**A IMPORTÂNCIA DA LÓGICA COMPUTACIONAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

“A educação é um processo que prepara indivíduos para enfrentar situações que a vida  
lhes impõe. Tecnologia é um conhecimento teórico aplicável na prática, pressupondo  
saber científico.” (CECCON e PORTO, 2020)

Pode-se dizer, inclusive, que a informática poderia ser mais uma mostra vistosa que pularia os muros das escolas e mostraria que o país estava transformando o seu maior tesouro: a educação, quando na verdade os velhos dilemas permaneciam intactos, atrás dos muros das escolas (Oliveira, 2001, p. 53-54).

Embora apenas alguns de nós se tornem cientistas da computação que escreverão o código e projetarão os sistemas que sustentam grande parte de nossa vida diária, aprendizado e lazer, muitos encontrarão a necessidade de algum tipo de programação em algum momento de nossas vidas. (KAFAI e BURKE, 2013)

A expressão “pensamento computacional” denota o conjunto de habilidades cognitivas necessários para compreender, definir, modelar, comparar, solucionar, automatizar e analisar problemas e possíveis soluções de forma metódica e sistemática por meio de algoritmos. (Normas sobre Computação na Educação Básica - MEC, 2021).

De acordo com uma análise das ações e políticas de informática na educação realizadas no Brasil, é possível afirmar que o país possui um conhecimento e experiências significativas sobre o uso da informática na educação, estabelecidos em diversas instituições (Valente, 1999).

Para ARAÚJO e colab., 2015 quando se fala em ensino de programação na educação básica, deve compreender técnicas para a resolução de problemas e o processo de raciocínio lógico-matemático, não envolvendo o uso de uma linguagem de programação neste momento.

A Lei Carolina Dieckmann, criada em 2012 após um incidente envolvendo a atriz Carolina Dieckmann, criminalizou a invasão de dispositivos eletrônicos para roubo, alteração ou destruição de dados. Embora não seja específica para menores, a lei destaca a vulnerabilidade de crianças e adolescentes na internet, sujeitos a riscos como pedofilia virtual, pornografia infantil e cyberbullying. A lei aumentou a conscientização sobre crimes cibernéticos e incentivou medidas de proteção e educação digital, beneficiando todas as faixas etárias. (Lei n° 12.737, de 30 de novembro de 2012)

**REFERÊNCIAS**

ARAÚJO, Débora e colab. O Ensino de Computação na Educação Básica apoiado por Problemas: Práticas de Licenciandos em Computação. 20 Jul 2015, [S.l.]: Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 20 Jul 2015. p. 130–139.

CECCON, Diogo Luiz e PORTO, Josiane Brietzke. BcS: Jogos Digitais no Auxílio do Desenvolvimento de Crianças Especiais com Atraso na Linguagem. 24 Nov 2020, [S.l.]: Sociedade Brasileira de Computação, 24 Nov 2020. p. 522–531.

KAFAI, Yasmin B. e BURKE, Quinn. Computer Programming Goes Back to School. Phi Delta Kappan, v. 95, n. 1, p. 61–65, 1 Set 2013.

BRASIL. Lei n° 12.737, de 30 de novembro de 2012. Dispõe sobre a criminalização à invasão de dispositivos informáticos para obter, adulterar ou destruir dados sem autorização. Ela também penaliza a interrupção ou perturbação de serviços telemáticos ou de informação, estabelecendo medidas para proteger a segurança digital. Direito Cibernético. Brasília, DF, 30 nov, 2012.

NORMAS SOBRE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA, 2018.

OLIVEIRA, Eliane. **Tecnologia e educação**: um estudo de caso do projeto digitando o futuro, da rede municipal de ensino de Curitiba. 2001. Dissertação de Mestrado em Educação. Curitiba: UFPR, 2001.

VALENTE, José Armando. **Informática na educação no Brasil**: análise e contextualização histórica. O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: UNICAMP/NIED, p. 1-13, 1999.