



**CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
AMÉRICA DOURADA/BA**

PARECER CME Nº 02/2026

INTERESSADOS: Secretaria Municipal de Educação de América Dourada – Bahia	
ASSUNTO: Aprovação do Documento Curricular para o Ensino da Computação da Rede Municipal de Ensino de América Dourada, em complementação ao Referencial Curricular Municipal aprovado pelo Parecer Deliberativo CME nº 02/2020 e pela Resolução CME/CEB nº 02/2020.	
RELATOR(A): Lucivete Davi Rocha	APROVADO EM: 13/08/2026

I - RELATÓRIO

Trata-se de processo administrativo instaurado a partir do encaminhamento, pela Secretaria Municipal de Educação de América Dourada, do Ofício nº 89/2026, de 09 de julho de 2026, por meio do qual foi submetido à apreciação deste Conselho Municipal de Educação o Documento Curricular para o Ensino da Computação da Rede Municipal de Ensino de América Dourada, elaborado com o propósito de regulamentar a implementação da Base Nacional para o Ensino da Computação na Educação Básica no âmbito do Sistema Municipal de Ensino.

Conforme exposto no referido expediente, a elaboração do documento decorre da necessidade de adequação do currículo municipal às disposições do Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e da Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que instituem as Normas sobre Computação na Educação Básica, bem como da necessidade de fortalecimento das políticas educacionais relacionadas ao desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e do mundo digital, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

A Secretaria Municipal de Educação informou, ainda, que a aprovação do referido documento constitui medida estratégica para a consolidação da política curricular do Município, contribuindo para a implementação das competências relacionadas à Computação e para o atendimento das políticas nacionais voltadas à melhoria da qualidade da educação pública.

Importa destacar, entretanto, que o documento encaminhado não constitui um novo currículo para a Rede Municipal de Ensino, tampouco substitui o Referencial Curricular Municipal de América Dourada, aprovado por este Conselho por meio do Parecer Deliberativo CME nº 02/2020 e da Resolução CME/CEB nº 02/2020.

Na realidade, trata-se de documento curricular complementar, destinado a integrar o Referencial Curricular Municipal já vigente, incorporando ao currículo da Rede Municipal as competências, habilidades e orientações pedagógicas relativas ao

Ensino da Computação, em atendimento às determinações supervenientes emanadas do Conselho Nacional de Educação.

Cumprir registrar que o Referencial Curricular Municipal aprovado em 2020 foi elaborado em consonância com a Base Nacional Comum Curricular e consolidou os princípios, objetivos, competências e direitos de aprendizagem da Educação Infantil e do Ensino Fundamental no Sistema Municipal de Ensino de América Dourada. Como todo documento curricular, possui natureza dinâmica, devendo ser permanentemente atualizado para acompanhar as alterações da legislação educacional nacional, os avanços científicos e tecnológicos e as novas demandas formativas da sociedade contemporânea.

Recebida a primeira versão do Documento Curricular para o Ensino da Computação, este Conselho Municipal de Educação procedeu à análise técnica de seu conteúdo, verificando que, embora apresentasse adequada fundamentação conceitual e pedagógica, alguns elementos curriculares essenciais previstos na BNCC não se encontravam explicitados de forma suficientemente organizada para orientar a implementação nas unidades escolares.

Em razão dessa constatação, o Conselho Municipal de Educação expediu ofício à Secretaria Municipal de Educação solicitando a revisão do documento e sua complementação, recomendando que fossem incorporados, de forma explícita e sistematizada:

- os eixos estruturantes da Computação;
- os objetos de ensino (ou objetos de conhecimento);
- os objetivos de aprendizagem;
- as habilidades correspondentes;
- as orientações didáticas para o desenvolvimento das práticas pedagógicas.

A solicitação fundamentou-se no entendimento de que a explicitação desses componentes curriculares conferiria maior clareza ao documento, favorecendo o planejamento pedagógico, a organização curricular, a prática docente e os processos de acompanhamento e avaliação das aprendizagens, além de assegurar maior aderência às orientações estabelecidas pelo Conselho Nacional de Educação.

Em atendimento às recomendações deste Conselho, a Secretaria Municipal de Educação encaminhou, em 24 de julho de 2026, nova versão do Documento Curricular, incorporando importantes complementações técnicas, dentre as quais se destacam a reorganização da estrutura curricular, a explicitação dos eixos estruturantes da Computação e a incorporação das competências e habilidades previstas para cada etapa da Educação Básica, previstas na Base Nacional para o Ensino da Computação.

Recebida a nova versão, o processo retornou à apreciação deste Conselho para emissão de parecer conclusivo.

II – ANÁLISE

2.1 Da Competência do Conselho Municipal de Educação

O Conselho Municipal de Educação de América Dourada constitui órgão integrante do Sistema Municipal de Ensino, com funções normativa, consultiva, deliberativa, mobilizadora e fiscalizadora, competindo-lhe apreciar e deliberar sobre matérias relativas à organização e ao funcionamento da educação no âmbito municipal, bem como emitir pareceres e expedir normas complementares necessárias à implementação das políticas públicas educacionais.

No exercício dessas atribuições, cabe ao Conselho analisar e deliberar sobre documentos curriculares elaborados pela Secretaria Municipal de Educação, assegurando sua conformidade com a Constituição Federal, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com as Diretrizes Curriculares Nacionais, com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e com as demais normas emanadas do Conselho Nacional de Educação.

A apreciação do Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação insere-se, portanto, nas competências legais deste Colegiado, uma vez que sua aprovação representa atualização do Referencial Curricular Municipal diante da edição de normas nacionais supervenientes que passaram a integrar obrigatoriamente a organização curricular da Educação Básica.

2.2 Do Referencial Curricular Municipal e da necessidade de sua atualização

O Referencial Curricular Municipal de América Dourada foi aprovado por este Conselho Municipal de Educação por meio do Parecer Deliberativo CME nº 02/2020 e da Resolução CME/CEB nº 02/2020, passando a constituir o documento oficial orientador da organização curricular da Rede Municipal de Ensino, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

Ao aprovar o Referencial Curricular Municipal, este Conselho reconheceu que os currículos da Educação Básica possuem natureza dinâmica e devem acompanhar a evolução da legislação educacional, das políticas públicas, da produção científica e das transformações sociais, culturais e tecnológicas.

Nesse contexto, a publicação do Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e da Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que instituíram as normas para o Ensino da Computação na Educação Básica, trouxe novos referenciais nacionais para a organização curricular dos sistemas de ensino, tornando necessária a atualização dos currículos municipais.

Assim, o documento submetido à apreciação deste Conselho não representa um novo currículo, mas sim um Documento Curricular Complementar, elaborado para integrar o Referencial Curricular Municipal vigente, ampliando-o com as competências, habilidades e orientações específicas relativas ao Ensino da

Computação.

Essa atualização preserva a unidade do currículo municipal, ao mesmo tempo em que assegura sua consonância com as normas nacionais e fortalece a formação integral dos estudantes frente às demandas da sociedade contemporânea.

2.3 Da Fundamentação Legal

A Constituição Federal de 1988 estabelece, em seus artigos 205 e 206, que a educação constitui direito de todos e dever do Estado e da família, devendo promover o pleno desenvolvimento da pessoa, o exercício da cidadania e a qualificação para o trabalho, orientando-se pelos princípios da igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, da liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, da gestão democrática e da garantia de padrão de qualidade.

O artigo 210 da Constituição determina que sejam fixados conteúdos mínimos para assegurar formação básica comum, respeitando-se, contudo, os valores culturais e as especificidades regionais e locais. Já o artigo 211 estabelece o regime de colaboração entre União, Estados, Distrito Federal e Municípios na organização dos respectivos sistemas de ensino.

Em cumprimento ao texto constitucional, a Lei nº 9.394/1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) atribui aos sistemas de ensino competência para organizar seus currículos, observadas as diretrizes nacionais, garantindo autonomia pedagógica às redes de ensino e às instituições escolares.

A LDB dispõe, ainda, que a Educação Básica deve assegurar a formação integral do estudante, promovendo o desenvolvimento de competências necessárias ao exercício da cidadania, à continuidade dos estudos e à participação ativa na sociedade contemporânea.

Em decorrência dessas disposições, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, documento normativo que define as aprendizagens essenciais da Educação Básica e estabelece, entre as dez Competências Gerais, a Competência Geral nº 5, que prevê a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva, ética e responsável.

Entretanto, a crescente presença das tecnologias digitais na vida social evidenciou a necessidade de tratamento curricular mais específico da Computação enquanto área do conhecimento. Com essa finalidade, o Conselho Nacional de Educação aprovou o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, posteriormente normatizado pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, instituindo as Normas sobre Computação na Educação Básica.

Essas normas reconhecem que a Computação ultrapassa a mera utilização de recursos tecnológicos, constituindo um campo científico próprio, responsável pelo desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e da cultura digital, competências indispensáveis à formação dos estudantes no século

XXI.

As Diretrizes Nacionais estabelecem, ainda, que compete aos sistemas de ensino organizar a implementação curricular da Computação, podendo adotar as aprendizagens essenciais definidas nacionalmente ou ampliá-las conforme suas especificidades, respeitando a autonomia dos entes federados e das redes de ensino.

Complementando esse marco normativo, a Lei nº 14.533/2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital, reafirma a necessidade de integração da educação digital aos currículos da Educação Básica, fortalecendo ações voltadas à inclusão digital, ao desenvolvimento de competências digitais, ao uso ético das tecnologias e à formação cidadã.

Nesse contexto, o Documento Curricular Complementar, elaborado pela Secretaria Municipal de Educação, constitui importante instrumento de atualização do Referencial Curricular Municipal, promovendo sua adequação à BNCC Computação e assegurando que a Rede Municipal de Ensino de América Dourada acompanhe as transformações educacionais decorrentes dos avanços científicos e tecnológicos.

2.4 Da Análise do Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação

Ao proceder à análise da segunda versão do Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação, encaminhada pela Secretaria Municipal de Educação em 24 de julho de 2026, este Conselho verificou que as adequações promovidas representaram significativo avanço em relação à versão inicialmente submetida à apreciação.

Observa-se que o documento passou a apresentar organização curricular mais consistente, incorporando de forma mais explícita os referenciais estabelecidos pelo Conselho Nacional de Educação para a implementação da Computação na Educação Básica e demonstrando alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular e com o Referencial Curricular Municipal de América Dourada.

Constata-se que a proposta curricular compreende a Computação como área do conhecimento indispensável à formação integral dos estudantes, superando a compreensão restrita de utilização de equipamentos tecnológicos ou de aprendizagem operacional de softwares.

O documento evidencia que o desenvolvimento das competências relacionadas à Computação deve contribuir para a formação de sujeitos críticos, criativos, investigativos, colaborativos e capazes de compreender, utilizar e produzir tecnologias digitais de forma ética, responsável e socialmente comprometida.

Nesse aspecto, a proposta demonstra consonância com as Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular, especialmente com a Competência Geral nº 5, que trata da Cultura Digital, bem como com os princípios estabelecidos pela Política Nacional de Educação Digital.

Outro aspecto considerado relevante refere-se à opção pedagógica adotada pelo Município de organizar o Documento Curricular mediante a incorporação das competências e habilidades previstas nacionalmente, estruturando-as de forma articulada ao currículo municipal.

O Conselho reconhece que essa organização favorece a unidade curricular da Rede Municipal de Ensino e proporciona maior segurança aos profissionais da educação quanto à implementação das aprendizagens essenciais relacionadas à Computação.

Verifica-se, ainda, que o documento contempla os três eixos estruturantes definidos pelo Conselho Nacional de Educação:

- Pensamento Computacional;
- Mundo Digital;
- Cultura Digital.

A organização curricular a partir desses eixos assegura coerência com as Normas Nacionais para o Ensino da Computação e possibilita o desenvolvimento progressivo das competências previstas para cada etapa da Educação Básica.

Merece destaque, igualmente, a decisão da Secretaria Municipal de Educação de desenvolver o Ensino da Computação como componente curricular integrante da organização curricular da Rede Municipal, sem prejuízo de sua abordagem transversal e interdisciplinar.

Tal organização revela compreensão de que a Computação possui identidade epistemológica própria, ao mesmo tempo em que dialoga permanentemente com as demais áreas do conhecimento, favorecendo práticas pedagógicas integradas, contextualizadas e interdisciplinares.

Na Educação Infantil, o documento preserva os princípios estabelecidos pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, respeitando a centralidade das interações e das brincadeiras, bem como os direitos de aprendizagem e os Campos de Experiência previstos na BNCC.

A Computação é apresentada como linguagem de investigação, exploração, resolução de problemas, organização do pensamento e construção de estratégias, evitando práticas escolarizantes incompatíveis com a infância e privilegiando atividades lúdicas, experimentais, plugadas e desplugadas.

Quanto ao Ensino Fundamental, verifica-se que o documento propõe progressão das aprendizagens relacionadas ao desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da compreensão do mundo digital, articulando tais competências aos componentes curriculares e às áreas do conhecimento.

Outro aspecto positivo refere-se à valorização da formação continuada dos profissionais da educação como condição indispensável para a implementação da política curricular, reconhecendo que a efetividade das Diretrizes da Computação depende do fortalecimento das práticas pedagógicas, da atualização permanente dos docentes e da atuação articulada entre gestores, coordenadores pedagógicos e

professores.

O Conselho considera igualmente pertinente a previsão de acompanhamento pedagógico e avaliação contínua da implementação do Documento Curricular, compreendendo que políticas curriculares demandam monitoramento permanente, revisão periódica e aperfeiçoamento constante.

2.5 Das Recomendações Técnicas do Conselho Municipal de Educação

Embora reconheça a qualidade técnica da proposta apresentada pela Secretaria Municipal de Educação e os avanços incorporados na segunda versão do Documento Curricular, este Conselho entende que alguns aspectos poderão ser aperfeiçoados nas futuras revisões do documento, contribuindo para maior clareza pedagógica e para a consolidação da política curricular municipal.

Durante a análise, observou-se que a estrutura geral do documento apresenta adequada fundamentação conceitual, organização por etapas da Educação Básica e alinhamento às Normas Nacionais para o Ensino da Computação.

Entretanto, considerando a natureza curricular do documento e sua utilização como referência para o planejamento das práticas pedagógicas, entende este Conselho que a organização das aprendizagens poderá ser progressivamente ampliada, mediante a explicitação, de forma mais sistematizada, dos objetivos de aprendizagem, dos objetos de conhecimento e das habilidades correspondentes a cada etapa da Educação Infantil e a cada ano do Ensino Fundamental.

Essa recomendação não decorre de inconsistência capaz de comprometer a validade do documento, mas da compreensão de que maior detalhamento curricular favorecerá:

- I – o planejamento pedagógico dos professores;
- II – a organização dos processos de ensino e aprendizagem;
- III – a progressão das aprendizagens entre os diferentes anos da escolaridade;
- IV – a elaboração de instrumentos de acompanhamento e avaliação;
- V – a formação continuada dos profissionais da educação;
- VI – o monitoramento da implementação curricular pela Secretaria Municipal de Educação.

Nesse sentido, o Conselho recomenda que, até a próxima revisão do Documento Curricular Complementar, sejam adotadas as tabelas de aprendizagens da BNCC Computação, a fim de explicitar as aprendizagens previstas para cada ano ou série escolar, considerando que a versão encaminhada apresenta apenas as aprendizagens referentes às etapas dos anos iniciais e dos anos finais, sem evidenciar, com a necessária clareza, sua progressão ao longo de cada ano. Recomenda-se, ainda, que, na próxima revisão, a Secretaria Municipal de Educação promova o detalhamento progressivo das aprendizagens essenciais, preservando o alinhamento à BNCC Computação, às Normas Nacionais para o Ensino da

Computação e às especificidades da Rede Municipal de Ensino.

Importa destacar que tal recomendação possui caráter orientador e não constitui impedimento à aprovação do documento, uma vez que as complementações apresentadas na segunda versão demonstram atendimento substancial às solicitações anteriormente encaminhadas por este Conselho.

Ao contrário, entende esta Relatoria que a proposta reúne condições técnicas e pedagógicas para sua implementação, sem prejuízo do processo permanente de aperfeiçoamento curricular que caracteriza os documentos orientadores da educação básica.

2.6 Da Conclusão da Análise

Após análise do processo administrativo, da documentação encaminhada pela Secretaria Municipal de Educação, das adequações promovidas em atendimento às recomendações deste Conselho e da legislação educacional vigente, conclui-se que o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação reúne condições técnicas, pedagógicas e legais para integrar o Referencial Curricular Municipal de América Dourada.

Constata-se que a proposta curricular se encontra em consonância com a Constituição Federal, com a Lei nº 9.394/1996 — Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, com a Resolução CNE/CEB nº 1/2022 e com a Lei nº 14.533/2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital, incorporando ao currículo municipal as normas nacionais relativas à Computação na Educação Básica.

Verifica-se, ainda, que o documento preserva os princípios pedagógicos estabelecidos no Referencial Curricular Municipal, aprovado por este Conselho em 2020, promovendo sua atualização sem descaracterizar sua identidade pedagógica ou sua organização curricular.

Ao adotar as aprendizagens, as competências e as habilidades previstas nas Normas sobre Computação na Educação Básica — Complemento à BNCC, instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022, e organizá-las de acordo com a realidade da Rede Municipal de Ensino, o Município demonstra compromisso com a garantia do direito à aprendizagem e com a formação integral dos estudantes, preparando-os para atuar de forma crítica, ética, criativa e responsável em uma sociedade marcada pela presença crescente das tecnologias digitais.

Nesse sentido, o Conselho recomenda que, até a próxima revisão do Documento Curricular Complementar, sejam adotadas as tabelas de aprendizagens da BNCC Computação, a fim de explicitar as aprendizagens previstas para cada ano ou série escolar, considerando que a versão encaminhada apresenta apenas as aprendizagens referentes às etapas dos anos iniciais e dos anos finais, sem evidenciar, com a necessária clareza, sua progressão ao longo de cada ano. Recomenda-se, ainda, que, na próxima revisão, a Secretaria Municipal de Educação

promova o detalhamento progressivo das aprendizagens essenciais, preservando o alinhamento à BNCC Computação, as Normas Nacionais para o Ensino da Computação e às especificidades da Rede Municipal de Ensino.

Tais recomendações, contudo, não comprometem a consistência técnica do documento nem impedem sua implementação, constituindo orientações destinadas ao aperfeiçoamento permanente da política curricular municipal.

Diante do exposto, esta Relatoria entende que o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação representa importante avanço para a Rede Municipal de Ensino de América Dourada, contribuindo para a atualização do Referencial Curricular Municipal e para a efetivação das políticas públicas nacionais relacionadas à Computação na Educação Básica.

III – VOTO DA RELATORIA

À vista do exposto, considerando a análise técnica realizada por este Conselho Municipal de Educação, a legislação educacional vigente e os documentos constantes do processo, vota esta Relatoria pela aprovação do Documento Curricular para o Ensino da Computação da Rede Municipal de Ensino de América Dourada, por entender que sua implementação atende às determinações do Conselho Nacional de Educação, fortalece o Referencial Curricular Municipal e amplia as oportunidades de aprendizagem dos estudantes da Educação Infantil e do Ensino Fundamental.

Recomenda-se à Secretaria Municipal de Educação que:

I – implemente o Documento Curricular Complementar em todas as unidades integrantes da Rede Municipal de Ensino, observando as diretrizes estabelecidas na Resolução do Conselho Municipal de Educação;

II – promova programas permanentes de formação continuada para gestores escolares, coordenadores pedagógicos e professores, assegurando condições para a implementação das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital;

III – acompanhe sistematicamente a implementação do Documento Curricular Complementar, por meio de ações de monitoramento, orientação pedagógica e avaliação institucional;

IV – promova, em futuras revisões curriculares, o detalhamento progressivo dos objetivos de aprendizagem, dos objetos de conhecimento e das habilidades por etapa da Educação Infantil e por ano do Ensino Fundamental, em consonância com as Normas Nacionais para o Ensino da Computação e com as necessidades da Rede Municipal de Ensino;

V – mantenha atualizado o Documento Curricular Complementar sempre que houver alterações na legislação educacional nacional ou quando avaliações pedagógicas evidenciarem a necessidade de aperfeiçoamento.

Por fim, esta Relatoria manifesta-se favoravelmente à edição da

correspondente Resolução do Conselho Municipal de Educação, destinada a regulamentar a implementação do Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de América Dourada.

É o parecer.

IV – DECISÃO DO PLENÁRIO

O Conselho Municipal de Educação de América Dourada, reunido em Sessão Plenária realizada em 13 de agosto 2026, após apreciação do voto da Relatora e das discussões realizadas pelos Conselheiros, aprova, por unanimidade, o presente Parecer Deliberativo e autoriza a expedição da Resolução CME nº 02/2026, que institui o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação da Rede Municipal de Ensino de América Dourada.

Sala das Sessões do Conselho Municipal de Educação de América Dourada – Bahia, 13 de agosto de 2026.

Juliano Oliveira do Santos



Presidente do CME- América Dourada



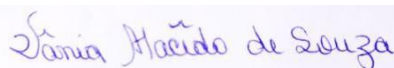
Flávia Marques Camacam

Presidente da Câmara de Educação Básica



Lucivete Davi Rocha

Presidente da Câmara do FUNDEB



Vânia Macedo de Souza

Presidente da Câmara de Legislação e Normas Técnicas

PROJETO DE RESOLUÇÃO

Aprova o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação, como parte integrante do Referencial Curricular Municipal de América Dourada, estabelece normas para sua implementação no âmbito do Sistema Municipal de Ensino e dá outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE AMÉRICA DOURADA – BAHIA, no uso de suas atribuições legais e regimentais, considerando a competência do Município para organizar, manter e desenvolver os órgãos e instituições oficiais do seu sistema de ensino e baixar normas complementares para o seu funcionamento; CONSIDERANDO os arts. 205, 206, 210 e 211 da Constituição Federal, que asseguram o direito à educação, estabelecem os princípios do ensino, a formação básica comum e a organização dos sistemas de ensino em regime de colaboração; CONSIDERANDO a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, especialmente as disposições relativas à organização dos sistemas de ensino, à organização curricular e às finalidades da Educação Básica;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, que define as aprendizagens essenciais da Educação Básica e estabelece, entre suas Competências Gerais, a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que instituem as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC, estabelecendo competências e habilidades relativas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;

CONSIDERANDO as Diretrizes Curriculares Nacionais aplicáveis às etapas e modalidades da Educação Básica;

CONSIDERANDO a Lei Municipal nº 446, de 27 de maio de 2020, que organiza o

Sistema Municipal de Educação de América Dourada, e a Lei Municipal nº 456, de 24 de março de 2021, que institui o Conselho Municipal de Educação e suas câmaras; CONSIDERANDO o Parecer Deliberativo CME nº 02/2020 e a Resolução CME/CEB nº 02/2020, que aprovaram o Referencial Curricular Municipal de América Dourada; CONSIDERANDO a necessidade de atualização e complementação do Referencial Curricular Municipal em decorrência das Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC; CONSIDERANDO o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação elaborado pela Secretaria Municipal de Educação e submetido à apreciação deste Conselho; CONSIDERANDO o Parecer CME nº 02/2026, aprovado pelo Plenário do Conselho Municipal de Educação.

RESOLVE:

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Fica aprovado o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação da Rede Municipal de Ensino de América Dourada, que passa a integrar o Referencial Curricular Municipal vigente.

§ 1º O Documento Curricular Complementar de que trata o caput não substitui o Referencial Curricular Municipal, constituindo-se em instrumento de sua atualização e complementação quanto às aprendizagens relativas à Computação.

§ 2º O Documento Curricular Complementar constitui referência para a organização curricular, o planejamento, as práticas pedagógicas, a formação continuada e o acompanhamento das aprendizagens nas instituições integrantes do Sistema Municipal de Ensino.

§ 3º Integram o Documento Curricular Complementar as competências, habilidades, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, objetos de conhecimento e orientações didático-pedagógicas nele estabelecidos.

Art. 2º. A implementação da Computação deverá observar:

I – a Base Nacional Comum Curricular – BNCC;

II – as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;

III – as Diretrizes Curriculares Nacionais;

- IV – o Referencial Curricular Municipal de América Dourada;
- V – o Documento Curricular Complementar aprovado por esta Resolução;
- VI – as demais normas do Sistema Municipal de Ensino.

CAPÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Art. 3º. A organização curricular da Computação deverá contemplar os três eixos estabelecidos nacionalmente:

- I – Pensamento Computacional;
- II – Mundo Digital;
- III – Cultura Digital.

Parágrafo único. Os eixos previstos neste artigo deverão ser desenvolvidos de forma progressiva, articulada e adequada às especificidades das etapas e modalidades da Educação Básica.

Art. 4º. O Ensino da Computação será desenvolvido na Rede Municipal de Ensino:

- I – como componente curricular, conforme a organização curricular estabelecida pela Rede Municipal;
- II – de forma transversal e interdisciplinar, articulando seus conhecimentos e habilidades aos demais componentes curriculares, às áreas do conhecimento e, na Educação Infantil, aos Campos de Experiência;
- III – mediante práticas pedagógicas contextualizadas, investigativas, criativas, colaborativas e inclusivas;
- IV – por meio de atividades plugadas e desplugadas, conforme os objetivos de aprendizagem e as condições pedagógicas e estruturais das unidades escolares.

§ 1º A abordagem transversal não se limitará ao uso de equipamentos ou recursos tecnológicos, devendo assegurar intencionalidade pedagógica e desenvolvimento das competências e habilidades próprias da Computação.

§ 2º A organização como componente curricular não impede sua articulação com os demais componentes, áreas do conhecimento, projetos e práticas interdisciplinares.

Art. 5º. As competências, habilidades, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e objetos de conhecimento constantes do Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação constituem referência para a organização das aprendizagens e para o planejamento pedagógico da Rede Municipal de Ensino.

§ 1º A Secretaria Municipal de Educação deverá promover o detalhamento e a organização desses elementos curriculares, observando, na Educação Infantil, as especificidades de cada faixa etária, os direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e os Campos de Experiência; no Ensino Fundamental, a distribuição e a progressão das habilidades e dos objetos de conhecimento de acordo com cada ano escolar; e, na Educação de Jovens e Adultos, a organização das aprendizagens conforme as etapas e a estrutura curricular da modalidade, em consonância com a BNCC e com as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.

§ 2º O detalhamento previsto neste artigo deverá assegurar a progressão das aprendizagens e oferecer referências claras para o planejamento, o acompanhamento e a avaliação das práticas pedagógicas.

CAPÍTULO III

DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 6º. Na Educação Infantil, as aprendizagens relacionadas à Computação serão desenvolvidas de maneira integrada ao currículo da etapa, respeitando:

- I – as interações e a brincadeira como eixos estruturantes das práticas pedagógicas;
- II – os direitos de aprendizagem e desenvolvimento;
- III – os Campos de Experiência;
- IV – as características, necessidades, interesses e potencialidades das crianças;
- V – a indissociabilidade entre educar e cuidar.

Art. 7º. As experiências relacionadas à Computação na Educação Infantil poderão envolver jogos, brincadeiras, narrativas, desafios, investigação, resolução de problemas, classificação, ordenação, identificação e criação de padrões e sequências, organização de informações, exploração de materiais e outras situações significativas.

§ 1º Serão valorizadas as atividades desplugadas e as experiências concretas, corporais, lúdicas e interativas.

§ 2º O uso de tecnologias digitais deverá ocorrer de forma intencional, mediada e adequada à faixa etária, sem substituir experiências essenciais de interação, brincadeira, movimento, exploração e contato com diferentes linguagens.

§ 3º É vedada a utilização da Computação como justificativa para antecipação de práticas escolarizantes incompatíveis com a Educação Infantil.

CAPÍTULO IV

DO ENSINO FUNDAMENTAL

Art. 8º. No Ensino Fundamental, o Ensino da Computação deverá assegurar a progressão das aprendizagens ao longo dos anos escolares, considerando as competências e habilidades estabelecidas no Documento Curricular Complementar.

Art. 9º. As práticas pedagógicas poderão contemplar, entre outras:

- I – resolução de problemas e desenvolvimento do pensamento computacional;
- II – algoritmos e programação, em níveis progressivos de complexidade;
- III – atividades plugadas e desplugadas;
- IV – representação, organização e tratamento de dados e informações;
- V – produção e criação de conteúdos digitais;
- VI – compreensão do funcionamento do mundo digital;
- VII – cidadania e cultura digital;
- VIII – uso crítico, ético, seguro e responsável das tecnologias;
- IX – segurança e proteção de dados pessoais;
- X – robótica educacional e outras experiências de criação tecnológica, quando compatíveis com os objetivos curriculares e com as condições da Rede.

CAPÍTULO V

DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Art. 10. Na Educação de Jovens e Adultos – EJA, as aprendizagens relacionadas à Computação deverão considerar as características dos estudantes, suas trajetórias de vida, experiências sociais e profissionais, necessidades formativas e contextos de participação na cultura digital.

Parágrafo único. A organização curricular deverá favorecer, além do desenvolvimento das competências previstas nacionalmente, a inclusão e a cidadania digital, o acesso à informação, a utilização crítica e segura das tecnologias e sua aplicação nas práticas sociais e no mundo do trabalho.

CAPÍTULO VI

DA IMPLEMENTAÇÃO E DA FORMAÇÃO CONTINUADA

Art. 11. A implementação do Documento Curricular Complementar será realizada de forma planejada, progressiva e acompanhada pela Secretaria Municipal de Educação.

§ 1º A inexistência ou insuficiência de equipamentos tecnológicos não impedirá o

desenvolvimento das aprendizagens de Computação, devendo ser utilizadas estratégias desplugadas sempre que pedagogicamente adequadas.

§ 2º A implementação deverá assegurar equidade, inclusão e acessibilidade, observando as necessidades dos estudantes público da Educação Especial e garantindo, quando necessários, recursos de acessibilidade e tecnologia assistiva.

Art. 12. A Secretaria Municipal de Educação deverá promover formação continuada destinada aos profissionais envolvidos na implementação do Documento Curricular Complementar.

Parágrafo único. A formação deverá contemplar, entre outros temas:

- I – fundamentos da Computação na Educação Básica;
- II – Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- III – organização curricular e progressão das aprendizagens;
- IV – atividades plugadas e desplugadas;
- V – práticas interdisciplinares;
- VI – avaliação das aprendizagens;
- VII – cidadania, ética e segurança digital;
- VIII – inclusão e acessibilidade.

CAPÍTULO VII

DAS RESPONSABILIDADES DAS UNIDADES ESCOLARES

Art. 13. As unidades escolares deverão incorporar as disposições do Documento Curricular Complementar aos seus processos de planejamento e organização pedagógica.

Art. 14. Os Projetos Político-Pedagógicos deverão ser progressivamente adequados para contemplar:

- I – a organização da Computação no currículo;
- II – sua articulação com os demais componentes curriculares e Campos de Experiência;
- III – as estratégias metodológicas;
- IV – os processos de acompanhamento e avaliação;
- V – as condições de inclusão e acessibilidade;
- VI – as ações de formação dos profissionais.

CAPÍTULO VIII

DA AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS

Art. 15. A avaliação das aprendizagens relacionadas à Computação observará as concepções e normas de avaliação adotadas pela Rede Municipal e as especificidades de cada etapa e modalidade da Educação Básica.

§ 1º Na Educação Infantil, a avaliação ocorrerá mediante acompanhamento e registro do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de promoção, seleção ou classificação.

§ 2º No Ensino Fundamental e na EJA, a avaliação deverá acompanhar progressivamente o desenvolvimento das competências e habilidades previstas no Documento Curricular Complementar, considerando diferentes instrumentos e situações de aprendizagem.

§ 3º Os resultados da avaliação deverão subsidiar o planejamento, a intervenção pedagógica e a reorganização das práticas educativas.

CAPÍTULO IX

DO ACOMPANHAMENTO E DA REVISÃO

Art. 16. Compete à Secretaria Municipal de Educação acompanhar e avaliar a implementação do Documento Curricular Complementar, promovendo:

- I – orientação pedagógica às unidades escolares;
- II – acompanhamento dos planejamentos e das práticas educativas;
- III – formação continuada;
- IV – análise da progressão das aprendizagens;
- V – avaliação das condições estruturais e pedagógicas;
- VI – revisão periódica das estratégias de implementação.

Art. 17. Compete ao Conselho Municipal de Educação, no exercício de suas atribuições legais:

- I – acompanhar a implementação desta Resolução;
- II – emitir orientações e normas complementares quando necessárias;
- III – apreciar alterações substanciais no Documento Curricular Complementar;
- IV – acompanhar as atualizações da legislação e das normas nacionais relativas

à Computação e à Educação Digital.

Art. 18. O Documento Curricular Complementar deverá ser revisto sempre que alterações na legislação, nas Diretrizes Curriculares Nacionais ou nas Normas sobre

Computação na Educação Básica exigirem sua atualização, ou quando o acompanhamento de sua implementação demonstrar necessidade de aperfeiçoamento.

CAPÍTULO X

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 19. O Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação, compreendendo sua fundamentação, organização curricular, competências, habilidades, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, objetos de conhecimento e orientações didático-pedagógicas, integra esta Resolução para todos os efeitos educacionais e normativos.

Art. 20. A Secretaria Municipal de Educação poderá expedir orientações pedagógicas complementares necessárias à implementação desta Resolução, respeitadas as competências normativas do Conselho Municipal de Educação.

Art. 21. Os casos omissos de natureza normativa serão submetidos à apreciação do Conselho Municipal de Educação.

Art. 22. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – AMÉRICA DOURADA/BA

Criado pela Lei Municipal nº 130/1998 e ratificado pelas Leis Municipais nº 446/2020 e nº 456/2021

RESOLUÇÃO CME Nº 02, DE 13 DE AGOSTO DE 2026

Aprova o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação, como parte integrante do Referencial Curricular Municipal de América Dourada, estabelece normas para sua implementação no âmbito do Sistema Municipal de Ensino e dá outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE AMÉRICA DOURADA – BAHIA, no uso de suas atribuições legais e regimentais, considerando a competência do Município para organizar, manter e desenvolver os órgãos e instituições oficiais do seu sistema de ensino e baixar normas complementares para o seu funcionamento;

CONSIDERANDO os arts. 205, 206, 210 e 211 da Constituição Federal, que asseguram o direito à educação, estabelecem os princípios do ensino, a formação básica comum e a organização dos sistemas de ensino em regime de colaboração;

CONSIDERANDO a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, especialmente as disposições relativas à organização dos sistemas de ensino, à organização curricular e às finalidades da Educação Básica;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, que define as aprendizagens essenciais da Educação Básica e estabelece, entre suas Competências Gerais, a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que instituem as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC, estabelecendo competências e habilidades relativas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;

CONSIDERANDO as Diretrizes Curriculares Nacionais aplicáveis às etapas e

modalidades da Educação Básica;

CONSIDERANDO a Lei Municipal nº 446, de 27 de maio de 2020, que organiza o Sistema Municipal de Educação de América Dourada, e a Lei Municipal nº 456, de 24 de março de 2021, que institui o Conselho Municipal de Educação e suas câmaras;

CONSIDERANDO o Parecer Deliberativo CME nº 02/2020 e a Resolução CME/CEB nº 02/2020, que aprovaram o Referencial Curricular Municipal de América Dourada;

CONSIDERANDO a necessidade de atualização e complementação do Referencial Curricular Municipal em decorrência das Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;

CONSIDERANDO o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação elaborado pela Secretaria Municipal de Educação e submetido à apreciação deste Conselho;

CONSIDERANDO o Parecer CME nº 02/2026, aprovado pelo Plenário do Conselho Municipal de Educação.

RESOLVE:

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Fica aprovado o Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação da Rede Municipal de Ensino de América Dourada, que passa a integrar o Referencial Curricular Municipal vigente.

§ 1º O Documento Curricular Complementar de que trata o caput não substitui o Referencial Curricular Municipal, constituindo-se em instrumento de sua atualização e complementação quanto às aprendizagens relativas à Computação.

§ 2º O Documento Curricular Complementar constitui referência para a organização curricular, o planejamento, as práticas pedagógicas, a formação continuada e o acompanhamento das aprendizagens nas instituições integrantes do Sistema Municipal de Ensino.

§ 3º Integram o Documento Curricular Complementar as competências, habilidades, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, objetos de conhecimento e orientações didático-pedagógicas nele estabelecidos.

Art. 2º. A implementação da Computação deverá observar:

I – a Base Nacional Comum Curricular – BNCC;

II – as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;

III – as Diretrizes Curriculares Nacionais;

IV – o Referencial Curricular Municipal de América Dourada;

V – o Documento Curricular Complementar aprovado por esta Resolução;

VI – as demais normas do Sistema Municipal de Ensino.

CAPÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Art. 3º. A organização curricular da Computação deverá contemplar os três eixos estabelecidos nacionalmente:

I – Pensamento Computacional;

II – Mundo Digital;

III – Cultura Digital.

Parágrafo único. Os eixos previstos neste artigo deverão ser desenvolvidos de forma progressiva, articulada e adequada às especificidades das etapas e modalidades da Educação Básica.

Art. 4º. O Ensino da Computação será desenvolvido na Rede Municipal de Ensino:

I – como componente curricular, conforme a organização curricular estabelecida pela Rede Municipal;

II – de forma transversal e interdisciplinar, articulando seus conhecimentos e habilidades aos demais componentes curriculares, às áreas do conhecimento e, na Educação Infantil, aos Campos de Experiência;

III – mediante práticas pedagógicas contextualizadas, investigativas, criativas, colaborativas e inclusivas;

IV – por meio de atividades plugadas e desplugadas, conforme os objetivos de aprendizagem e as condições pedagógicas e estruturais das unidades escolares.

§ 1º A abordagem transversal não se limitará ao uso de equipamentos ou recursos tecnológicos, devendo assegurar intencionalidade pedagógica e desenvolvimento das competências e habilidades próprias da Computação.

§ 2º A organização como componente curricular não impede sua articulação com os demais componentes, áreas do conhecimento, projetos e práticas interdisciplinares.

Art. 5º. As competências, habilidades, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e objetos de conhecimento constantes do Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação constituem referência para a organização das aprendizagens e para o planejamento pedagógico da Rede Municipal de Ensino.

§ 1º A Secretaria Municipal de Educação deverá promover o detalhamento e a organização desses elementos curriculares, observando, na Educação Infantil, as especificidades de cada faixa etária, os direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e os Campos de Experiência; no Ensino Fundamental, a distribuição e a progressão das habilidades e dos objetos de conhecimento de acordo com cada ano escolar; e, na Educação de Jovens e Adultos, a organização das aprendizagens conforme as etapas e a estrutura curricular da modalidade, em consonância com a BNCC e com as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.

§ 2º O detalhamento previsto neste artigo deverá assegurar a progressão das aprendizagens e oferecer referências claras para o planejamento, o acompanhamento e a avaliação das práticas pedagógicas.

CAPÍTULO III

DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 6º. Na Educação Infantil, as aprendizagens relacionadas à Computação serão desenvolvidas de maneira integrada ao currículo da etapa, respeitando:

I – as interações e a brincadeira como eixos estruturantes das práticas pedagógicas;

II – os direitos de aprendizagem e desenvolvimento;

III – os Campos de Experiência;

IV – as características, necessidades, interesses e potencialidades das crianças;

V – a indissociabilidade entre educar e cuidar.

Art. 7º. As experiências relacionadas à Computação na Educação Infantil poderão envolver jogos, brincadeiras, narrativas, desafios, investigação, resolução de problemas, classificação, ordenação, identificação e criação de padrões e sequências, organização de informações, exploração de materiais e outras situações significativas.

§ 1º Serão valorizadas as atividades desplugadas e as experiências concretas,

corporais, lúdicas e interativas.

§ 2º O uso de tecnologias digitais deverá ocorrer de forma intencional, mediada e adequada à faixa etária, sem substituir experiências essenciais de interação, brincadeira, movimento, exploração e contato com diferentes linguagens.

§ 3º É vedada a utilização da Computação como justificativa para antecipação de práticas escolarizantes incompatíveis com a Educação Infantil.

CAPÍTULO IV DO ENSINO FUNDAMENTAL

Art. 8º. No Ensino Fundamental, o Ensino da Computação deverá assegurar a progressão das aprendizagens ao longo dos anos escolares, considerando as competências e habilidades estabelecidas no Documento Curricular Complementar.

Art. 9º. As práticas pedagógicas poderão contemplar, entre outras:

I – resolução de problemas e desenvolvimento do pensamento computacional;

II – algoritmos e programação, em níveis progressivos de complexidade;

III – atividades plugadas e desplugadas;

IV – representação, organização e tratamento de dados e informações;

V – produção e criação de conteúdos digitais;

VI – compreensão do funcionamento do mundo digital;

VII – cidadania e cultura digital;

VIII – uso crítico, ético, seguro e responsável das tecnologias;

IX – segurança e proteção de dados pessoais;

X – robótica educacional e outras experiências de criação tecnológica, quando compatíveis com os objetivos curriculares e com as condições da Rede.

CAPÍTULO V DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Art. 10. Na Educação de Jovens e Adultos – EJA, as aprendizagens relacionadas à Computação deverão considerar as características dos estudantes, suas trajetórias de vida, experiências sociais e profissionais, necessidades formativas e contextos de participação na cultura digital.

Parágrafo único. A organização curricular deverá favorecer, além do desenvolvimento das competências previstas nacionalmente, a inclusão e a cidadania digital, o acesso à informação, a utilização crítica e segura das tecnologias e sua

aplicação nas práticas sociais e no mundo do trabalho.

CAPÍTULO VI

DA IMPLEMENTAÇÃO E DA FORMAÇÃO CONTINUADA

Art. 11. A implementação do Documento Curricular Complementar será realizada de forma planejada, progressiva e acompanhada pela Secretaria Municipal de Educação.

§ 1º A inexistência ou insuficiência de equipamentos tecnológicos não impedirá o desenvolvimento das aprendizagens de Computação, devendo ser utilizadas estratégias desplugadas sempre que pedagogicamente adequadas.

§ 2º A implementação deverá assegurar equidade, inclusão e acessibilidade, observando as necessidades dos estudantes público da Educação Especial e garantindo, quando necessários, recursos de acessibilidade e tecnologia assistiva.

Art. 12. A Secretaria Municipal de Educação deverá promover formação continuada destinada aos profissionais envolvidos na implementação do Documento Curricular Complementar.

Parágrafo único. A formação deverá contemplar, entre outros temas:

- I – fundamentos da Computação na Educação Básica;
- II – Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- III – organização curricular e progressão das aprendizagens;
- IV – atividades plugadas e desplugadas;
- V – práticas interdisciplinares;
- VI – avaliação das aprendizagens;
- VII – cidadania, ética e segurança digital;
- VIII – inclusão e acessibilidade.

CAPÍTULO VII

DAS RESPONSABILIDADES DAS UNIDADES ESCOLARES

Art. 13. As unidades escolares deverão incorporar as disposições do Documento Curricular Complementar aos seus processos de planejamento e organização pedagógica.

Art. 14. Os Projetos Político-Pedagógicos deverão ser progressivamente adequados para contemplar:

- I – a organização da Computação no currículo;

II – sua articulação com os demais componentes curriculares e Campos de Experiência;

III – as estratégias metodológicas;

IV – os processos de acompanhamento e avaliação;

V – as condições de inclusão e acessibilidade;

VI – as ações de formação dos profissionais.

CAPÍTULO VIII

DA AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS

Art. 15. A avaliação das aprendizagens relacionadas à Computação observará as concepções e normas de avaliação adotadas pela Rede Municipal e as especificidades de cada etapa e modalidade da Educação Básica.

§ 1º Na Educação Infantil, a avaliação ocorrerá mediante acompanhamento e registro do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de promoção, seleção ou classificação.

§ 2º No Ensino Fundamental e na EJA, a avaliação deverá acompanhar progressivamente o desenvolvimento das competências e habilidades previstas no Documento Curricular Complementar, considerando diferentes instrumentos e situações de aprendizagem.

§ 3º Os resultados da avaliação deverão subsidiar o planejamento, a intervenção pedagógica e a reorganização das práticas educativas.

CAPÍTULO IX

DO ACOMPANHAMENTO E DA REVISÃO

Art. 16. Compete à Secretaria Municipal de Educação acompanhar e avaliar a implementação do Documento Curricular Complementar, promovendo:

I – orientação pedagógica às unidades escolares;

II – acompanhamento dos planejamentos e das práticas educativas;

III – formação continuada;

IV – análise da progressão das aprendizagens;

V – avaliação das condições estruturais e pedagógicas;

VI – revisão periódica das estratégias de implementação.

Art. 17. Compete ao Conselho Municipal de Educação, no exercício de suas atribuições legais:

- I – acompanhar a implementação desta Resolução;
- II – emitir orientações e normas complementares quando necessárias;
- III – apreciar alterações substanciais no Documento Curricular Complementar;
- IV – acompanhar as atualizações da legislação e das normas nacionais relativas à Computação e à Educação Digital.

Art. 18. O Documento Curricular Complementar deverá ser revisto sempre que alterações na legislação, nas Diretrizes Curriculares Nacionais ou nas Normas sobre Computação na Educação Básica exigirem sua atualização, ou quando o acompanhamento de sua implementação demonstrar necessidade de aperfeiçoamento.

CAPÍTULO X

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 19. O Documento Curricular Complementar para o Ensino da Computação, compreendendo sua fundamentação, organização curricular, competências, habilidades, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, objetos de conhecimento e orientações didático-pedagógicas, integra esta Resolução para todos os efeitos educacionais e normativos.

Art. 20. A Secretaria Municipal de Educação poderá expedir orientações pedagógicas complementares necessárias à implementação desta Resolução, respeitadas as competências normativas do Conselho Municipal de Educação.

Art. 21. Os casos omissos de natureza normativa serão submetidos à apreciação do Conselho Municipal de Educação.

Art. 22. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.



Juliano Oliveira dos Santos
Presidente do CME- América Dourada



Flávia Marques Camacam
Presidente da Câmara de Educação Básica

Lucivete Davi Rocha

Lucivete Davi Rocha
Presidente da Câmara do FUNDEB

Vânia Macedo de Souza

Vânia Macedo de Souza
Presidente da Câmara de Legislação e Normas Técnicas

**DOCUMENTO CURRICULAR PARA O ENSINO DA COMPUTAÇÃO NO
MUNICÍPIO DE AMÉRICA DOURADA- BA**

AMÉRICA DOURADA, 09 DE JULHO DE 2025

DOCUMENTO CURRICULAR PARA O ENSINO DA COMPUTAÇÃO NO MUNICÍPIO DE AMÉRICA DOURADA- BA

O Currículo para o Ensino da Computação do Município de América Dourada nasce do compromisso coletivo de construir uma educação pública capaz de responder aos desafios do século XXI, assegurando aos estudantes o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e competências essenciais para compreender, utilizar, criar e transformar tecnologias de forma ética, crítica, criativa e socialmente responsável. Mais do que um documento normativo, este currículo representa a materialização de um processo democrático de escuta, diálogo, estudo e construção coletiva, fundamentado na valorização dos saberes locais e nas políticas nacionais para a Educação Básica.

Sua elaboração foi marcada pela participação ativa de diferentes sujeitos da educação municipal. O processo teve início durante as ações formativas destinadas aos gestores escolares e coordenadores pedagógicos, que promoveram estudos sobre as Diretrizes Nacionais para o Ensino de Computação na Educação Básica, a Política Nacional de Educação Digital (PNED), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e outros referenciais que orientam a inserção da Computação como área estruturante da formação humana. Posteriormente, esse movimento foi ampliado com a participação dos professores da rede municipal, que contribuíram com suas experiências, práticas pedagógicas e conhecimentos construídos no cotidiano escolar, consolidando um currículo elaborado a muitas mãos, fundamentado na realidade educacional do município e comprometido com a melhoria da aprendizagem.

Essa construção colaborativa traduz a compreensão de que o currículo é um documento vivo, permanentemente aberto ao diálogo, à reflexão e ao aperfeiçoamento. Ao reunir diferentes olhares, experiências e conhecimentos, fortalece-se uma proposta curricular que respeita as especificidades da rede municipal e reconhece os profissionais da educação como protagonistas na definição dos caminhos formativos que orientam o trabalho pedagógico.

Localizado no Território de Identidade de Irecê, no centro-norte da Bahia, o município de América Dourada possui uma população de aproximadamente 15,1 mil habitantes, distribuída em uma área territorial de cerca de 822 km², apresentando características típicas do semiárido baiano e uma economia fortemente vinculada à agricultura, à pecuária, ao comércio local e aos serviços

públicos. O município alcança uma taxa de escolarização de 99,21% entre crianças de 6 a 14 anos, indicador que evidencia a importância da escola como espaço de formação, inclusão e desenvolvimento social.

As características sociais, econômicas, culturais e territoriais de América Dourada constituem elementos fundamentais para a organização deste currículo. Em um contexto marcado pela riqueza das tradições culturais, pelo fortalecimento da agricultura familiar, pela valorização das comunidades rurais e pelos desafios próprios do semiárido, o Ensino da Computação assume um papel estratégico ao possibilitar que crianças, adolescentes, jovens e adultos desenvolvam competências para interpretar criticamente a realidade, resolver problemas, inovar, produzir conhecimentos e participar de forma ativa da cultura digital.

Nessa perspectiva, este currículo compreende a Computação não apenas como aprendizagem de tecnologias ou de linguagens de programação, mas como um campo de conhecimento que promove o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital, da compreensão do mundo digital e da capacidade de criar soluções para desafios concretos da vida cotidiana. Trata-se de uma formação que dialoga com as diferentes áreas do conhecimento, fortalece práticas interdisciplinares e amplia as possibilidades de aprendizagem, investigação, criatividade, comunicação e participação cidadã.

Organizado para atender às especificidades da Educação Infantil, dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos, este documento apresenta habilidades construídas em consonância com a progressão das aprendizagens, respeitando as características do desenvolvimento dos estudantes e favorecendo uma formação integral que articula conhecimentos científicos, tecnológicos, culturais e humanos.

Mais do que preparar estudantes para utilizar tecnologias, este currículo busca formar sujeitos capazes de compreender criticamente as transformações do mundo contemporâneo, atuar com responsabilidade ética nos ambientes digitais, produzir conhecimentos, desenvolver soluções inovadoras e contribuir para o desenvolvimento sustentável de América Dourada. Dessa forma, reafirma-se o compromisso da Rede Municipal de Ensino com uma educação pública de qualidade, inclusiva, democrática e socialmente referenciada, na qual a Computação se constitui como um direito de aprendizagem e como uma ferramenta para ampliar oportunidades, fortalecer a cidadania e construir novos projetos de futuro para as atuais e as próximas gerações.

O Ensino da Computação

A sociedade contemporânea tem sido profundamente impactada pelas tecnologias digitais. Em poucas décadas, mudanças que antes levavam séculos para acontecer transformaram a maneira como trabalhamos, nos comunicamos, aprendemos, nos relacionamos e participamos da vida social. Nesse cenário, a Computação deixa de ser apenas uma ferramenta ou recurso opcional e passa a ser reconhecida como linguagem, ciência e área do conhecimento fundamental para a vida no século XXI.

A escola, enquanto espaço social de formação humana, não pode se manter distante dessa transformação. Incorporar a Computação ao currículo escolar significa preparar crianças, jovens, adultos e idosos para compreender, produzir e intervir no mundo contemporâneo, em que algoritmos, redes digitais e inteligência artificial moldam as relações sociais e econômicas.

No entanto, não se trata apenas de ensinar a “mexer no computador”, a Computação precisa ser entendida como campo do saber que desenvolve formas específicas de pensar, raciocinar e resolver problemas. O pensamento computacional, conjunto de habilidades que inclui a decomposição de problemas, a identificação de padrões, a abstração e a criação de algoritmos, é hoje comparado em relevância à alfabetização em língua materna e ao domínio da matemática. É por meio dele que os estudantes aprendem a organizar informações, modelar soluções, criar representações e traduzir ideias em ações concretas por meio da tecnologia.

Nesse sentido, a construção de um currículo para o ensino da Computação se apresenta como medida estratégica para garantir a formação integral dos estudantes.

Tal currículo não deve ser visto como algo estanque, mas como fruto de um processo coletivo e contínuo, capaz de dialogar tanto com as especificidades locais quanto com as demandas globais. Ele precisa contemplar a diversidade cultural, social e econômica dos territórios, ao mesmo tempo em que assegura o acesso a competências universais ligadas à ciência da computação, à ética digital e à cidadania tecnológica.

A proposta aqui apresentada está em consonância com um amplo conjunto de marcos legais, normativos e orientadores que fundamentam a inserção do ensino da Computação na Educação Básica brasileira. Entre eles destacam-se a

Lei nº 9.394/1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional; o Plano Nacional de Educação - PNE, instituído pela Lei nº 13.005/2014, que prevê estratégias voltadas à ampliação do acesso às tecnologias digitais e à inovação pedagógica; a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, que incorpora a Cultura Digital como uma das Competências Gerais da Educação Básica e reconhece o desenvolvimento do pensamento crítico, científico e tecnológico como elemento essencial da formação integral dos estudantes; e a Política Nacional de Educação Digital - PNED, instituída pela Lei nº 14.533/2023, que estabelece princípios, objetivos e eixos estruturantes para a promoção da educação digital, da inclusão tecnológica, da inovação e do desenvolvimento de competências digitais em todos os níveis e modalidades de ensino.

Além desses documentos, esta proposta fundamenta-se nas Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologadas pelo Conselho Nacional de Educação por meio da Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que instituem diretrizes específicas para a implementação do ensino da Computação em todo o território nacional. Essas normas organizam a Computação em três eixos estruturantes: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, definindo competências e habilidades a serem desenvolvidas progressivamente ao longo da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio.

Igualmente, considera-se o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que fundamenta pedagogicamente essas normas e destaca que o ensino da Computação deve superar a perspectiva meramente instrumental do uso das tecnologias, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, da resolução de problemas, da criatividade, da colaboração, da autoria, da cidadania digital e da compreensão crítica dos impactos sociais, culturais, econômicos e éticos das tecnologias digitais.

A proposta também dialoga com a Estratégia Brasileira para a Transformação Digital - E-Digital e com a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas, políticas públicas que reforçam a necessidade de promover a inclusão digital, a conectividade das escolas, a inovação pedagógica e o desenvolvimento de competências digitais indispensáveis à participação ativa dos estudantes na sociedade contemporânea.

No âmbito internacional, este documento está alinhado às recomendações da UNESCO, especialmente ao Marco de Competências em TIC para Professores (ICT Competency Framework for Teachers), e às orientações da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável,

em especial ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 - ODS, que defende uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, capaz de preparar crianças e jovens para os desafios científicos, tecnológicos e sociais do século XXI.

Dessa forma, o Documento Curricular Municipal de Computação consolida-se como um instrumento pedagógico e normativo comprometido com a implementação das políticas educacionais vigentes, assegurando que o ensino da Computação seja desenvolvido de maneira planejada, progressiva, contextualizada e articulada ao currículo escolar. Seu propósito é garantir aos estudantes o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores necessários para compreender, criar, utilizar e transformar tecnologias digitais de forma ética, crítica, criativa, segura e socialmente responsável, contribuindo para sua formação integral e para o exercício pleno da cidadania na cultura digital. O ensino da Computação, ao ser integrado ao currículo, contribui para a consolidação de uma educação de qualidade social, que busca não apenas a inserção dos indivíduos no mundo de trabalho, mas a formação de sujeitos críticos, criativos, éticos e cidadãos.

Eixos Estruturantes do Currículo da Computação

O currículo da Computação organiza-se a partir de três eixos estruturantes que orientam o desenvolvimento das aprendizagens ao longo da Educação Básica:

Pensamento Computacional: abordagem voltada ao desenvolvimento da decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração e criação de algoritmos, favorecendo o raciocínio lógico, a criatividade, a tomada de decisão e a resolução sistemática de problemas.

Mundo Digital: eixo que abrange aprendizagens sobre artefatos digitais físicos e virtuais, como computadores, celulares, tablets, internet, redes sociais e nuvens de dados, promovendo o letramento digital funcional e crítico.

Cultura Digital: eixo que contempla aprendizagens voltadas à participação consciente, ética e democrática por meio das tecnologias digitais, incluindo a compreensão dos impactos sociais, culturais e econômicos da revolução digital, a cidadania digital, a inteligência artificial, a cultura maker e a robótica educacional.

Pensamento Computacional por Etapas de Ensino

Educação Infantil

No eixo Pensamento Computacional da Educação Infantil são apresentados seis objetivos de aprendizagem. Quatro deles concentram-se na construção e experimentação de algoritmos, compreendidos como sequências de passos para realizar tarefas ou resolver problemas do cotidiano. Um objetivo está voltado à identificação de padrões e outro ao desenvolvimento de noções de verdadeiro ou falso, fundamentais para a tomada de decisões.

As experiências pedagógicas nessa etapa são essencialmente lúdicas, envolvendo jogos, histórias, músicas, brincadeiras e atividades práticas que desenvolvem a curiosidade, a criatividade e o pensamento lógico inicial.

Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

No eixo Pensamento Computacional, a etapa do 1º ao 5º ano reúne os seguintes objetos de conhecimento: Organização e representação da informação, Algoritmos, Lógica Computacional e Decomposição. A partir deles, desdobram-se habilidades que apontam para a necessidade de o estudante:

1. Identificar as principais formas de organizar e representar a informação;
2. Construir e simular algoritmos na resolução de problemas;
3. Realizar operações lógicas;
4. Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos.

Essas aprendizagens podem ocorrer tanto por meio de atividades digitais quanto por metodologias desplugadas, garantindo equidade no acesso ao ensino da Computação.

Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)

Na etapa do 6º ao 9º ano, os objetos de conhecimento do eixo Pensamento Computacional são Programação (tipos de dados e linguagens de programação) e Estratégias de solução de problemas (decomposição e generalização). Ao final dos Anos Finais, espera-se que o estudante seja capaz de:

1. Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes

áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando estruturas de dados adequadas;

2. Empregar diferentes estratégias da Computação, como decomposição, generalização e reúso, na construção de soluções para problemas complexos.

Equidade no Ensino da Computação

A equidade no ensino da Computação pode ser assegurada por meio de estratégias pedagógicas e de gestão que não dependem exclusivamente de recursos digitais. O uso de metodologias desplugadas, materiais concretos, jogos, dinâmicas corporais e resolução de problemas em contextos reais possibilita o desenvolvimento do pensamento computacional mesmo em ambientes com acesso limitado à tecnologia.

Avaliação das Aprendizagens em Computação

O pensamento computacional envolve habilidades como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração, elaboração de algoritmos, argumentação e colaboração, que nem sempre se expressam por respostas objetivas. Assim, a avaliação deve assumir caráter formativo e processual.

A Taxonomia de Bloom pode ser integrada às avaliações desplugadas de Pensamento Computacional para mapear níveis cognitivos (lembrar, entender, aplicar, analisar, avaliar e criar) aos pilares do pensamento computacional, como algoritmos e abstração, alinhando-se às competências previstas na BNCC. Essa abordagem permite a construção de rubricas graduais que observam o desenvolvimento dos estudantes em atividades offline, promovendo avaliações inclusivas e contextualizadas.

Relação com BNCC, Inteligência Artificial, Cultura Maker e Robótica

O currículo de Computação dialoga diretamente com a BNCC Computação, fortalecendo a integração curricular com outras áreas do conhecimento. A Inteligência Artificial é abordada de forma introdutória e crítica, promovendo a compreensão de algoritmos, automação e impactos

sociais.

A cultura maker e a robótica educacional são incorporadas como estratégias pedagógicas que favorecem a aprendizagem ativa, a experimentação, a prototipagem, o trabalho colaborativo e a resolução de problemas, inclusive por meio de materiais de baixo custo e práticas desplugadas.

Outras Considerações

O ensino da Computação não constitui um luxo ou uma opção futura, mas uma necessidade formativa essencial, diretamente relacionada à inclusão social, à formação cidadã e ao desenvolvimento local. Ao ser incorporada como componente curricular, eixo estruturante ou tema transversal, a Computação assegura aos estudantes competências fundamentais para viver, compreender e transformar a sociedade tecnológica em que estão inseridos.

Mais do que formar usuários de tecnologia, este currículo propõe formar cidadãos digitais críticos, éticos, criativos e protagonistas de seus processos formativos, fortalecendo a educação pública municipal e ampliando oportunidades para todos.

O Desafio da Inserção da Computação na Escola

Embora a relevância da Computação seja amplamente reconhecida, a efetiva introdução dessa área de conhecimento no cotidiano escolar apresenta um conjunto de desafios significativos. Entre eles, destacam-se:

1. Infraestrutura tecnológica insuficiente - muitas escolas ainda não possuem laboratórios de informática, acesso regular à internet ou equipamentos básicos em bom funcionamento. A ausência desses recursos gera desigualdade de oportunidades e limita o alcance de práticas inovadoras.
2. Formação docente - a maioria dos professores não foram preparados em sua formação inicial para ensinar Computação. Isso exige investimentos maciços em programas de capacitação continuada, além da revisão dos currículos de licenciaturas, de modo a contemplar conteúdos de tecnologia e pensamento computacional.
3. Compreensão limitada do campo - em muitas redes e comunidades escolares, ainda persiste a visão de que ensinar Computação é apenas

utilizar softwares de edição de texto ou planilhas. Essa concepção reducionista precisa ser superada para que a Computação seja entendida como ciência e linguagem.

4. Escassez de materiais didáticos estruturados - há carência de livros, guias, plataformas e propostas pedagógicas consistentes que orientem o ensino da Computação de forma progressiva, interdisciplinar e contextualizada.
5. Resistência institucional e cultural - a escola, como instituição, nem sempre está preparada para incorporar mudanças em sua prática pedagógica.
6. Questões ligadas à gestão, ao financiamento, à cultura escolar e às prioridades políticas podem dificultar a consolidação da Computação como campo de estudo.

Reconhecer esses desafios é o primeiro passo para superá-los. A construção deste currículo propõe um conjunto de metas e estratégias que permitem avançar de forma consistente e sustentável, garantindo que a Computação não seja apenas um modismo, mas um direito assegurado a todos os estudantes.

Metas para a Implementação

O processo de inserção da Computação no currículo escolar precisa ser planejado com clareza e gradualidade. Estabelecer metas mensuráveis é fundamental para garantir o monitoramento dos avanços e a avaliação de resultados.

Curto Prazo (1 a 2 anos)

- Elaborar diagnóstico da situação tecnológica da rede de ensino (quantidade de equipamentos, conectividade, formação docente, práticas existentes).
- Realizar formações introdutórias sobre pensamento computacional e cidadania digital para os professores de diferentes áreas. □
- Implementar projetos extracurriculares de iniciação à Computação, com foco em robótica, programação em blocos e cultura digital.

- Estimular o uso de metodologias desplugadas, que permitem ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de computadores.

Médio Prazo (3 a 5 anos)

- Introduzir a Computação como componente curricular nos Anos Finais do Ensino Fundamental.
- Garantir laboratórios de informática conectados em todas as escolas da rede.
- Formar pelo menos 80% dos professores de áreas de exatas e/ou outros profissionais com aptidão tecnológica em conteúdos básicos de Computação.
- Construir materiais didáticos contextualizados, em parceria com universidades, instituições de pesquisa e organizações da sociedade civil ou outros programas que porventura possam ser ofertados pelo Ministério da Educação.

Longo Prazo (6 a 10 anos)

- Consolidar a Computação como eixo estruturante do currículo, articulada de forma transversal com todas as áreas do conhecimento.
- Garantir a presença do componente curricular de Computação em toda a Educação Básica, incluindo Educação Infantil e EJA.
- Desenvolver sistemas de avaliação que considerem as habilidades computacionais como parte integrante da aprendizagem.
- Estabelecer uma rede de inovação educacional, com escolas-referência em Computação, fomentando pesquisa e desenvolvimento pedagógico.

Essas metas permitem que a Computação seja introduzida de forma planejada e sustentável, garantindo que os avanços sejam permanentes e não apenas iniciativas pontuais.

Estratégias de Implementação

O alcance das metas depende de estratégias bem delineadas, que devem ser assumidas pela rede de ensino em parceria com outros atores sociais. Entre elas, destacam-se:

1. Investimento em infraestrutura: ampliar a conectividade, modernizar os laboratórios, garantir manutenção regular dos equipamentos e estimular o uso consciente de celulares e tablets como recursos pedagógicos.
2. Formação de professores: oferecer cursos continuados, criar programas de certificação, incluir a Computação na formação inicial de novos educadores e incentivar comunidades de prática docente.
3. Currículo flexível e contextualizado: adaptar os objetos do conhecimento e metodologias à realidade local, sem perder de vista as competências globais.
4. Parcerias institucionais: estabelecer colaboração com universidades, institutos de tecnologia, ONGs e empresas, criando projetos de inovação educacional.
5. Projetos piloto e expansão gradual: iniciar com escolas-referência ou experiências extracurriculares e ampliar progressivamente.
6. Uso de metodologias desplugadas: ensinar algoritmos, lógica e estruturas de repetição por meio de jogos, atividades lúdicas e materiais concretos, sem depender exclusivamente de computadores.

Organização Curricular por Etapas

A Computação deve ser trabalhada de maneira progressiva, respeitando o nível de desenvolvimento dos estudantes em cada etapa.

Educação Infantil

Na Educação Infantil, as experiências precisam ser essencialmente lúdicas, explorando jogos, histórias, músicas, brincadeiras e atividades práticas que desenvolvam a curiosidade e a criatividade.

Habilidades previstas:

- Desenvolver o pensamento computacional inicial por meio de jogos e sequências lógicas.

Estimular a criatividade e a curiosidade na resolução de pequenos problemas.

- Trabalhar noções de ordem, classificação, sequência e padrões.
- Reconhecer a tecnologia como parte do cotidiano, de forma crítica e mediada pelo adulto.

Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Nos anos iniciais, já é possível introduzir conceitos básicos de algoritmos e programação em blocos, articulados ao uso de ferramentas digitais simples.

Habilidades previstas:

- Organizar e representar informações em diferentes linguagens.
- Criar algoritmos simples em ambientes visuais (Scratch, Blockly, entre outros).
- Utilizar editores de texto, planilhas e apresentações como apoio à aprendizagem.
- Desenvolver noções de cidadania digital e refletir sobre o uso responsável da internet.
- Exercitar a colaboração em grupo para resolver problemas tecnológicos.

Ensino Fundamental – Anos Finais

Nos anos finais, o currículo deve aprofundar a compreensão da computação, articulando a aprendizagem de linguagens de programação textuais, robótica e produção de conteúdos digitais.

Habilidades previstas:

- Criar e interpretar algoritmos mais complexos. □
- Programar em linguagens textuais (como Python, JavaScript, entre outros) em projetos simples.
- Desenvolver projetos de robótica e prototipagem com recursos acessíveis.
- Produzir conteúdos digitais multimodais (vídeos, podcasts, animações interativas).

Refletir criticamente sobre ética digital, privacidade, fake news e inteligência artificial.

- Demonstrar autonomia e protagonismo em projetos interdisciplinares e sociais.

Educação de Jovens e Adultos (EJA)

Na EJA, a Computação deve priorizar o letramento digital e práticas ligadas ao mundo do trabalho, à cidadania e ao cotidiano dos estudantes.

Habilidades previstas:

- Dominar ferramentas digitais básicas para comunicação e organização pessoal.
- Compreender os impactos da tecnologia no mundo do trabalho.
- Utilizar plataformas digitais para acesso a direitos, serviços e participação social.
- Desenvolver pensamento crítico em relação ao uso ético e responsável da tecnologia.

Habilidades Transversais

Além das habilidades específicas de cada etapa, a Computação contribui para o desenvolvimento de competências transversais:

1. Cognitivas: pensamento computacional, raciocínio lógico, abstração, resolução de problemas, criatividade.
2. Técnicas: algoritmos, programação, automação, criação de aplicativos e jogos, manipulação de dados.
3. Comunicacionais: comunicação digital, trabalho em equipe, empatia e compartilhamento de conhecimento.
4. Éticas e cidadãs: cidadania digital, segurança, privacidade, direitos autorais, uso responsável das tecnologias.
5. Interdisciplinares: aplicação da Computação em matemática, ciências, geografia, artes e outras áreas.

O Ensino da Computação por meio de Projetos

Um dos caminhos mais promissores para o ensino da Computação é a adoção da metodologia de projetos. Essa abordagem coloca o estudante no centro da aprendizagem, desafiando-o a resolver problemas reais ou simulados, desenvolver soluções criativas, experimentar, errar e reconstruir seu conhecimento.

Trabalhar a Computação por meio de projetos significa superar a lógica de ensino fragmentado. Em vez de aprender programação de forma isolada, os alunos podem desenvolver jogos educativos, aplicativos voltados a demandas da comunidade, automação de processos escolares ou protótipos sustentáveis. Essas experiências articulam a Computação a outras áreas do conhecimento e fortalecem a relevância social da aprendizagem.

Projetos também favorecem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, empatia, persistência e autonomia. São oportunidades para trabalhar em equipe, dividir tarefas, negociar ideias e assumir responsabilidades. Assim, a Computação torna-se não apenas um campo técnico, mas uma prática integradora da vida em sociedade.

Outro ponto de destaque é a possibilidade de personalização das aprendizagens. Projetos permitem que cada estudante contribua com suas habilidades, uns com design, outros com lógica, outros com escrita. Além disso, criam condições para avaliação mais formativa, valorizando não apenas o produto final, mas todo o processo de desenvolvimento.

O Papel do Professor e a Formação Docente

Nenhum currículo se efetiva sem professores preparados e engajados. No caso da Computação, isso é ainda mais evidente, pois se trata de um campo em constante transformação. O professor precisa assumir o papel de mediador, facilitador e incentivador da criatividade e da autonomia dos estudantes.

Para isso, é essencial garantir programas de formação inicial e continuada que contemplem não apenas o domínio técnico, mas também metodologias pedagógicas inovadoras. Comunidades de práticas, redes de apoio, trocas de experiências e acompanhamento pedagógico contínuo são

O Ensino da Computação em América Dourada

O Sistema Municipal de Educação de América Dourada, implementará no biênio (2026 e 2027) a proposta do Ensino da Computação, da seguinte forma:

- Atualizar Normativas Municipal adequando a legislação vigente (Referencial Curricular, PPPs, Regimento Escolar).
- Realizar Diagnósticos da situação tecnológica da rede de ensino (quantidade de equipamentos, conectividade, formação docente, práticas existentes).
- Promover formações introdutórias sobre pensamento computacional e cidadania digital para os professores de diferentes áreas.
- Implementar projetos extracurriculares de iniciação à Computação com o uso de metodologias desplugadas, que permitem ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de computadores.
- Ofertar inicialmente nas Escolas de Tempo Integral na parte diversificada da Matriz Curricular. Nas demais unidades escolares acontecerá como tema transversal ou eixo estruturante em todas as áreas do conhecimento.

Proposição de Habilidades por Etapas

Códigos:

EI-COMP01 (Educação Infantil, Computação, número da Habilidade);

AI-COMP01 (Anos Iniciais, Computação, número da Habilidade);

AF-COMP01 (Anos Finais, Computação, número da Habilidade);

EJA-COMP01 (Educação de Jovens e Adultos, Computação, número da Habilidade).

EDUCAÇÃO INFANTIL

Eixo 1 – Pensamento Computacional

EI-COMP01 – Explorar situações do cotidiano que envolvam organização, ordenação e sequenciamento de ações, antecipando etapas e compreendendo que diferentes procedimentos podem conduzir à realização de uma mesma tarefa.

EI-COMP02 – Identificar padrões presentes em objetos, sons, movimentos, imagens e acontecimentos do cotidiano, estabelecendo relações de semelhança e diferença que favoreçam a construção do raciocínio lógico.

EI-COMP03 – Resolver desafios por meio de estratégias de tentativa, observação, comparação e revisão de ações, compreendendo que os erros fazem parte do processo de aprendizagem e podem contribuir para a construção de novas soluções.

EI-COMP04 – Planejar pequenos percursos, trajetos e sequências de movimentos utilizando referências espaciais, desenvolvendo habilidades de orientação, localização e organização lógica.

EI-COMP05 – Representar sequências de acontecimentos por meio da linguagem oral, corporal, gráfica ou pictográfica, reconhecendo relações de início, meio e fim em diferentes situações.

EI-COMP06 – Agrupar, classificar e organizar objetos, brinquedos e materiais considerando diferentes critérios, como cor, forma, tamanho, função ou quantidade, percebendo regularidades e possibilidades de organização.

EI-COMP07 – Participar de brincadeiras e jogos que envolvam a construção de estratégias, a resolução de problemas e a tomada de decisões, desenvolvendo autonomia intelectual e pensamento lógico.

EI-COMP08 – Experimentar diferentes formas de solucionar desafios utilizando materiais concretos e atividades desplugadas, ampliando a capacidade de observar, levantar hipóteses, testar possibilidades e compartilhar descobertas.

Eixo 2 – Mundo Digital

EI-COMP09 – Explorar diferentes dispositivos tecnológicos presentes na escola e em outros ambientes sociais, reconhecendo suas características, funções e possibilidades de utilização no cotidiano.

EI-COMP10 Utilizar recursos digitais de forma mediada para produzir desenhos, registros, sons, imagens e outras formas de expressão, ampliando as possibilidades de comunicação e criatividade.

EI-COMP11 – Reconhecer que diferentes equipamentos digitais executam funções específicas e podem auxiliar na realização de atividades relacionadas à aprendizagem, ao lazer e à comunicação.

EI-COMP12 – Experimentar diferentes formas de interação com equipamentos digitais utilizando comandos simples, desenvolvendo coordenação motora, autonomia e curiosidade diante das tecnologias.

EI-COMP13 – Identificar recursos tecnológicos utilizados em diferentes profissões e contextos sociais, compreendendo que a tecnologia está presente em diversos aspectos da vida cotidiana.

EI-COMP14 – Explorar aplicativos, jogos e recursos digitais educativos adequados à faixa etária, reconhecendo sua utilização como possibilidades de aprendizagem, investigação e criação.

EI-COMP15 – Perceber que os dispositivos digitais recebem comandos para realizar determinadas ações, compreendendo de maneira inicial a relação entre comando, execução e resultado.

Eixo 3 – Cultura Digital

EI-COMP16 – Compartilhar equipamentos, materiais e recursos tecnológicos com os colegas, respeitando regras de convivência, cooperação e uso coletivo dos espaços e dispositivos.

EI-COMP17 – Desenvolver atitudes de cuidado, conservação e responsabilidade no uso de equipamentos tecnológicos, reconhecendo a importância da preservação dos recursos utilizados pela comunidade escolar.

EI-COMP18 – Participar de experiências de comunicação mediadas por tecnologias digitais, reconhecendo diferentes formas de interação entre pessoas em ambientes presenciais e virtuais.

EI-COMP19 – Demonstrar atitudes de respeito, empatia e colaboração durante atividades realizadas com recursos digitais, valorizando o diálogo, a escuta e o trabalho coletivo.

EI-COMP20 – Reconhecer que fotografias, vídeos, desenhos e produções digitais representam pessoas, lugares e acontecimentos, compreendendo sua função como forma de registro e memória.

EI-COMP21 – Participar de situações que promovam o uso consciente das tecnologias, desenvolvendo hábitos relacionados ao tempo de utilização, ao respeito às orientações dos adultos e ao equilíbrio entre atividades digitais e experiências concretas.

EI-COMP22 – Expressar opiniões, sentimentos e descobertas utilizando diferentes linguagens e recursos tecnológicos, respeitando as manifestações dos colegas e valorizando a diversidade de formas de comunicação.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

EI-COMP23 – Criar produções autorais utilizando recursos digitais e materiais diversos, combinando imagens, sons, desenhos, movimentos e narrativas para comunicar ideias e experiências.

EI-COMP24 – Participar de projetos investigativos que utilizem tecnologias como instrumentos de observação, registro, documentação e socialização das descobertas realizadas.

EI-COMP25 – Construir soluções criativas para pequenos desafios utilizando materiais recicláveis, brinquedos, jogos e recursos tecnológicos, desenvolvendo imaginação, iniciativa e protagonismo.

EI-COMP26 – Elaborar coletivamente histórias, jogos e brincadeiras que envolvam sequências de ações, personagens, desafios e resolução de problemas, valorizando a criatividade e a cooperação.

EI-COMP27 – Explorar atividades inspiradas na cultura maker por meio da construção, montagem, experimentação e criação de objetos utilizando diferentes materiais e tecnologias apropriadas à faixa etária.

EI-COMP28 – Registrar processos, experiências e descobertas por meio de fotografias, vídeos, desenhos, áudios ou outras linguagens, reconhecendo diferentes formas de documentar aprendizagens.

EI-COMP29 – Desenvolver a curiosidade científica por meio da investigação, da observação, da formulação de perguntas e da experimentação, utilizando tecnologias como apoio à construção do conhecimento.

EI-COMP00 Participar de projetos colaborativos que integrem brincadeiras, artes, linguagem, matemática, natureza e tecnologias digitais, reconhecendo a computação como uma ferramenta para criar, comunicar, investigar e resolver problemas de forma criativa.

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

AI-COMP01 – Analisar situações do cotidiano que envolvam organização, planejamento e tomada de decisões, identificando etapas necessárias para a resolução de problemas por meio da elaboração de sequências lógicas de ações.

AI-COMP02 – Construir algoritmos utilizando linguagem oral, escrita, pictográfica ou ambientes de programação em blocos, representando procedimentos necessários para solucionar desafios de forma organizada e eficiente.

AI-COMP03 – Identificar padrões, regularidades e relações entre objetos, números, imagens, movimentos e informações, utilizando essas observações para formular hipóteses e prever resultados em diferentes contextos.

AI-COMP04 – Aplicar estratégias de decomposição para dividir problemas complexos em partes menores, reconhecendo que a organização das informações favorece a construção de soluções mais eficientes.

AI-COMP05 – Testar, revisar e aperfeiçoar algoritmos produzidos individual ou coletivamente, identificando falhas, corrigindo erros e propondo melhorias para alcançar os resultados esperados.

AI-COMP06 – Resolver desafios utilizando estruturas básicas de programação, como sequência, repetição e condição, compreendendo como essas estruturas contribuem para a automação de tarefas e a resolução de problemas.

AI-COMP07 – Comparar diferentes estratégias utilizadas para resolver um mesmo desafio, analisando vantagens, limitações e possibilidades de aprimoramento das soluções desenvolvidas.

AI-COMP08 – Desenvolver projetos que integrem lógica, criatividade e investigação, aplicando princípios do pensamento computacional para compreender e solucionar situações presentes na escola e na comunidade.

Eixo 2 – Mundo Digital

AI-COMP09 – Reconhecer os principais componentes dos dispositivos digitais, compreendendo suas funções básicas e sua importância para o funcionamento dos sistemas computacionais.

AI-COMP10 – Utilizar diferentes softwares e aplicativos educacionais para produzir textos, apresentações, desenhos, tabelas e registros digitais, selecionando recursos adequados aos objetivos da atividade.

AI-COMP11 – Organizar arquivos e pastas em dispositivos digitais, compreendendo princípios básicos de armazenamento, localização e recuperação de informações.

AI-COMP12 – Navegar na internet utilizando mecanismos de pesquisa, selecionando informações relevantes e aplicando critérios iniciais de confiabilidade das fontes consultadas.

AI-COMP13 – Utilizar ferramentas digitais de comunicação e colaboração para compartilhar informações, desenvolver atividades coletivas e construir conhecimentos de forma ética e responsável.

AI-COMP14 – Explorar recursos tecnológicos acessíveis que favoreçam a participação de todos os estudantes, reconhecendo a tecnologia como instrumento de inclusão e equidade.

AI-COMP15 – Identificar a presença da computação em diferentes espaços da sociedade, compreendendo sua contribuição para atividades relacionadas à educação, saúde, transporte, comunicação, cultura e lazer.

Eixo 3 – Cultura Digital

AI-COMP16 – Adotar práticas responsáveis de utilização das tecnologias digitais, respeitando normas de convivência, proteção de dados pessoais e preservação da integridade dos ambientes virtuais.

AI-COMP17 – Reconhecer a importância da criação de senhas seguras e da proteção das informações pessoais, desenvolvendo hábitos relacionados à segurança digital desde os primeiros anos escolares.

AI-COMP18 – Avaliar informações obtidas em ambientes digitais, identificando indícios de confiabilidade, autoria, atualidade e intencionalidade das publicações consultadas.

AI-COMP19 – Produzir conteúdos digitais autorais respeitando direitos de imagem, autoria e propriedade intelectual, valorizando princípios éticos na circulação de informações.

AI-COMP20 – Utilizar diferentes formas de comunicação digital para expressar ideias, compartilhar conhecimentos e participar de atividades colaborativas com respeito à diversidade de opiniões.

AI-COMP21 – Reconhecer situações que possam representar riscos no ambiente digital, desenvolvendo atitudes preventivas diante de golpes, mensagens suspeitas e comportamentos inadequados.

AI-COMP22 – Refletir sobre os impactos das tecnologias digitais nas relações sociais, nos hábitos cotidianos e na qualidade de vida, desenvolvendo atitudes equilibradas em relação ao seu uso.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

AI-COMP23 – Planejar e desenvolver projetos utilizando tecnologias digitais para investigar problemas, registrar descobertas e apresentar soluções criativas relacionadas ao contexto escolar.

AI-COMP24 – Produzir animações, histórias interativas, jogos digitais e apresentações multimídia utilizando ambientes de programação visual e ferramentas apropriadas à faixa etária.

AI-COMP25 – Desenvolver atividades fundamentadas na cultura maker, planejando, construindo e testando protótipos que integrem criatividade, investigação e resolução de problemas.

AI-COMP26 – Utilizar tecnologias digitais para registrar experimentos, pesquisas e projetos interdisciplinares, organizando informações de forma clara e sistemática.

AI-COMP27 – Trabalhar de forma colaborativa na elaboração de projetos tecnológicos, assumindo responsabilidades, respeitando diferentes pontos de vista e contribuindo para o alcance de objetivos comuns.

AI-COMP28 – Integrar conhecimentos de diferentes componentes curriculares na construção de soluções tecnológicas voltadas para desafios presentes na escola ou na comunidade.

AI-COMP29 – Explorar tecnologias emergentes, como robótica educacional, inteligência artificial e internet das coisas, por meio de experiências introdutórias que despertem a curiosidade científica.

AI-COMP30 – Comunicar resultados de projetos utilizando diferentes linguagens, recursos digitais e estratégias de apresentação, argumentando sobre as escolhas realizadas durante o processo de criação.

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

AF-COMP01 – Analisar problemas de diferentes áreas do conhecimento, identificando padrões, relações e variáveis envolvidas para elaborar estratégias computacionais de resolução.

AF-COMP02 – Desenvolver algoritmos estruturados utilizando ambientes de programação visual ou textual, aplicando comandos de sequência, seleção, repetição e modularização na resolução de problemas.

AF-COMP03 – Aplicar processos de abstração para representar situações complexas por meio de modelos computacionais simplificados, identificando os elementos essenciais de cada problema.

AF-COMP04 – Planejar, implementar, testar e documentar soluções computacionais, utilizando procedimentos sistemáticos para identificar erros, validar resultados e aperfeiçoar programas desenvolvidos.

AF-COMP05 – Utilizar estruturas de dados básicas para organizar informações e desenvolver soluções computacionais adequadas às necessidades propostas.

AF-COMP06 – Avaliar diferentes algoritmos considerando critérios de eficiência, clareza, reutilização e desempenho, justificando as escolhas realizadas durante o desenvolvimento das soluções.

AF-COMP07 – Desenvolver projetos de programação voltados à criação de jogos, aplicativos, simulações e sistemas interativos que atendam a necessidades reais da comunidade escolar.

AF-COMP08 Integrar conceitos matemáticos, científicos e tecnológicos na construção de soluções computacionais, reconhecendo a interdisciplinaridade como elemento fundamental da inovação.

Eixo 2 – Mundo Digital

AF-COMP09 – Compreender o funcionamento básico dos sistemas computacionais, identificando a interação entre hardware, software, redes e dispositivos digitais.

AF-COMP10 – Gerenciar arquivos, bancos de dados simples e serviços de armazenamento em nuvem, aplicando princípios de organização, segurança e compartilhamento responsável das informações.

AF-COMP11 – Utilizar ferramentas digitais avançadas para produção de documentos, planilhas, apresentações, bancos de dados e recursos multimídia voltados à resolução de problemas.

AF-COMP12 – Compreender princípios básicos das redes de computadores e do funcionamento da internet, reconhecendo sua importância para a comunicação e circulação da informação.

AF-COMP13 – Investigar aplicações da inteligência artificial, da internet das coisas e da computação em nuvem, analisando possibilidades, limitações e impactos dessas tecnologias na sociedade.

AF-COMP14 – Configurar recursos básicos de dispositivos digitais e aplicativos, solucionando problemas simples relacionados ao uso cotidiano das tecnologias.

AF-COMP15 – Utilizar tecnologias digitais para apoiar processos de pesquisa, organização da informação, produção do conhecimento e aprendizagem colaborativa.

Eixo 3 – Cultura Digital

AF-COMP16 – Avaliar criticamente informações disponíveis em ambientes digitais, reconhecendo estratégias de desinformação, manipulação de conteúdos e disseminação de notícias falsas.

AF-COMP17 – Compreender princípios relacionados à proteção de dados pessoais, privacidade, segurança da informação e cidadania digital, adotando práticas responsáveis na utilização das tecnologias.

AF-COMP18 – Produzir conteúdos digitais observando aspectos éticos, legais e estéticos, respeitando direitos autorais, licenças de uso e propriedade intelectual.

AF-COMP19 – Analisar os impactos sociais, econômicos, culturais e ambientais decorrentes do avanço das tecnologias digitais e da computação na sociedade contemporânea.

AF-COMP20 – Participar de ambientes colaborativos digitais exercendo comunicação respeitosa, resolução de conflitos e construção coletiva do conhecimento.

AF-COMP21 – Refletir sobre o uso ético da inteligência artificial e das tecnologias emergentes, considerando aspectos relacionados à responsabilidade, transparência e inclusão.

AF-COMP22 – Desenvolver atitudes de protagonismo digital por meio da criação de projetos que promovam cidadania, sustentabilidade e transformação social.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

AF-COMP23 – Desenvolver projetos tecnológicos utilizando metodologias de design e resolução de problemas para propor soluções inovadoras para demandas da escola e da comunidade.

AF-COMP24 – Criar aplicativos, jogos, sites ou sistemas digitais aplicando princípios de programação, design de interface e experiência do usuário.

AF-COMP25 – Desenvolver projetos de robótica educacional integrando sensores, atuadores e programação para automatizar tarefas e resolver desafios contextualizados.

AF-COMP26 – Utilizar tecnologias digitais para coleta, organização, análise e visualização de dados em projetos científicos e interdisciplinares.

AF-COMP27 – Aplicar princípios da cultura maker na construção de protótipos físicos e digitais, utilizando diferentes materiais, ferramentas e tecnologias.

AF-COMP28 – Trabalhar colaborativamente em equipes multidisciplinares para planejar, executar, avaliar e aperfeiçoar projetos computacionais.

AF-COMP29 Empregar tecnologias digitais para comunicar resultados de pesquisas, projetos e soluções desenvolvidas, utilizando linguagens e mídias adequadas aos diferentes públicos.

AF-COMP30 – Demonstrar autonomia, criatividade e pensamento crítico na elaboração de soluções computacionais inovadoras, considerando aspectos técnicos, sociais, éticos e ambientais.

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

EJA-COMP01 – Analisar situações do cotidiano pessoal, profissional e comunitário, identificando problemas que possam ser resolvidos por meio da organização lógica de informações, da elaboração de estratégias e da utilização de recursos computacionais.

EJA-COMP02 – Planejar e representar algoritmos utilizando linguagem natural, fluxogramas, pseudocódigos ou ambientes de programação visual, compreendendo sua aplicação na automatização de tarefas e na resolução de problemas reais.

EJA-COMP03 – Aplicar estratégias de decomposição, abstração, reconhecimento de padrões e construção de algoritmos para solucionar desafios relacionados ao trabalho, à vida cotidiana e aos diferentes contextos sociais.

EJA-COMP04 – Desenvolver soluções computacionais utilizando ambientes de programação adequados ao nível de conhecimento da turma, analisando diferentes possibilidades para aperfeiçoar processos e resultados.

EJA-COMP05 – Testar, avaliar e revisar algoritmos e programas produzidos, identificando falhas, propondo melhorias e compreendendo a importância da validação no desenvolvimento de soluções digitais.

EJA-COMP06 – Utilizar o pensamento computacional para interpretar informações, organizar dados, tomar decisões e resolver problemas presentes em diferentes áreas da vida pessoal, acadêmica e profissional.

EJA-COMP07 – Integrar conhecimentos matemáticos, científicos e tecnológicos na construção de soluções digitais que contribuam para o desenvolvimento da autonomia e da participação social.

EJA-COMP08 – Elaborar projetos que utilizem princípios do pensamento computacional para promover melhorias em processos produtivos, serviços comunitários ou iniciativas empreendedoras.

Eixo 2 – Mundo Digital

EJA-COMP09 – Utilizar computadores, dispositivos móveis e outros recursos tecnológicos com autonomia, reconhecendo suas funcionalidades e possibilidades para o estudo, o trabalho e a participação social.

EJA-COMP10 – Produzir documentos digitais, planilhas eletrônicas, apresentações e formulários, selecionando ferramentas adequadas para organizar informações, comunicar ideias e apoiar atividades profissionais.

EJA-COMP11 – Utilizar serviços de armazenamento em nuvem para criar, organizar, compartilhar e acessar arquivos, compreendendo sua importância para o trabalho colaborativo e a preservação das informações.

EJA-COMP12 – Navegar na internet utilizando estratégias eficientes de pesquisa, avaliando criticamente a confiabilidade, a autoria e a atualização das informações consultadas.

EJA-COMP13 – Utilizar plataformas digitais de comunicação, videoconferência e colaboração para participar de processos formativos, atividades profissionais e ações comunitárias.

EJA-COMP14 – Utilizar serviços públicos digitais, plataformas governamentais e aplicativos institucionais para acessar direitos, emitir documentos, acompanhar processos e exercer plenamente a cidadania.

EJA-COMP15 – Compreender o funcionamento básico das redes de computadores, da internet e dos serviços digitais, reconhecendo sua importância para a comunicação, a produção do conhecimento e o desenvolvimento econômico.

Eixo 3 – Cultura Digital

EJA-COMP16 – Adotar práticas responsáveis de proteção de dados pessoais, utilizando senhas seguras, autenticação em múltiplos fatores e procedimentos que garantam maior segurança na utilização das tecnologias digitais.

EJA-COMP17 – Identificar situações que caracterizam golpes virtuais, fraudes eletrônicas, desinformação e crimes cibernéticos, adotando medidas preventivas para proteger informações pessoais e financeiras.

EJA-COMP18 – Avaliar criticamente conteúdos disponíveis em ambientes digitais, distinguindo fatos, opiniões, notícias falsas e informações manipuladas, utilizando critérios de confiabilidade e verificação das fontes.

EJA-COMP19 – Produzir conteúdos digitais autorais observando princípios éticos, direitos autorais, licenciamento de obras, respeito à imagem das pessoas e responsabilidade na circulação das informações.

EJA-COMP20 – Refletir sobre os impactos sociais, econômicos, culturais e ambientais da transformação digital, analisando os desafios e as oportunidades decorrentes do avanço das tecnologias na sociedade contemporânea.

EJA-COMP21 – Utilizar redes sociais, aplicativos de comunicação e plataformas digitais de forma ética, respeitosa e responsável, fortalecendo relações sociais, profissionais e comunitárias.

EJA-COMP22 – Compreender o papel da inteligência artificial, da automação e das tecnologias emergentes nas transformações do mundo do trabalho, desenvolvendo postura crítica diante de seus impactos sociais e profissionais.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

EJA-COMP23 – Planejar e desenvolver projetos tecnológicos voltados à solução de problemas identificados na comunidade, no ambiente de trabalho ou em iniciativas de empreendedorismo social.

EJA-COMP24 – Utilizar ferramentas digitais para elaborar currículos, portfólios profissionais, apresentações e materiais de divulgação que fortaleçam oportunidades de inserção e permanência no mundo do trabalho.

EJA-COMP25 – Produzir planilhas eletrônicas para organização financeira, controle de despesas, planejamento de investimentos e gestão de pequenos empreendimentos, aplicando conhecimentos matemáticos e tecnológicos.

EJA-COMP26 – Desenvolver estratégias de empreendedorismo digital utilizando plataformas eletrônicas, redes sociais, comércio eletrônico e ferramentas de marketing para divulgação de produtos, serviços e iniciativas locais.

EJA-COMP27 – Planejar e executar projetos colaborativos utilizando tecnologias digitais para promover ações educativas, culturais, ambientais ou de desenvolvimento comunitário.

EJA-COMP28 – Utilizar ferramentas de inteligência artificial de forma ética, crítica e responsável para apoiar estudos, pesquisas, produção de conteúdos e resolução de problemas, reconhecendo suas potencialidades e limitações.

EJA-COMP29 – Integrar conhecimentos adquiridos em diferentes áreas para desenvolver soluções computacionais inovadoras, valorizando a criatividade, a aprendizagem contínua e o protagonismo dos estudantes.

EJA-COMP30 – Elaborar e apresentar projetos tecnológicos fundamentados em investigação, colaboração e inovação, comunicando resultados, avaliando impactos e propondo melhorias que contribuam para o desenvolvimento sustentável da comunidade.

Considerações Finais

O Ensino da Computação não é um luxo ou uma opção futura. É uma necessidade presente, ligada diretamente à formação cidadã, à inclusão social e ao desenvolvimento econômico. Ao ser incorporada como componente curricular, eixo estruturante ou tema transversal, a Computação assegura aos estudantes as competências necessárias para viver, compreender e transformar a sociedade tecnológica em que estão inseridos.

Mais do que formar usuários de tecnologia, este currículo se propõe a formar cidadãos digitais críticos, éticos e criativos, capazes de produzir, inovar e agir com responsabilidade. O caminho é desafiador, mas os benefícios sociais, culturais e econômicos justificam plenamente o esforço.

Referências Bibliográficas:

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF: Presidência da República, [1996]. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRASIL. Parecer CNE/CEB 4/2025: **Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração**

curricular do componente educação digital e midiática. Ministério da Educação; Conselho Nacional de Educação. 2025a. Disponível em: <https://link.ufms.br/CdPjX>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRASIL. Lei nº 15.100 de 11 de janeiro de 2025. **Institui a Política Nacional de Educação Digital.** 2025b. Disponível em: <https://link.ufms.br/fkGhc>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.385 de 18 de fevereiro de 2025. **Regulamenta a Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, para tratar da proibição do uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou o intervalo entre as aulas, para todas as etapas da educação básica, com o objetivo de preservar a saúde mental, física e psíquica das crianças e dos adolescentes.** 2025c. Disponível em: <https://link.ufms.br/xQJl2>. Acesso em: 19 jan. 2026.

