

PARECER CONCLUSIVO CME Nº 001/2025

PARECER CME N.º 001/2025		
RESPONSÁVEL: Conselho Municipal de Educação de Uibaí-Bahia		
ASSUNTO: Apreciação do Currículo para o Ensino da Computação no Ambito do Sistema Municipal de Ensino de Uibaí - Bahia		
RELATOR (A): Marisa Alves de Almeida		
INTERESSADO (A) Secretaria Municipal de Educação		
CÂMARA/COMISSÃO: Comissão responsável pela educação básica e legislação educacional.	SESSÃO (DATA): 12-09-2025	EXPEDIENTE Análise e validação do Currículo para o Ensino da Computação.

I - RELATÓRIO:

O avanço acelerado da tecnologia tem transformado profundamente a sociedade, o mundo do trabalho e as formas de interação humana. Diante desse cenário, torna-se imprescindível que a escola acompanhe essas mudanças, oferecendo aos estudantes não apenas o acesso, mas também o domínio crítico e criativo das ferramentas digitais. Nesse contexto, o ensino da computação, desde as etapas iniciais da educação básica, desempenha um papel fundamental na formação de cidadãos preparados para os desafios do século XXI.

Ensinar computação vai além do uso de dispositivos: trata-se de desenvolver o pensamento computacional, a capacidade de resolver problemas, de programar, de compreender como a tecnologia funciona e como pode ser utilizada de forma ética e responsável. Essa formação contribui para a equidade digital, reduzindo desigualdades e ampliando oportunidades para todos os estudantes.

Reconhecendo essa importância, o Conselho Municipal de Educação manifesta seu apoio à proposta de implementação do ensino da computação nas escolas da rede municipal, por entender que ela representa um avanço significativo no currículo escolar e na formação integral dos estudantes.

Além disso, o Conselho recomenda a ampliação da escrita da proposta

pedagógica nas unidades escolares, incorporando de forma clara e estruturada os conteúdos e metodologias da computação. Também destaca a necessidade da efetivação de programas de formação continuada para os professores, garantindo que esses profissionais estejam devidamente preparados para conduzir o processo de ensino com qualidade, segurança e inovação.

Ao aprovar essa proposta e sugerir ações complementares, o Conselho reforça seu compromisso com uma educação pública de qualidade, inclusiva e alinhada às exigências do mundo contemporâneo.

II – FUNDAMENTAÇÃO:

O Conselho Municipal de Educação, no uso de suas atribuições e de acordo com o que lhe confere a Lei que institui o Sistema Municipal de Ensino de Uibaí – Bahia utiliza dos marcos legais abaixo para fundamentar o Parecer em relação ao currículo para o ensino da computação, deste município. Por isso, considera a descrição presente na Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências, dentre estas o acesso e permanência a instituições de ensino públicas, gratuitas e de qualidade; considera a Lei Federal nº 13.005, de 25 de junho de 2014, a qual aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências, dentre estas a implantação das escolas de Tempo Integral; considera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 e a Resolução CNE/CEB nº 07/2010 que tratam dos aspectos relacionados a oferta de maior carga horária por parte das unidades de ensino; considera os fundamentos pedagógicos imprimidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) os quais propõem a ampliação das dimensões do conhecimento, com o objetivo de consolidar, aprofundar, ampliar a formação integral, contribuindo para a realização dos projetos de vida dos estudantes, em consonância com os princípios da justiça, da ética e da cidadania; considera o disposto na Lei Municipal nº 340 de 29 de maio de 2015, que aprova o Plano Municipal de Educação – PME do Município de Uibaí em consonância com a Lei nº 13.005/2014 que trata do Plano Nacional de Educação – PNE. Além disso, as exigências apresentadas pelo Programa Escola em Tempo Integral instituído pela Lei nº 14.640/2023 e regulamentado pelas Portarias nº

1.495/2023 e nº 2.036/2023. E, a Lei do Novo Fundeb é a Lei nº 14.113/2020, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, bem como a legislação sobre a inclusão da computação no currículo que foi iniciada com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de Computação (publicada em 2022), complementada pela Lei nº 14.533/2023 (Política Nacional de Educação Digital), que alterou a LDB para incluir a formação digital como componente obrigatório em toda a educação básica, e o Ofício nº 88/2024/CEB/SAO/CNE/CNE-MEC, que fornece orientações para a sua implementação.

III – CONCLUSÃO E VOTO:

Esta Comissão de Conselheiros reconhece que a proposta do Currículo para o Ensino da Computação atende a legislação específica em vigor, bem como confirma que a proposição de sua oferta para as unidades escolares da rede municipal seguirá na direção correta. Propõe reforçar a importância do papel da escola para o pleno desenvolvimento de todos os estudantes e das novas práticas e atitudes pedagógicas que legitimam a democratização de um processo educacional de qualidade. O CME recomenda ainda que a Secretaria de Educação demande esforços para construir um plano financeiro, com vista a ampliar a oferta do novo componente para todas as escolas da rede municipal de educação de Uibaí.

Deliberação Plenária

O Conselho Municipal de Educação de Uibaí - Bahia **APROVA** por unanimidade o presente Parecer, pelo Plenário, em sessão extraordinária do mês de setembro de 2025, referente ao Currículo para o Ensino da Computação na rede municipal de educação de Uibaí.

Conselheiros:

Camila Rocha de Carvalho Amorim

Karen Adriana Karvalho Porepp Porto

Malva Carvalho

Marisa Alves de Almeida
Rubia Rocha dos Santos

Uibaí – Bahia, 12 de setembro de 2025.

Pedro Machado Sobrinho

Pedro Sobrinho Machado
Presidente do CME
Biênio 2023/2024

Camila Rocha de Carvalho Amorim

Malva Carvalho

Rúbia Rocha dos Santos

Marisa Alves Almeida

Karen Cidione P. Porto

DOCUMENTO CURRICULAR PARA O ENSINO DA COMPUTAÇÃO

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 e adultos 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 se alinha às orientações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), do Plano Nacional de Educação (PNE) e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documentos que reconhecem a importância da tecnologia na formação dos estudantes e estabelecem diretrizes para sua inserção. 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 mercado de trabalho, mas a formação de sujeitos críticos, criativos, éticos e cidadãos.

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:

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.

Formação docente inadequada – a maioria dos professores não foi preparada 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.

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.

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.

Resistência institucional e cultural – a escola, como instituição, nem sempre está preparada para incorporar mudanças em sua prática pedagógica. 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 tecnologias em conteúdos básicos de Computação.

Construir materiais didáticos contextualizados, em parceria com universidades, instituições de pesquisa e organizações da sociedade civil.

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 pelas redes de ensino em parceria com outros atores sociais. Entre elas, destacam-se:

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.

Formação de professores: oferecer cursos continuados, criar programas de certificação, incluir a Computação na formação inicial de licenciaturas e incentivar comunidades de prática docente.

Currículo flexível e contextualizado: adaptar os conteúdos e metodologias à realidade local, sem perder de vista as competências globais.

Parcerias institucionais: estabelecer colaboração com universidades, institutos de tecnologia, ONGs e empresas, criando projetos de inovação educacional.

Projetos piloto e expansão gradual: iniciar com escolas-referência ou experiências extracurriculares e ampliar progressivamente.

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).

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) 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:

Cognitivas: pensamento computacional, raciocínio lógico, abstração, resolução de problemas, criatividade.

Técnicas: algoritmos, programação, automação, criação de aplicativos e jogos, manipulação de dados.

Comunicacionais: comunicação digital, trabalho em equipe, empatia e compartilhamento de conhecimento.

Éticas e cidadãs: cidadania digital, segurança, privacidade, direitos autorais, uso responsável das tecnologias.

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 prática, redes de apoio, trocas de experiências e acompanhamento pedagógico contínuo são estratégias fundamentais para dar suporte ao professor e fortalecer sua atuação.

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.