



## **RESOLUÇÃO SME 016/2025**

### ***Dispõe sobre a inserção da Computação na Educação Básica, nos termos da Base Nacional Comum Curricular***

A Secretária Municipal de Educação, no uso de suas atribuições legais, e

- Considerando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº 9394/1996;
- Considerando o Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- Considerando a Resolução nº 1, de 04 de outubro de 2022, que estabelece as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC;
- Considerando a Lei nº 14.533/2023, sancionada em 11 de janeiro de 2023, institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;
- Considerando que a Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança é signatária da Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC);
- Considerando que a Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança é signatária do Programa Nacional do Livro Didático e do Currículo Paulista, ambos constantemente atualizados às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular,

#### **RESOLVE:**

**Art. 1º** Fica instituída, como prática curricular transversal, na Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança, a Computação, nos moldes estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular, no documento denominado “Computação – Complemento à BNCC”, disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022bncc-computacao/file>.

**Art. 2º** As práticas curriculares transversais de Computação serão aplicadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, em todas as Áreas de Conhecimento e Componentes Curriculares.

**Art. 3º** A Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança será organizada de acordo com os eixos estabelecidos no Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022:



**I. Pensamento Computacional:** refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.;

**II. Mundo Digital:** envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável;

**III. Cultura Digital:** envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea; bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

**Art. 4º** As atividades transversais da Computação na Educação Básica podem ser realizadas tanto na modalidade plugada (utilizando dispositivos digitais conectados à Internet), quanto na modalidade desplugada (sem a utilização de dispositivos digitais conectados à Internet).

**Art. 5º** Os Eixos, os Objetivos de Aprendizagem, as Competências e Habilidades relacionadas à Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, estão respectivamente descritas nos Anexo I e II desta Resolução.

**Art. 6º** Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.

Nova Aliança, 17 de JULHO de 2025.

Prof.<sup>a</sup> Ana Lúcia Ayruth Lucatto  
Secretária Municipal

Prof. Adriano A Cunha  
Supervisor de Ensino



## ANEXO I

### COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL - PREMISSAS

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas:

1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;
2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;
3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo;
4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.

| EIXO                     | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM                                                                 |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| PENSAMENTO COMPUTACIONAL | (EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.    |
|                          | (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada |
|                          | (EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.    |

Exemplo de atividades disponíveis em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> 0- p. 3

| EIXO                     | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM                                                   |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| PENSAMENTO COMPUTACIONAL | (EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.         |
|                          | (EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema. |
|                          | (EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).     |



Exemplo de atividades disponíveis em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> - p.5

| EIXO          | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM                                                                                                                    |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MUNDO DIGITAL | (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados). |
|               | (EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.                                                 |
|               | (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.                                                     |

Exemplo de atividades disponíveis em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> - p.7

| EIXO            | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM                                                                                                       |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CULTURA DIGITAL | (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.                                             |
|                 | (EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes. |

Exemplo de atividades disponíveis em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> p. 9



## **ANEXO II**

### **COMPUTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL - COMPETÊNCIAS**

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos;
2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;
3. Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;
4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos;
5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas;
6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva;
7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

Os Eixos, Objetos de Aprendizagem, Habilidades e Exemplos de Atividades para cada Ano do Ensino Fundamental, estão disponíveis em <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> - p. 12-59.