**LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA CRIANÇAS: FOMENTO AO PENSAMENTO COMPUTACIONAL E INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA EM MONTES CLAROS/MG**

**Lérica Maria Mendes Veloso**

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

[lericaveloso@gmail.com](mailto:lericaveloso@gmail.com)

**Christine Martins de Matos**

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

[christine.matos@unimontes.br](mailto:christine.matos@unimontes.br)

**Alcino Franco de Moura Junior**

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

[alcino.moura@unimontes.br](mailto:alcino.moura@unimontes.br)

**Guilherme Araujo Da silva Miguel**

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

[contato.guilhermeasm@gmail.com](mailto:contato.guilhermeasm@gmail.com)

**Eixo: Tecnologias da Educação e Educação a Distância**

**Palavras-chave**: Pensamento computacional; Scratch; Inclusão digital; Educação básica

**Resumo Simples**

Este estudo problematiza a inclusão de crianças de escolas públicas de Montes Claros/MG nos processos de construção do pensamento computacional e de habilidades complexas — raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas — que constituem competências na sociedade digital. Partindo da lacuna identificada na oferta de atividades de programação na educação básica, cujo caráter muitas vezes limita a apropriação crítica dos dispositivos digitais, o projeto “Lógica de Programação para Crianças”, desenvolvido pelo Educ@r – Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais da Educação (UNIMONTES), tem por objetivos: (i) implementar um curso intensivo de Scratch que articule teoria e prática; (ii) avaliar os efeitos dessa intervenção no desempenho em Português e Matemática; e (iii) fomentar a autoria de pequenos projetos pelos estudantes, promovendo seu protagonismo. Fundamenta-se em teorias de aprendizagem e de pensamento computacional, bem como em perspectivas que consideram a tecnologia não apenas como recurso, mas como espaço para a produção de novos saberes. Metodologicamente, o projeto executa-se com atividades práticas na plataforma Scratch, apoiadas por materiais didáticos adaptados às necessidades cognitivas e socioemocionais do público-alvo. Até o momento, resultados parciais indicam melhoria no desempenho escolar, incremento do pensamento computacional manifestado na resolução de desafios lógicos e elaboração autônoma de projetos pelos estudantes, além de ganhos em colaboração e autoconfiança. Ao alinhar-se ao eixo temático, esta pesquisa evidencia sua relevância social ao propor um modelo replicável na educação básica, contribuindo para a democratização do acesso e o fortalecimento da equidade educacional em contextos de desigualdade digital.