

E-BOOK



Formação Continuada
Jovens Gênios

BNCC Caminhos e Práticas para Sua Escola

Um guia de implementação com
atividades aplicáveis e recursos
prontos para professores e gestores

Edição **2025**



Por que este eBook é essencial?

A **BNCC Computação** se tornou uma obrigação legal e pedagógica — mas, acima de tudo, é uma oportunidade de reinventar a aprendizagem.

A partir de 2026,

todas as redes de ensino deverão incluir a Computação em seus currículos, e o cumprimento dessa meta será critério para o VAAR do FUNDEB.



O que **NÃO** é ensinar Computação

- ✗ Ensinar o aluno a “mexer no computador” ou dominar aplicativos.
- ✗ Focar apenas em robótica, jogos ou programação de código.
- ✗ Substituir o professor por telas ou plataformas.
- ✗ Reduzir a tecnologia a um recurso técnico, sem intencionalidade pedagógica.

O que é Ensinar Computação

- ✓ Ensinar a **pensar de forma lógica e criativa**, decompondo e resolvendo problemas.
- ✓ Desenvolver o **pensamento computacional**, explorando padrões, sequências e algoritmos.
- ✓ Promover o **uso ético, responsável e crítico das tecnologias**.
- ✓ Estimular **colaboração, empatia e cidadania digital**.
- ✓ Integrar a Computação a todas as áreas do conhecimento, **conectando o digital à vida real**.

Ao longo

destas páginas, você vai entender os fundamentos da BNCC Computação e descobrir como aplicá-los de forma simples, criativa e desplugada — da Educação Infantil aos Anos Finais.



Ensinar Computação é formar **mentes criativas, analíticas e conscientes** — e não apenas usuários de tecnologia.





BNCC Computação: o marco legal e a revolução além das telas

Por que a Computação entrou na BNCC?

A inclusão da Computação na BNCC marca um passo decisivo na educação brasileira.

Mais do que ensinar tecnologia, o objetivo é ensinar a pensar, resolver problemas e viver com consciência no mundo digital.



Base legal

A obrigatoriedade foi oficializada por:

Parecer CNE/CEB
nº 2/2022

Resolução CNE/CEB
nº 1/2022

BNCC Computação **não é sobre telas** —
é sobre **pensamento e cidadania digital**.

A partir de 2026, todas as redes deverão implementar a Computação nos currículos, e o cumprimento será critério para o VAAR do FUNDEB (repasso de recursos federais).

Por que isso é urgente?

95%
dos jovens

(10 a 17 anos) estão
conectados à internet
(IBGE, 2022).



poucas escolas

usam tecnologia
de forma estruturada.

**A BNCC
Computação**

vem para transformar o
uso espontâneo em
aprendizagem crítica e
significativa

Como aplicar na escola?

A BNCC orienta que o ensino de Computação seja:



Lúdico e interativo, com jogos e experiências concretas



Baseado em **problemas reais** e **colaboração**



Integrado aos **três eixos**.



Preparar o aluno para entender e participar desse mundo é **formar um cidadão digital**.

Os três eixos da BNCC Computação são:

01

Pensamento Computacional

02

Mundo Digital

03

Cultura Digital

BNCC Computação: **Implementação**

Políticas públicas que apoiam a implementação:



Lei da Conectividade (14.172/2021) garante internet nas escolas.



Política Nacional de Educação Digital (PNED, Lei 14.533/2023) inclui letramento digital, programação e robótica.



Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (Decreto 11.713/2023) – prevê universalizar a conectividade até 2026.

Como incluir Computação no currículo?

A BNCC oferece **3 caminhos** possíveis:

01

Como componente curricular específico (disciplina própria).

02

De forma transversal, integrada às demais áreas

03

Em um modelo híbrido, combinando as duas estratégias.



Dica para gestores

Comece mapeando as práticas existentes e crie um plano de integração progressiva com apoio da formação docente.



Educação Infantil e Computação Desplugada: **brincar, criar e pensar**

Na Educação Infantil, a Computação começa longe das telas e perto das mãos. Brincadeiras, histórias e jogos ajudam a desenvolver o pensamento computacional de forma natural.

Exemplos práticos:



Brincar é a primeira forma de **programar o mundo**.



Criar labirintos no chão e pedir que as crianças planejem rotas (algoritmos).

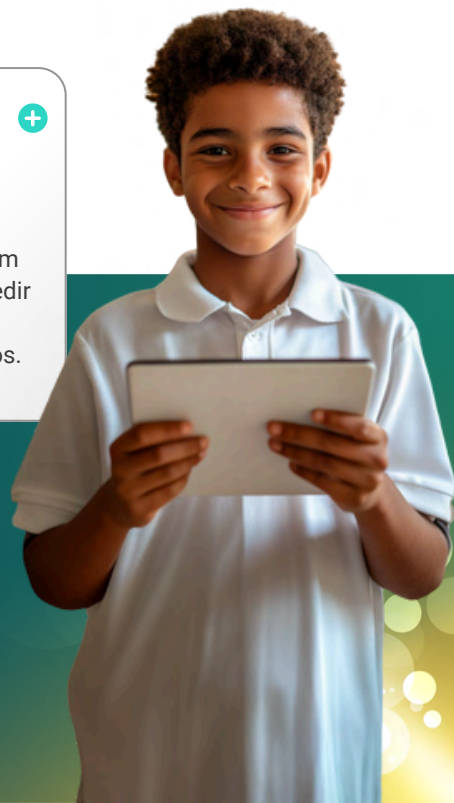


Usar cartões de sequência para representar rotinas (como “escovar os dentes”)



Contar histórias em etapas lógicas e pedir que as crianças reordenem os fatos.

Essas experiências promovem a lógica, a criatividade e a colaboração — pilares da Computação na infância. Mais do que aprender sobre tecnologia, as crianças aprendem a pensar sobre como as coisas funcionam.



Atividades para baixar e aplicar:

Atividade Prática:

Brincando com Padrões e Sequências

Atividade Prática:

Caça ao Código Secreto.



Clique [aqui](#) e faça o **download** das atividades.

Gostou?

agora você também pode **adquirir o curso**:



Video Aulas



Certificado de conclusão

e muito mais!

Acessar o curso



Computação nos Anos Iniciais: da rotina à lógica criativa

Nos **Anos Iniciais**, a Computação se torna uma linguagem de expressão e descoberta. A BNCC propõe que os estudantes experimentem, testem e criem soluções para situações do cotidiano

Exemplos práticos:

Ensinar Computação
é ensinar a resolver problemas de forma criativa.



Criar sequências de instruções com desenhos ou cartões (algoritmos).



Usar histórias no Scratch Jr para programar narrativas e desenvolver lógica.



Simular rotinas digitais: entrada, processamento e saída de informações.

Essas atividades favorecem o pensamento crítico, a criatividade e o protagonismo. A Computação se integra às demais disciplinas — de forma leve, lúdica e interdisciplinar.

Atividades para baixar e aplicar:

Do Desenho ao Algoritmo:

Aprendendo com a Chapeuzinho Vermelho

Chapeuzinho Vermelho Programável:

Aprendendo Eventos com Histórias



Clique [aqui](#) e faça o **download** das atividades.

Gostou?

agora você também pode **adquirir o curso:**



Video Aulas



Certificado de conclusão

e muito mais!

Acessar o curso



Computação nos Anos Finais: do aluno usuário ao aluno criador

A partir dos Anos Finais, os alunos já dominam conceitos básicos e estão prontos para criar com tecnologia. Agora, o desafio é incentivar o pensamento abstrato, a inovação e a responsabilidade digital.

Projetos possíveis:



Criar é o verbo que traduz a BNCC Computação.



Programar histórias e jogos no Scratch ou MakeCode.



Explorar robótica educacional e automações simples



Debater ética e privacidade digital nas redes sociais.

Essas experiências transformam o aluno em autor, não apenas usuário da tecnologia. É o momento em que a Computação se conecta à cidadania e à solução de problemas reais.

Atividades para baixar e aplicar:

Robótica Educacional:

Atividades Práticas para o Ciclo de Entrada, Processamento e Saída

E-book bônus

Quem Sou Eu na Rede? Identidade Digital e Reputação



Clique aqui e faça o **download** das atividades.

Gostou?

agora você também pode **adquirir o curso**:



Video Aulas



Certificado de conclusão

e muito mais!

Acessar o curso



Competências do educador na cultura digital

A Computação só ganha vida quando o professor assume seu papel como mediador da cultura digital. A BNCC traz novas competências docentes, que envolvem muito mais do que o domínio técnico.

Competências-chave:



Na era digital, ensinar é também **inspirar comportamentos.**



Empatia digital: compreender e respeitar o outro no ambiente online.



Ética digital: promover o uso consciente das tecnologias.



Protagonismo docente: transformar o currículo em experiências reais.

O professor do século XXI é guia, criador e curador. Ele conecta teoria e prática, emoção e tecnologia, tornando o aprendizado significativo e humano.

Atividades para baixar e aplicar:

Template

de Planejamento Pedagógico
para BNCC Computação

E-book bônus:

Projetos Práticos de
Programação para Educadores



Clique aqui e
faça o **download**
das atividades.

Gostou?

agora você também
pode **adquirir o curso:**



Video Aulas



Certificado de conclusão

e muito mais!

Acessar o curso



Mergulhe na prática: Formação Continuada Jovens Gênios

A **Formação Continuada Jovens Gênios** foi criada para apoiar professores e gestores na implementação da BNCC Computação. É uma trilha completa, com cursos para Educação Infantil, Anos Iniciais e Finais, baseada em metodologias ativas e práticas desplugadas.

O que você encontra:



Videoaulas exclusivas
e inspiradoras



Atividades práticas
aplicáveis à sua sala
de aula



Mapas mentais e
infográficos



Trilhas gamificadas e
certificação

Gostou?

agora você também
pode **adquirir o curso:**



Video Aulas



Certificado de conclusão

e muito mais!

Acessar o curso



O futuro começa agora!

A BNCC Computação representa uma nova era para a educação brasileira. Mais do que um currículo, é um convite à inovação. Cada professor que se prepara hoje está ajudando a construir uma escola mais crítica, criativa e conectada.

Garanta já
o acesso aos Cursos!

De: ~~120,00~~

R\$: 49,90

Usando o **cupom:**
PROFGENIAL

*Taxa adicional para validação do MEC não inclusa



**Jovens
Gênios**

Explore mais em:



www.jovensgenios.com.br

