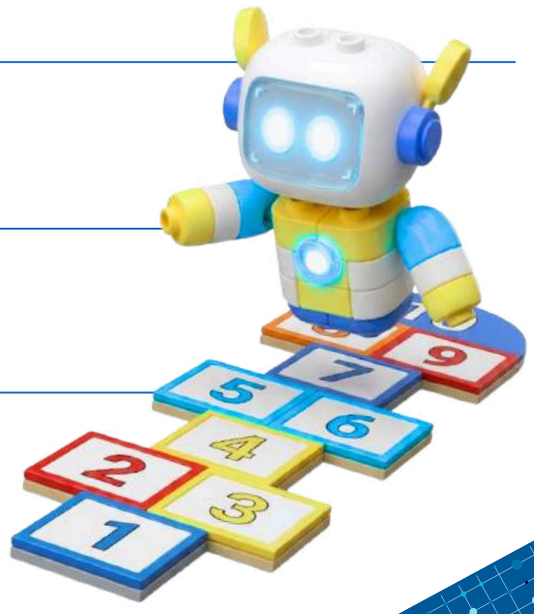
11 ORGANOGRAMA CURRICULAR

12 OS DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO E AS PROPOSTAS COTIDIANAS

23 SUGESTÕES DE FERRAMENTAS, JOGOS, AMBIENTES E PORTIFÓLIOS DIGITAIS

24 GLOSSÁRIO

27 REFERÊNCIAS



Apresentação

As transformações socioculturais contemporâneas e o avanço das tecnologias digitais tornam imprescindível que os sistemas municipais de Educação atualizem seus referenciais curriculares para atenderem às demandas de uma sociedade em constante mudança. Nesse cenário, a busca por equidade na Educação assume papel central, orientando políticas e práticas que assegurem o direito de todas as crianças a experiências formativas significativas.

O Município de Palmas (TO), comprometido com esse propósito, empreende um processo de atualização curricular que visa fortalecer e qualificar as práticas educativas da Educação Infantil, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que se refere ao complemento da Computação.

Desta forma, a rede de ensino do município de Palmas (TO) elabora o **Documento de Integração Curricular da Educação Digital e Midiática da Educação Infantil** (Dicedem-EI) alinhado aos princípios e metas da Política Nacional de Educação Digital, que define diretrizes obrigatórias para o ensino de computação na Educação Básica.

Dessa forma, este Documento configura-se como um instrumento orientador para o trabalho pedagógico, contribuindo para a qualificação das práticas docentes e a consolidação de aprendizagens essenciais. Ao reafirmar o compromisso com a formação integral das crianças e com a ampliação de oportunidades educativas, o documento fortalece uma perspectiva de maior equidade, assegurando que todas as crianças da Educação Infantil possam acessar vivências e experiências contextualizadas e significativas.



Introdução

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, constitui-se como base fundante para o desenvolvimento integral das crianças, garantindo vivências que articulam cuidado, educação, ludicidade e participação. Considerando as mudanças socioculturais e o constante desenvolvimento das tecnologias digitais, torna-se imperativo que os sistemas municipais de educação revisem seus referenciais curriculares, assegurando coerência com as legislações vigentes, com as orientações nacionais e estaduais e, sobretudo, com as demandas formativas de Infâncias inseridas em uma sociedade altamente conectada.

Nesse contexto, o **Dicedem-EI**, emerge como uma necessidade estratégica e pedagógica, orientada pela responsabilidade de atualizar, fortalecer e qualificar as práticas educativas. Portanto, objetiva assegurar que as crianças de 04 e 05 anos da Rede Municipal de Palmas tenham acesso a vivências e experiências que favoreçam o desenvolvimento das competências digitais desde os primeiros anos educativos, de modo ético, crítico, seguro e criativo. O documento alinha-se à BNCC – Computação (Brasil, 2022), à Lei nº 14.533/2023, que descreve a Política Nacional de Educação Digital – PNED (Brasil, 2023), à Resolução CNE/CEB N. 2 de 21 de março de 2025 e ao Documento Curricular do Tocantins – Educação Infantil (DCT, Tocantins, 2019).

A Educação Digital e Midiática é definida como uma área que inclui "as competências e aprendizagens previstas na Base Nacional Comum Curricular relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional." (Brasil, 2025, p. 05). Surge como resultado das políticas curriculares atuais, como a PNED e a EBEM (Estratégia Brasileira de Educação Midiática). Essas iniciativas têm como propósito ampliar as oportunidades de aprendizagem, permitindo que as crianças e os estudantes brasileiros utilizem as tecnologias digitais e os meios de comunicação de maneira prática, mas sobretudo desenvolvam uma postura crítica.

A complementação do DCT-EI (2019) é essencial para consolidar um percurso formativo que respeite a criança como sujeito histórico e de direitos, capaz de participar ativamente das experiências educativas que vivencia. Além disso, a elaboração se apresenta em perspectiva transdisciplinar, onde os eixos perpassam todos os Campos de Experiência. Essa inserção amplia a compreensão da Infância

como etapa capaz de explorar, investigar e criar soluções, apoiada em práticas lúdicas, investigativas e colaborativas.

A proposição fundamenta-se na BNCC, que orienta a Computação na Educação Básica com vistas à formação de cidadãos capazes de compreender o funcionamento das tecnologias, interagir com elas de forma responsável e, sobretudo, atuar como produtores de cultura digital, e não simplesmente consumidores passivos de conteúdos e artefatos tecnológicos. Assim, conecta-se à finalidade de desenvolver o Pensamento Computacional, promover a compreensão do Mundo Digital e fortalecer a Cultura Digital, possibilitando que as crianças participemativamente da sociedade contemporânea, marcada por intensos fluxos de informação e múltiplas formas de interação mediadas por dispositivos tecnológicos.

Além disso, ao incorporar os eixos da computação, a Rede Municipal reafirma o compromisso com a equidade, princípio estruturante da BNCC: garantir que todas as crianças, independentemente de sua condição social, econômica ou geográfica, tenham acesso às aprendizagens essenciais relacionadas às competências digitais. Ao reconhecer a tecnologia como direito educacional e não privilégio, o currículo contribui para reduzir desigualdades, superar barreiras estruturais e democratizar oportunidades formativas, promovendo uma participação cidadã plena no mundo digital.

Destaca-se que, nessa etapa da Educação, é fundamental promover objetivos de aprendizagem que priorizem propostas de exploração do mundo; integração da família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais e a computação desplugada. Ao integrar os eixos da computação, o documento orienta práticas pedagógicas que buscam garantir os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento previstos na BNCC (2017): conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, promovendo um percurso formativo que favoreça o desenvolvimento integral.

Desta forma, o processo de elaboração curricular representa um movimento construído no diálogo entre saberes e na compreensão de que o currículo é um instrumento vivo, capaz de orientar, transformar e inovar as práticas cotidianas. Sendo assim, o compromisso da Rede Municipal de Educação de Palmas com a Educação Infantil acolhe a diversidade, respeita as especificidades das crianças e reconhece suas múltiplas formas de expressão.

Por fim, ao alinhar-se às legislações vigentes e às diretrizes nacionais e estaduais, a Rede Municipal de Educação de Palmas reafirma seu compromisso com uma educação pública de qualidade, democrática, participativa, orientada pela equidade e responsiva aos desafios e possibilidades de um mundo digital em constante transformação.

A Estrutura do Dicedem-EI

O Dicedem-EI organiza-se de forma articulada, assegurando a integração entre os princípios da Educação Infantil e os fundamentos da Educação Digital e Midiática, em consonância com a BNCC Computação, a PNED e o DCT-EI.

Sua organização curricular favorece a transversalidade entre os eixos: **Pensamento Computacional**, **Mundo Digital** e **Cultura Digital**, integrados aos **Campos de Experiência** e às **vivências cotidianas** das crianças estabelecendo diretrizes e habilidades essenciais para a educação digital da Computação em toda a Educação Básica. No contexto da Educação Infantil, essa presença se traduz na ampliação de experiências lúdicas, investigativas e colaborativas que mobilizam processos cognitivos, motores, sociais e expressivos. Nesse sentido, as quatro premissas orientadoras da BNCC Computação fornecem a base para a organização das práticas pedagógicas nesta etapa:

- **Desenvolver** o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;
- **Vivenciar e identificar** diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;
- **Criar e testar** algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo;
- **Solucionar problemas** decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.

Brasil, 2022, p. 05

Essas premissas dialogam com a natureza investigativa e construtiva da Infância e se articulam organicamente com os Campos de Experiência da Educação Infantil: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e

transformações. Na Educação Infantil, cada eixo da computação pode ser explorado por meio de propostas desplugadas, vivências e experiências integradas, que valorizam a brincadeira, a curiosidade, a participação e a interação entre pares, assegurando que o desenvolvimento das competências digitais ocorra de maneira significativa e contextualizada.

Nesse contexto, serão apresentadas as estratégias didáticas conhecidas como "computação plugada" e "computação desplugada", evidenciando como podem ser integradas ao cotidiano dos espaços educativos para fortalecer a Educação Digital na Educação Infantil. No caso do uso da computação plugada, observam-se as orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria (2024) e do Guia sobre Usos de Dispositivos Digitais (2024), assegurando práticas alinhadas ao desenvolvimento infantil.

A primeira seção do Dicedem-EI apresenta os fundamentos e princípios orientadores da elaboração, explicitando sua intencionalidade formativa e seu alinhamento às legislações vigentes. Contempla, ainda, os referenciais teóricos e metodológicos que sustentam a integração da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil, em consonância com a BNCC, a BNCC Computação, a PNED e o DCT-EI.

A segunda seção apresenta os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento, articulados aos Campos de Experiência, aos grupos etários e aos eixos da BNCC – Computação. Inclui, ainda, os Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento, acompanhados de seus detalhamentos para ampliar a compreensão docente, além de sugestões de propostas que podem inspirar e qualificar o planejamento e a prática pedagógica. As proposições curriculares favorecem a integração entre ludicidade, investigação, interação e exploração, promovendo aprendizagens que dialogam com os eixos.

A terceira seção reúne sugestões de Ferramentas, Jogos, Ambientes e Portfólios Digitais, oferecendo subsídios pedagógicos que ampliam as possibilidades de planejamento e de mediação docente.

Para finalizar, o Dicedem-EI dispõe de um glossário que reúne os principais conceitos e terminologias utilizados ao longo do documento.

Organograma Curricular

EDUCAÇÃO INFANTIL

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

O eu, o outro e o nós;
Corpo, gestos e movimentos;
Traços, sons, cores e formas;
Escuta, fala, pensamento e imaginação;
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

4 PREMISSAS

3 EIXOS

6	3	2
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	MUNDO DIGITAL	CULTURA DIGITAL
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

Aprovado pela Resolução CME - PALMAS - TO N° 030, de 16 de dezembro de 2025

Os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento e as Propostas Cotidianas

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Pensamento Computacional

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Reconhecer padrões é uma habilidade cognitiva fundamental que ajuda a criança a observar regularidades, perceber que algo se repete em determinada ordem. Isso é a base para o raciocínio lógico, pensamento matemático, noções de previsibilidade, organização, criação de hipóteses do grafismo, ampliação da concentração e coordenação motora e rítmica.	• Propor uma sequência sonora como palma, palma, estalo; palma, palma, estalo. Apresentar às crianças a sequência rítmica e convidá-las a repetir o padrão coletivamente, explorando velocidade e intensidade. Depois, propor que criem novas sequências usando palmas, estalos, batidas no corpo ou objetos sonoros. Estimular a criação de hipóteses e registrar as propostas em um cartaz, reforçando visualmente o padrão; • Ofertar formas geométricas coloridas intercaladas (círculo azul, quadrado vermelho, círculo azul, quadrado vermelho). Organizar cartões de formas coloridas e construir com as crianças padrões repetitivos simples, como círculo azul e quadrado vermelho. Incentivar que continuem a sequência e inventem novos arranjos usando outras cores e formatos. Ao final, montar um painel coletivo de padrões geométricos; • Propor movimentos corporais (pular, girar, bater palmas, pular, girar, bater palmas). Orientar a sequência de movimentos (pular-girar-palmas) e realizar várias vezes, estimulando coordenação e memorização. Convidar as crianças a criarem sequências próprias, que o grupo deverá descobrir e repetir. Registrar as criações em fotos ou desenhos para reforço visual dos padrões; • Criar com as crianças sequências numéricas e padrões geométricos. Disponibilizar números móveis e blocos lógicos para que as crianças montem sequências numéricas simples e padrões alternados. Incentivar que completem sequências apresentadas pelo professor. Criar desafios coletivos, como ordenar cartões seguindo um padrão crescente ou intercalado. • Explorar rimas e estruturas repetitivas em músicas e parlendas da cultura infantil brasileira, tocantinense, afro-brasileira e dos povos originários. Cantar músicas e parlendas que apresentem repetições, pedindo que as crianças identifiquem as palavras ou trechos que se repetem. Depois, propor jogos de completar rimas ou criar pequenas estrofes com padrões linguísticos. Destacar como a repetição ajuda a antecipar sons e compreender a estrutura do texto oral; • Ofertar folhas, flores, conchas ou frutas e identificar repetições de cores e formas. Explorar uma mesa com elementos naturais variados, observando cores, formas e texturas que se repetem. Estimular que as crianças classifiquem os objetos em padrões e montem pequenas sequências visuais no chão ou em cartolinas. Em seguida, produzir desenhos inspirados nesses padrões, valorizando as regularidades encontradas na natureza; • Oferecer às crianças um jogo online adequado ao grupo etário, onde devem observar uma sequência de figuras e identificar qual imagem vem a seguir, a partir de um padrão estabelecido. Antes de iniciar o jogo, explorar oralmente diferentes tipos de padrões (cores, formas, tamanhos e repetições), permitindo que as crianças antecipem possibilidades e aprimorem a percepção visual. Ouvir a explicação de suas escolhas, verbalizando o raciocínio lógico utilizado. Ao final, o grupo pode criar um padrão coletivo exposto no quadro ou no chão, com cartões de figuras, reforçando a conexão entre o digital e o concreto; • Escolher uma música de acolhida que permita acompanhar o ritmo com movimentos do corpo, como palmas, batidas de pés e giros em roda. Apresentar a música e convidar as crianças a perceberem quais movimentos se repetem, identificando padrões simples ao longo da canção. Em seguida, o grupo reproduz a sequência corporal proposta, reconhecendo a lógica da repetição. Depois, em pequenos grupos, podem criar suas próprias sequências usando dois ou três gestos corporais. A professora registra os padrões criados por meio de desenhos ou símbolos, mostrando outra forma de representar sequências.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Pensamento Computacional

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Desenvolver a habilidade de organizar ações em sequência, reconhecendo que certas tarefas precisam ser cumpridas em uma ordem lógica para funcionar. É a base do que, em computação, chama-se de algoritmo: um conjunto de passos claros, organizados e executáveis para alcançar um objetivo. A criança aprende a estruturar o pensamento sequencial, uma das fundações do pensamento computacional. A criança passa a compreender que ações precisam ser ordenadas para gerar um resultado correto. Planejar etapas dá sensação de controle e permite que a criança realize tarefas sem ajuda constante. Explicar sequências exige linguagem ordenada, precisão e clareza.	• Propor a exploração do grafismo, a partir de um desenho de uma casa e um sol. Orientar as crianças para que descrevam as etapas: "Primeiro faço um retângulo maior referente à parede; depois um triângulo que será o telhado; após um retângulo menor referente à porta, por fim, quadrados menores que serão as janelas." Cada criança realiza seu desenho livre, seguindo a sequência orientada. Ao concluir o grafismo, convidar as crianças a apontarem cada parte do desenho enquanto dizem a sequência, favorecendo a organização do pensamento. Após concluírem, recontar os passos para um colega, fortalecendo a comunicação e a noção de ordem. Todas as produções podem ser expostas e revisitadas em dias posteriores, de forma que a percepção se dê para além da verbalização, incluindo as crianças com Necessidades Educacionais Específicas; • Ofertar cartões com 3 a 5 cenas de uma mesma história. Solicitar às crianças que organizem as imagens em ordem. Estimular que descrevam a sequência usando conectores temporais como antes, depois, logo que, então, em seguida. Trocam as ordens e observam resultados incoerentes; • Separar ingredientes imaginários. O professor pede que uma criança explique os passos: "Primeiro pega o ovo, a farinha, a manteiga, o chocolate em pó e o fermento, depois mexe, por fim assa." As outras crianças devem "seguir o algoritmo" literalmente. Discussão final: A receita funciona se os passos forem invertidos? • Explorar a brincadeira de robô humano. Uma criança é robô e só faz exatamente o que a outra diz. O programador deve dar instruções explícitas e em ordem: "Dê dois passos", "Vire à esquerda", "Pegue o cubo vermelho"; Observar que neste grupo etário a noção de direita e esquerda encontra-se em construção, logo, trabalhar estes conceitos auxilia no desenvolvimento da lateralidade. • Organizar um conjunto de materiais manipuláveis, como blocos de montar, tampinhas coloridas, formas geométricas de madeira ou cartões com figuras, e convidar as crianças a observarem padrões simples, como vermelho-azul-vermelho-azul ou círculo-quadrado-círculo-quadrado. Após identificar o padrão inicial, cada criança deve continuar a sequência, indicando verbalmente quantas vezes o conjunto se repete e justificando suas escolhas. Durante a exploração, propor desafios crescentes, como criar um novo padrão ou combinar duas características (cor e forma); • Selecionar jogos digitais simples que apresentem missões em sequência — como montar um objeto, cuidar de um personagem ou organizar itens em ordem. Antes de iniciar o jogo, as crianças são convidadas a observar e discutir quais passos precisam ser seguidos: "primeiro escolher o personagem", "depois arrastar as peças", "por fim clicar para confirmar". Durante o uso do jogo, incentivar cada criança a verbalizar suas ações, reconhecendo que uma tarefa é composta por pequenas etapas que precisam ser realizadas em ordem para alcançar o objetivo final. Após a proposta digital, o grupo pode representar as etapas em cartões ilustrados, construindo um "passo a passo" coletivo.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Pensamento Computacional

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Esse objetivo faz parte do campo da Computação Desplugada, que busca desenvolver o pensamento computacional sem o uso obrigatório de computadores, tablets ou robôs, usando o corpo, objetos concretos e brincadeiras. Experienciar a execução de algoritmos na Educação Infantil, para as crianças pequenas, significa seguir uma sequência de passos para atingir um objetivo. Nesse nível de desenvolvimento, não queremos que a criança "programe" no sentido técnico, mas que viva experiências nas quais siga instruções, teste ordens simples, perceba causa e efeito e execute um passo após o outro. A criança aprende: o que acontece quando seguimos instruções; que uma ordem errada muda o resultado; que a sequência precisa ser lógica e organizada e que diferentes objetos podem representar etapas.	• Montar um percurso no chão, usando flechas (→ ↓ ↑ ←). Cada criança recebe uma sequência de instruções como: "2 passos para frente, virar à esquerda, 1 passo, pegar a bola amarela. " A criança percorre a trilha executando o algoritmo; • Mostrar um problema: "Levar o boneco até a casinha." As crianças escolhem quais cartões (andar, virar, bater palmas etc.) representam a solução. Depois, reproduzem o movimento com o boneco no chão; • Propor um modelo simples (uma torre ou ponte). Dê instruções passo a passo para as crianças montarem o modelo. Depois, estimule que criem algoritmos para os colegas seguirem; • Brincar "Do Boneco ao Tesouro". "Pegue o boneco." "Passe entre os cones", "Pare no quadrado amarelo.", "Coloque o tesouro na caixa."; • Organizar um percurso no chão usando fitas coloridas, cones, bambolês ou quadrados com materiais diversos que formem um "caminho". A professora apresenta cartões com comandos simples que serão executados pelas crianças de forma sequencial. Por exemplo: "Pegue o boneco." "Dê dois passos para frente." "Passe entre os cones." "Vire à esquerda." "Pare no quadrado amarelo." "Coloque o tesouro na caixa." • As crianças devem seguir a ordem indicada, compreendendo que cada comando faz parte de uma sequência lógica; • Apresentar uma receita simples, como montar um sanduíche, criar um colar com contas ou preparar uma receita fictícia. As crianças precisam seguir o algoritmo passo a passo: primeiro escolher os ingredientes/peças, depois organizar na ordem correta, por fim montar o resultado final. Em seguida, as crianças criam seu próprio algoritmo, desenhando ou escolhendo imagens que representem uma nova sequência de montagem. Essa proposta reforça a ideia de que algoritmos são instruções ordenadas e que mudar a ordem dos passos pode alterar o resultado final.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Pensamento Computacional

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	O termo "algoritmo" não se refere à programação formal (como escrever códigos), mas sim ao pensamento computacional, ou seja, à capacidade de pensar de forma lógica, estruturada e sequencial para resolver uma situação. Planejar uma sequência de ações que levam à solução de um problema. Registrar ou comunicar essa sequência (por meio da fala, desenho, cartões, gestos, blocos etc.). Executar a sequência planejada e testar se funciona. Ajustar (depurar) a sequência quando algo não sai como esperado. Em outras palavras, a criança está aprendendo a pensar antes de agir, organizar ideias, prever consequências e formular soluções passo a passo.	• Brincar de "Mapa do Tesouro". Perguntar às crianças: "Quem já viu ou ouviu falar em um mapa de tesouro?". Explicar que, para encontrar o tesouro, precisamos seguir um conjunto de passos na ordem correta, assim como fazemos em várias propostas do dia a dia. Mostrar um mapa - desenhado pelo professor ou um cartaz explicando - um caminho a ser seguido para encontrar algo valioso. O mapa deverá ter instruções (exemplo: dê três passos para frente, vire à esquerda, etc.). O professor deverá ler as instruções em voz alta e as crianças deverão segui-las até encontrarem o "tesouro" (poderá ser um baú com adesivos, brinquedos pequenos ou qualquer outro objeto simbólico); • Criar receita culinária. Apresentar os cartões ilustrados com a receita, explicando a importância de segui-los. Criar junto com as crianças a sequência para realização da receita de torta de frango ou outro ingrediente possível, e executá-la. O professor poderá criar novas receitas acrescentando ingredientes como castanhas, nozes, milho, ervilha, palmito, azeitona e substituindo farinha de trigo por farinha de aveia, leite animal por leite de coco, etc. Toda degustação merece atenção quanto às intolerâncias alimentares, sendo comunicada previamente às famílias; • Oferecer objetos da vida escolar (estojo, caderno, copo, toalhinha, muda de roupa, etc.) e demonstrar uma sequência de como organizar uma mochila para o dia a dia. As crianças devem repetir esta sequência. Para tornar a proposta mais complexa o professor pode incluir novos elementos durante a brincadeira e verificar se as crianças conseguirão perceber o acréscimo de um novo objeto à sequência; • Brincar de lavar e estender roupas. O professor oferece roupas ou retalhos de tecido às crianças, prepara um ambiente com bacias com água, recipiente para sabão, varais e prendedores de roupa. A criança deverá seguir uma lógica sequencial de como lavar estas roupas - molhar o tecido, passar sabão, esfregar para tirar a sujeira, tirar o excesso de sabão na água que está nas bacias, espremer os tecidos para retirar o acúmulo de água, pegar os prendedores e prender as roupas no varal. • Explorar o jogo de tabuleiro utilizando cartas com imagens, de modo a favorecer a compreensão da sequência de ações do cotidiano, tais como acordar, escovar os dentes, tomar café, ir à Escola/CMEI e brincar. Inicialmente, orientar as crianças a escolherem um peão e a iniciarem o jogo na primeira casa do tabuleiro. A cada avanço, a criança deverá retirar uma carta e refletir se a ação apresentada corresponde, de forma lógica, àquele momento da sequência do dia. Caso a ação esteja adequada, permanece na casa; se não, retorna uma casa e, com o apoio do grupo, reorganiza a sequência. Ao final da proposta, as crianças são convidadas a relatar oralmente a sequência construída, explicando as escolhas realizadas.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Pensamento Computacional

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Comparar soluções algorítmicas significa que a criança consegue observar duas ou mais maneiras (sequências de passos) de resolver o mesmo problema e identificar semelhanças, diferenças e vantagens/desvantagens entre elas. Na Educação Infantil, isso não exige linguagem técnica: trata-se de pensar criticamente sobre "jeitos" diferentes de fazer a mesma coisa e avaliar qual maneira funciona melhor, por que funciona, e em quais circunstâncias.	• Brincar com duas rotas para o tesouro. O professor indaga: - Qual o melhor caminho até o "tesouro". Grupo A cria a Rota 1 (mais reta). Grupo B cria a Rota 2 (contorna obstáculos). Executam ambas com um boneco/robô ou o próprio corpo. Comparam: qual teve menos passos? Qual evitou mais obstáculos? Qual foi mais fácil de programar? • Apresentar a brincadeira de construir a torre. O professor propõe duas estratégias: empilhar do maior para o menor vs. do menor para o maior. Cada dupla testa; observa estabilidade, rapidez e número de tentativas. Para finalizar, discutem qual é mais estável. Qual foi mais rápida? • Proporcionar a brincadeira de levar a bola até o cesto sem deixá-la cair. Explicitar que há duas soluções - Solução A: caminhar devagar segurando a bola. Solução B: empurrar a bola no carrinho. As crianças testam; comparam a segurança, rapidez e quantidade de ajuda necessária, por meio, de uma discussão posterior; • Propor a criação de um histórico de desenho por comandos. O grupo 1 deve criar o 1º algoritmo de desenho (círculo→coração→três pontos). Já o grupo 2 cria o 2º algoritmo de desenho (triângulo→círculo→linhas). Outro grupo segue as duas instruções; comparam semelhanças, clareza das instruções e precisão do resultado; • Planejar um jogo digital de labirinto, no qual as crianças precisam encontrar o caminho até a saída. Cada criança, individualmente ou em duplas, percorre o labirinto seguindo a rota que escolher. Após algumas crianças jogarem, a turma se reúne para comparar as diferentes rotas utilizadas: quem fez o caminho mais curto? Quem voltou para trás? Quem encontrou um atalho? A professora registra no quadro, com setas ou desenhos, as principais rotas percorridas, mostrando que existem diferentes possibilidades para resolver o mesmo desafio.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Pensamento Computacional

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	A ideia central é que a criança entenda que algumas escolhas dependem de condições que só têm duas possibilidades (sim/não; verdadeiro/falso; ligado/desligado; está/não está). Esse modo binário de pensar é a base do pensamento computacional (condicionais simples, tomada de decisão) e é uma habilidade útil para a vida cotidiana (decisões rápidas, classificação, seguir regras).	• Montar um contexto para explorar a brincadeira do cesto do Sim / Não. Utilizar objetos variados (frutas de plástico, blocos), dois cestos rotulados "SIM" e "NÃO" ou "Verdadeiro" / "Falso". O professor faz perguntas binárias sobre um objeto ("É uma fruta?"). A criança responde colocando o objeto no cesto correto. Varie perguntas: forma, cor, uso. Atenção ao perguntar à criança sobre sua escolha e ouvir atentamente a resposta, de forma a não realizar uma inferência que não seja construída de forma coletiva; • Planejar a brincadeira do Robô das cores. O professor oferta um tapete com casas coloridas; cartões com condição ("Se é vermelho, vire à direita; se não vá em frente"). Uma criança é "sensor" e mostra a cor. Outra é "robô" e executa a ação segundo a regra. Depois trocam os papéis; aumenta-se o número de condições simples; • Explorar a brincadeira de verdadeiro ou falso. O professor elabora cartões com afirmações sobre a rotina ("O recreio é depois do almoço"). Monta dois tapetes na sala ou em outro espaço. O tapete com V de verdadeiro e o outro com F de falso. O professor lê afirmação; as crianças correm para o tapete "V" se acham que é verdadeira, ou "F" se pensam que é falsa; • Propor a brincadeira de história de escolhas. O professor precisará de imagens sequenciais; cartões "SE/ENTÃO" (ou "SE/SE NÃO"). O professor conta uma história interativa: "Se o personagem encontra água, ele abre o guarda-chuva; se não, continua...". Crianças sugerem alternativas e dramatizam; • Explorar o semáforo do corpo utilizando dois cartões: verde (ligado) e vermelho (desligado). Ao mostrar o cartão verde, as crianças devem realizar um movimento combinado (pular, bater palmas, marchar). Ao mostrar o cartão vermelho, todas devem parar imediatamente, ficando "desligadas", como robôs que pararam de funcionar. Em seguida, as crianças são convidadas a trocar de função: algumas mostram os cartões e outras executam os comandos. A proposta reforça a compreensão de estados opostos, tomada de decisão e atenção, além de aproximar a lógica binária de forma lúdica e corporal; • Organizar a sala de referência com diferentes objetos visíveis e alguns escondidos. Em roda, o profissional apresenta uma lista simples de itens, como: bola, livro, carrinho, boneca e pergunta: Este objeto está na sala ou não está? As crianças observam, procuram e respondem, levantando cartões com as palavras ESTÁ (ou um símbolo) e NÃO ESTÁ. Depois, em pequenos grupos, as crianças escolhem itens para esconder e desafiar os colegas, aperfeiçoando a percepção, a categorização e a compreensão de estados de existência (presença/ausência).

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Mundo Digital

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO07) Reconhecer (objetos não-eletrônicos e eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	Esse objetivo visa a apropriação tecnológica inicial e ao desenvolvimento de noções básicas sobre o mundo físico e social dos objetos. Não se trata de dispositivos eletrônicos ou apenas de nomear aparelhos, mas de entender que eles mudam de estado (ligado/desligado; aberto/fechado), que possuem funções e dependem de ações humanas (apertar, girar, conectar) e, no caso dos eletrônicos, de energia.	• Explorar a luz e a claridade do sol que entra pela janela, observando como o ambiente muda quando a janela está aberta ou fechada. Fazer perguntas como: "Está mais claro ou mais escuro?" e permitir que experimentem abrir e fechar a cortina para perceber a diferença. Estimular que construam hipóteses sobre como a luz modifica o local e registrar para que visualizem a escrita das respostas verbais; • Proporcionar a escuta de sons e identificar quando um aparelho está ligado, apresentando a "caixa sonora" (rádio, caixa de som, televisão, notebook, celular ou aparelho que emita som). Permitir que as crianças liguem e desliguem o aparelho, percebendo a diferença entre som e silêncio. Logo após, solicite que digam o que aconteceu quando o aparelho foi ligado; • Promover vivência para sentir o movimento do ar e identificar o ventilador ligado. Colocar fitas coloridas amarradas no suporte frontal do ventilador e estimular as crianças a observarem o movimento das fitas quando o ventilador está ligado ou parado. Em seguida, as próprias crianças podem experimentar ligar e desligar com supervisão do professor; • Realizar a brincadeira do jogo de ação: abrir, fechar, ligar, desligar; verbalizando palavras associadas ao funcionamento de objetos. Criar cartões com imagens de ações (ligar a luz, fechar a porta, abrir a tampa, conectar um cabo). As crianças sorteiam um cartão e realizam ou descrevem a ação, dizendo a palavra-chave; • Explorar aparelhos eletrônicos diversos, logo após, criar uma "mesa das palavras" com cartões de apoio. Realizar a leitura das palavras e realizar a associação da ficha com o respectivo dispositivo eletrônico. Logo após, registrar espontaneamente as palavras ligar, desligar, abrir, fechar, conectar, após exploração; • Explorar e manipular uma estação de botões, tampas e interruptores em uma mesa com objetos como potes com tampas, interruptores de brinquedo, botões giratórios e conectores grandes. As crianças exploram livremente, desenvolvendo a coordenação motora fina e compreendendo funções básicas; • Organizar uma Roda de Conversa sobre os cuidados com aparelhos, reconhecendo que alguns aparelhos somente os adultos podem manusear as partes internas. Para visualizar, exibir imagens de aparelhos como tomadas, baterias, controles remotos abertos. Conversar com as crianças sobre segurança e cuidados

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Mundo Digital

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	Interface, em contextos desplugados, é a parte de um objeto por onde a criança consegue "interagir" com ele sem o uso de recursos digitais ou telas. É aquilo que ela aperta, gira, puxa, empurra ou desloca para fazer o objeto funcionar e entender o que acontece. Quando a criança aperta o botão do bebedouro para sair água, gira a torneira para abrir e fechar, aciona o interruptor para acender a luz, levanta a trava ou gira a maçaneta para abrir a porta, ela está usando interfaces desplugadas. Assim, a interface é essa ponte entre a criança e o objeto: é o botão, a alavanca, o registro, a maçaneta, o desenho ou o símbolo que permite que ela dê um comando (abrir, fechar, acionar, parar), receba uma informação (ver a água sair, perceber a luz acender, sentir a porta destravar) e interaja de algum jeito com aquilo. Na Educação Infantil, mais importante do que o termo técnico é a ideia: ajudar a criança a perceber o que fazer para que as coisas aconteçam e como essa parte do objeto responde à sua ação, em situações concretas do cotidiano escolar.	• Explorar os espaços da escola para identificar objetos que só funcionam com o toque (interruptores, campainhas, bebedouros, trincos, registros, maçanetas), observando o que fazem (apertar, girar, puxar) e o que acontece em seguida (acende, abre, sai água), compartilhando descobertas em roda de conversa; • Organizar um passeio pelos diferentes ambientes da unidade, provocar perguntas, como: "O que acontece quando mexemos aqui?" "Como fazemos esse objeto funcionar"? Ampliar o vocabulário das crianças (apertar, girar, acionar, liberar, travar), registrar falas significativas por meio de anotações/desenhos e retomar em roda a ideia de que essas partes dos objetos são "lugares de comando"; • Brincar de criar um painel de comandos em papelão, colando tampinhas, setas e círculos que representam botões, expressando ideias sobre o que cada comando faz (andar, parar, virar, ligar luz, iniciar voo da nave). Mediar a definição coletiva dos significados de cada "botão", incentivar a narração das ações durante a brincadeira e utilizar esse painel em situações de faz de conta como forma de acionar ações imaginárias; • Brincar em duplas ou pequenos grupos, assumindo, ora o papel de "robô", ora de "programador", seguindo comandos representados em cartões com setas e símbolos de ações (andar, virar, pular, bater palmas), combinando regras, esperando sua vez e ajustando movimentos conforme os comandos recebidos; • Brincar coletivamente imitando carros e pedestres que obedecem às cores de um semáforo de cartolina (vermelho, amarelo, verde), compreendendo que cada cor representa um comando (parar, ir devagar, seguir) e participar ativamente da dinâmica, alternando papéis. Após a brincadeira, retomar em roda o significado de cada cor/comando e relacionar com as ações do cotidiano; • Explorar diferentes brinquedos que respondem à ação física (carrinhos de fricção, brinquedos de corda, brinquedos que emitem som ao chacoalhar ou apertar, engrenagens, encaixes), investigando onde mexer para fazê-los funcionar e expressar, com gestos e fala, como descobriram o "lugar de comando" de cada um.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Mundo Digital

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	Este objetivo possibilita que reconheçam e nomeiem aparelhos computacionais (telefones, tablets, computadores, caixas com botão, robôs simples, etc.) e percebam que existem várias maneiras de interagir com esses dispositivos (toque, voz, botão, gesto, movimento, teclado, cliques – ou, em propostas sem tela, por meio de símbolos e comandos). O foco na Educação Infantil não é ensinar "programação formal", e sim descobrir e experimentar relações de causa e efeito, ampliar vocabulário técnico inicial, desenvolver atenção, coordenação motora e noções básicas de uso seguro e colaborativo.	• Reconhecer e nomear diferentes dispositivos computacionais (tablet, celular, computador, caixa de som, leitor digital, robô de brinquedo), utilizando imagens grandes ou cartões ilustrados de dispositivos, para que as crianças observem e digam o nome de cada dispositivo. Proponha desafios com perguntas: "Quais desses usamos tocando a tela"? "Qual tem teclado"? "Qual tem botão"? • Participar de propostas que envolvam Estação do Botão e do Toque para identificar diferentes formas de interação: toque na tela, pressionar botão, girar botão. Utilizando os materiais como: caixa com botão sonoro, lanterna com botão, tablet, rádio simples; • Organize mesas com objetos acionados de formas diferentes. A cada estação visitada, a criança experimenta e diz o que acontece. O professor pergunta: "Você apertou"? "Você tocou"? "Você girou"? Buscando compreendera diferença entre formas de interação (apertar, tocar, girar). E ao final as crianças registram com desenhos o objeto e como ele funciona; • Brincar de Caça aos Dispositivos da Escola, buscando reconhecer dispositivos computacionais do cotidiano. Caminhar pela escola procurando os dispositivos da lista feita com desenhos (tablet, impressora, computador, caixa de som, câmera, teclado, etc.). Quando encontrarem, riscar ou marcar com adesivo. O professor pergunta: "Como usamos este objeto. Tem tela. Tem botão. Usa teclado". Finalizar com roda de conversa sobre os achados; • Construir um dispositivo com sucata, reconhecendo as partes importantes (tela, botão, caixa, alto-falante) e como interagimos com elas. Utilizando caixas, tampinhas, CDs reciclados, papel colorido, cola, materiais reutilizados; propor às crianças a montagem de diferentes dispositivos reais, em grupos, onde elas podem sugerir o dispositivo, suas formas, tamanho e cores. Ao final, cada criança explica como interagiu com o aparelho criado, evidenciando a compreensão funcional representada no modelo construído; • Explorar tela mágica para a interação por toque e reconhecer respostas do dispositivo. Mostrar para criança como o toque cria um conceito (linha, som, cor). Incentivar cada criança a testar e descrever o que acontece. Propor desafios: "Toque devagar", "Toque forte", "Use dois dedos". E ao final perguntar se o dispositivo atendeu ao toque e como. Buscar evidenciar a percepção de causa-efeito pela interação com a tela; • Brincar com o jogo dos sons e luzes com uma caixa interativa, buscando perceber a interação com dispositivos que não têm tela (botão, sensor, alavanca). Caixa com LEDs, brinquedo com sensores, ou lanterna que muda de cor ao girar. Apresentar o objeto e deixar que explorem, orientar as crianças que descubram "o que faz mudar" (botão, sensor, girar). Organizar o rodízio entre os dispositivos para comparação e registrar coletivamente em um cartaz: "este muda quando apertamos, este muda quando mexemos". Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Cultura Digital

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	O objetivo orienta que as crianças iniciem práticas básicas de uso seguro, consciente e respeitoso das tecnologias digitais. Nessa etapa, o foco não é ensinar regras complexas, mas desenvolver hábitos simples que protejam a criança e promovam convivência ética. Isso inclui cuidados físicos com os dispositivos, como manusear com delicadeza, não tocar com as mãos molhadas, evitar puxar cabos e pedir ajuda ao adulto para ligar ou conectar aparelhos. Também envolve segurança emocional, ajudando-as a compreender que nem tudo na tela é confiável, incentivando-as a buscar apoio quando algo causar medo ou dúvida.	• Orientar sobre o manuseio dos aparelhos com cuidado (não puxar cabos, não tocar com as mãos molhadas), desligar ao terminar a ação e pedir ajuda a um adulto para conectar ou desconectar. Realizar demonstrações práticas com aparelhos desligados e pequenas simulações do que é seguro ou não. Garantir que as crianças experimentem, de forma orientada, a melhor maneira de segurar e transportar os dispositivos; • Dialogar na Roda de Conversa sobre a segurança na tela. Realizar alerta de que nem tudo que aparece na tela deve ser aceito, orientar a pedir ajuda quando algo assusta ou confunde. Utilizar cartazes com exemplos visuais com situações seguras e inseguras, promovendo rodas de conversa curtas. Incentivar combinações feitas pelo grupo para garantir um uso respeitoso; • Construir coletivamente regras simples de uso seguro e respeitoso dos dispositivos, discutindo comportamentos adequados em grupo. Registrar as regras em um cartaz colorido com símbolos fáceis de identificar. Revisitar as regras em momentos de uso para fortalecer a autonomia e a cooperação; • Aprender uma rotina de cuidado físico com os aparelhos, praticando o manuseio, o desligar e o guardar com segurança. Exercitar a sequência: “primeiro peço permissão, depois uso, em continuidade, desligo e por último guardo”. Propor jogos de repetição e cartões com passos para que as crianças consolidem a rotina; • Trabalhar a segurança emocional, incentivando as crianças a pedirem ajuda quando surgir algo estranho na tela. Contar uma história em que um personagem vê algo assustador e procura um adulto de confiança, promovendo identificação e diálogo. Retomar a narrativa em conversas para ajudar as crianças a reconhecerem sinais de desconforto; • Dramatizar pequenas cenas de histórias usando fantoches ou fantasias para recontar situações sobre pedir ajuda. Incentivar as crianças a criarem falas e a representarem diferentes soluções. A dramatização pode ser repetida com variações, permitindo que experimentem formas seguras de agir; • Explicar ações concretas diante de situações inesperadas (fechar, desligar, pedir ajuda ao adulto de referência), utilizando cartões com imagens simbólicas como o sorriso (tudo bem) e o ponto de interrogação (estranho). Realizar jogos de reconhecimento rápido, mostrando cartões diferentes para que as crianças indiquem o que fariam. Repetir as situações para fortalecer a compreensão; • Introduzir noções básicas de privacidade, explicando de forma simples que algumas informações não devem ser compartilhadas, como nome completo e endereço, com apoio de cartões ilustrativos. Criar jogos de classificação onde as crianças separam o que pode e o que não pode ser compartilhado. Incentivar o diálogo sobre pedir ajuda em situações difíceis, não falar sobre si para estranhos, nem utilizar a internet sem a companhia de um adulto;

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
GRUPO ETÁRIO: 4 e 5 Anos

EIXO: Cultura Digital

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	DETALHAMENTO DO OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	SUGESTÕES DE PROPOSTAS
(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	Este objetivo propõe que as crianças comecem a formar rotinas e atitudes que protejam sua saúde física, emocional e social no uso de tecnologias digitais. Supera a ideia de limitar tempo de tela, mas de promover práticas conscientes e integradas ao cotidiano: postura correta, pausas ativas, organização do espaço, escolha de conteúdos apropriados, combinação equilibrada entre propostas digitais e brincadeiras presenciais, e participação da família na mediação. A perspectiva é que a criança aprenda, por meio de experiências concretas e orientação adulta, a seguir regras simples de uso seguro. Essas práticas devem estar alinhadas às orientações de saúde e pediatria, e mediadas por adultos (professores e familiares) que ajustem tempo, conteúdo e contexto conforme a idade e a condição de cada criança.	• Organizar uma brincadeira de caça ao tesouro, que pode acontecer de forma presencial, híbrida ou com pequenas interações digitais. Os desafios apresentados devem trazer situações simples e próximas do cotidiano das crianças sobre o uso seguro e respeitoso da tecnologia. Fazendo uso da ludicidade, cooperação e conduzida por meio de pistas visuais, sons ou imagens que estimulem a curiosidade e a reflexão; • Organizar diferentes contextos na sala de referência ou em espaços externos, nomeados Cuidados Digitais. Cada um dos ambientes apresenta uma proposta relacionada ao uso seguro e responsável da tecnologia. Estimular as crianças a circularem pelos espaços explorando vivências como: Postura e pausas (brincadeiras que mostram a importância de alongar e descansar o corpo), Cuidando do corpo (orientações sobre segurar os equipamentos com cuidado e manter mãos limpas) e Segurança na Internet (situações dramatizadas sobre pedir ajuda a um adulto e escolher conteúdos adequados); • Confeccionar com as crianças cartões ilustrados, utilizando desenhos, colagens e escrita espontânea, para identificar quais informações podem ser compartilhadas com segurança e quais não devem ser divulgadas. Durante a proposta, o professor pode apresentar situações simples do cotidiano, como dizer o primeiro nome, mostrar um brinquedo ou falar onde mora, ajudando as crianças a refletirem, de forma lúdica, sobre o que é seguro e sobre a importância de pedir ajuda a um adulto antes de compartilhar algo; • Promover o jogo das pausas ativas, ajudando as crianças a compreenderem a importância de descansar o corpo durante o uso de aparelhos. Utilizar um cronômetro visual e orientar movimentos acompanhados por músicas da cultura infantil brasileira, tocantinense, afro-brasileira e dos povos originários. Sugestões de movimentos: esticar os braços, levar as mãos em direção aos pés, girar os ombros e respirar profundamente. Repetir a rotina e, aos poucos, incentivar que as crianças realizem os movimentos com maior autonomia; • Propor uma brincadeira de quebra-cabeça com letras, números e símbolos para realizar a Missão da Senha Secreta. Estimular que as crianças criem combinações simples e, com apoio do professor, explorar a ideia de senhas fracas, medianas e fortes, compreendendo, de maneira lúdica, que algumas combinações protegem melhor as informações. A proposta pode incluir cartões coloridos, desafios cooperativos e momentos de conversa sobre pedir ajuda a um adulto ao criar ou usar senhas; • Apresentar uma história interativa de narrativa curta, com imagens grandes (em cartazes ou projetadas), na qual os personagens enfrentam situações comuns do mundo digital. Em cada cena, a história pausa para que as crianças escolham o que o personagem deve fazer. Estimulando as crianças a tomarem atitudes seguras e éticas. Sugestões de escolhas: O personagem recebeu uma mensagem de alguém que ele não conhece. O que ele faz? O personagem está jogando e aparece uma propaganda que deixa ele com medo. O que ele deve fazer? Alguém que o personagem não conhece pergunta onde ele mora. Ele deve contar? As crianças levantam cartões coloridos ou usam gestos para votar, e a história segue conforme a escolha, promovendo reflexão sobre responsabilidade digital; • Realizar uma sequência de cuidados para a rotina visual antes e depois do uso dos dispositivos. Orientar que as crianças sigam passos simples, como: lavar as mãos, ajustar a postura, manter distância adequada, usar o aparelho por um tempo combinado e fazer pausas. Montar um painel com imagens sequenciais e mantê-lo acessível na sala; • Explorar a luz para compreender como o brilho e iluminação afetam o conforto visual. Utilizar lanternas, folhas, telas com brilho ajustável para simular reflexo. Demonstrar com lanterna os níveis de brilho: brilho fraco, mediano e forte e conversar sobre como o excesso pode cansar os olhos. Pedir que fechem e abram os olhos entre as demonstrações. Mostrar um "monitor" com brilho alto e um com brilho baixo e estimular as crianças a dizerem qual parece mais confortável aos olhos. Pedir que as crianças fechem e abram os olhos entre as demonstrações para realizarem comparações.

Sugestões de Ferramentas, Jogos, Ambientes e Portifólios Digitais

FERRAMENTAS E JOGOS

- **LightBot**
  Disponível em: https://lightbot.com/
- **Scratch Jr.**
  Disponível em: https://www.scratchjr.org/
- **Wordwall**
  Disponível em: https://wordwall.net/pt
- **Pattern Shapes**
  Disponível em: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/
- **ShapePattern**
  Disponível em: https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns
- **Chicken Dance**
  Disponível em: https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance
- **Cookie Monsters Foodie Truck**
  Disponível em: https://pbskids.org/sesame/games/cookie-monsters-foodie-truck/
- **Ready Set Grow**
  Disponível em: https://pbskids.org/sesame/games/ready-set-grow/
- **Jogos digitais (e.g. FollowtheCode)**
  Disponível em: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html
- **Brinquedos robóticos (e.g. Rope)**
  Disponível em: http://smartfunbrasil.com/

AMBIENTES DIGITAIS

- GoogleForms
- Escape Factory
- Genial.ly



PORTIFÓLIOS DIGITAIS

- Book Creator
- Flipgrid
- Canva

Glossário

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas por todos os estudantes ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, assegurando seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em consonância com os princípios e diretrizes estabelecidos pelo PNE.

BNCC COMPUTAÇÃO – EDUCAÇÃO INFANTIL

Referencial que organiza competências, eixos estruturantes e objetivos de aprendizagem voltados ao desenvolvimento das crianças da pré-escola da Educação Infantil, para uma atuação plena, crítica e cidadã em uma sociedade marcada pela cultura digital, pela interação entre seres humanos e tecnologias e pelos impactos sociais das inovações tecnológicas. Fundamenta-se em experiências lúdicas e interativas, articuladas aos diferentes campos de experiência.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao exercício pleno da cidadania no contexto da sociedade digital contemporânea. Estrutura-se a partir dos eixos da cultura digital, do mundo digital e do pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades relacionados aos direitos digitais, à inclusão digital, às dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e às transformações no mundo do trabalho.

EDUCAÇÃO DIGITAL

Documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas por todos os estudantes ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, assegurando seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em consonância com os princípios e diretrizes estabelecidos pelo PNE.

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

Conjunto de competências, habilidades e conhecimentos voltados à formação de sujeitos capazes de acessar, analisar, produzir e participar criticamente do ambiente informacional e midiático, tanto em contextos físicos quanto digitais. Abrange uma compreensão crítica das mensagens veiculadas em diferentes mídias, promovendo o uso consciente, ético e responsável da informação e a capacidade de distinguir entre informações confiáveis de desinformação.

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Habilidade relacionada à compreensão, análise, definição, modelagem, resolução, comparação e automatização de problemas e de suas soluções de forma metódica e sistemática. Envolve o desenvolvimento da capacidade de criar, adaptar e aplicar algoritmos, mobilizando fundamentos da computação para potencializar a aprendizagem, bem como o pensamento criativo e crítico em diferentes áreas do conhecimento.

MUNDO DIGITAL

Campo de aprendizagem que abrange o conhecimento sobre artefatos digitais, incluindo elementos físicos, como computadores, celulares e tablets, e elementos virtuais, como a internet, redes sociais e serviços de armazenamento em nuvem. Compreender o mundo contemporâneo implica reconhecer o valor da informação, a importância de seu armazenamento e proteção, os códigos utilizados em sua representação e os processos de transmissão, processamento e distribuição segura e confiável dos dados.

CULTURA DIGITAL

Conjunto de aprendizagens voltadas à participação consciente, crítica e democrática em ambientes digitais. Pressupõe a compreensão dos impactos da revolução digital na sociedade contemporânea, a construção de atitudes éticas e responsáveis frente à diversidade de conteúdos midiáticos e tecnológicos, bem como o desenvolvimento de fluência digital para a proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas.

COMPUTAÇÃO PLUGADA

Abordagem pedagógica que utiliza dispositivos eletrônicos e recursos digitais para a exploração dos fundamentos da Educação Digital e Midiática, favorecendo o contato direto com tecnologias computacionais.

COMPUTAÇÃO DESPLUGADA

Abordagem pedagógica que explora os fundamentos da Educação Digital e Midiática sem o uso de dispositivos eletrônicos, valendo-se de materiais do cotidiano, jogos, brincadeiras e propostas lúdicas para o desenvolvimento do pensamento computacional.

CIDADANIA DIGITAL

Dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à Educação Digital e Midiática, que articula conhecimentos técnicos, como programação e construção de dispositivos, à compreensão crítica das interações entre indivíduos e meios digitais, considerando seus limites, possibilidades, impactos sociais e éticos.

DIREITOS DIGITAIS

Conjunto de princípios e garantias voltados à proteção dos direitos individuais e coletivos no ambiente digital e ao fortalecimento da cidadania digital. Envolve a consideração das desigualdades e violências presentes nesses espaços, bem como reflexões sobre plataformas digitais, regulação, representação e representatividade, modelos de negócios, uso e proteção de dados, segurança online, responsabilidade social, participação cidadã e o uso positivo das tecnologias para a promoção do bem comum.

Glossário elaborado com base nos seguintes documentos e legislações: Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017); Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022; Base Nacional ComumCurricular – Computação (2022); e Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.



Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 25 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular** – Brasília: MEC, SEB, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 26 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular – Computação Complemento à BNCC**. Brasília: MEC, SEB, 2022. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf/ . Acesso em: 19 nov. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB n° 2/2022**, aprovado em 17 de fevereiro de 2022 – Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2022. Disponível em: https://link.ufms.br/9f1pd. Acesso em: 20 out. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Lei n° 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Institui a Política Nacional de Edu cação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB N. 2/2025**. Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática. Disponível em: http://www.abmes.org.br/legislacoes/detalhe/5057/resolucao-cne-ceb-n-2#:~:text=Institui%20as%20Diretrizes%20Operacionais%20Nacionais,%C3%A9%20revogada%20por%20nenhuma%20Legisla%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 26 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais**. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. – Brasília, DF: SECOM/PR, 2024. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf . Acesso em: 26 out. 2025.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. **Coordenação-Geral de Educação Midiática**. Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática. 2023. Disponível em: Estratégia Brasileira de Educação Midiática. https://www.gov.br/secom/pt-br/arquivos/2023_secom-spdigi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf . Acesso em: 26 nov. 2025.

EISENSTEIN et al. / Sociedade Brasileira de Pediatria (2024). **Manual de Orientação: Menos Telas, Mais Saúde - Atualização 2024**. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/24604c-MO__MenosTelas__MaisSaude-A tualizacao.pdf . Acesso em: 25 out. 2025.

TOCANTINS. **Documento Curricular Tocantins: Educação Infantil**. Palmas: Secretaria da Educação, Juventude e Esportes, Undime, 2019. 110 p.



PALMAS
PREFEITURA

Secretaria Municipal
da Educação

Secretaria Municipal
da Educação

PALMAS
PREFEITURA

