

Links para acessar os recursos da apresentação de 05/11/2025

Jogo Wordwall: Habilidades da BNCC de Computação - 2º Ano do Ensino Fundamental

<https://wordwall.net/pt/resource/101224404>

Modelagem de objetos

<https://wordwall.net/pt/resource/101287945>

Algoritmos

[Lavar as Mãos](#)

Lógica computacional

[Fazer Sanduíche](#)

Outros recursos

<https://runmarco.com/>

No Run Marco o jogador ajuda o personagem principal a explorar diferentes mundos usando instruções de programação. Cada fase traz novos desafios que trabalham conceitos como lógica, sequência e condições.

Code.org

O Code.org é uma das plataformas mais conhecidas para introduzir crianças ao mundo da programação. Usando personagens famosos de filmes e animações, como Frozen e Angry Birds, o site apresenta desafios em blocos que ensinam lógica e sequência de comandos. É intuitivo, gratuito e indicado para crianças a partir dos 6 anos.

Robocodo

No Robocodo, as crianças aprendem os princípios da programação ao ajudar um o Robocodo Cat a completar diferentes missões. Cada desafio apresenta conceitos como sequência, lateralidade, repetição e correção de erros de maneira visual e intuitiva. O jogo é colorido e ótimo para quem está dando os primeiros passos no raciocínio lógico e na lógica de programação.

Lightbot

Lightbot é um clássico entre os jogos de programação. O objetivo é fazer com que um pequeno robô acenda luzes em locais específicos, usando comandos de movimento. Durante o processo, as crianças aprendem sobre sequência de comandos, funções e repetições. É um jogo visual, intuitivo e bastante envolvente para crianças a partir dos 8 anos.

Blockly Game

O Blockly Games, desenvolvido pelo Google, é um conjunto de minijogos criados especialmente para ensinar programação de forma gradual e divertida. A cada fase, as crianças aprendem novos conceitos, começando com instruções simples e avançando. Tudo é feito com blocos de comando coloridos que podem ser arrastados e encaixados, facilitando a compreensão da lógica por trás do código. É uma ótima ferramenta para desenvolver o pensamento computacional e a autonomia dos estudantes.

PARA APLICAR EM SALA DE AULA

O uso desses jogos em atividades escolares está alinhado às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o componente de Computação. Eles contribuem para o desenvolvimento

do pensamento computacional, estimulando a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a criatividade.

Entre as habilidades que podem ser trabalhadas, destacam-se:

EF15CO02: Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.

EF15CO04: Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

Esses jogos podem ser inseridos em momentos de prática em laboratório, atividades em grupo ou estações de aprendizagem, permitindo que os alunos explorem os conceitos de forma autônoma e colaborativa. O professor pode propor desafios progressivos, estimular a troca de estratégias entre os grupos e incentivar a reflexão sobre o que foi aprendido em cada etapa.

Toxicode

<https://compute-it.toxicode.fr/>