



LEI DE CRIAÇÃO Nº 1.547 DE 06 DE MARÇO DE 2001
LEI MUNICIPAL Nº 2.518 DE 18 DE MARÇO DE 2021
CRISTALINA GOIÁS
"ATUAR PARA EDUCAR"

PARECER Nº: 29/2024	UF: GO
INTERESSADO (A): Secretaria Municipal de Educação.	
ASSUNTO: Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC.	
DATA: 09/08/2024.	APROVAÇÃO EM: 28/08/2024.

HISTÓRICO:

A norma da Computação foi inicialmente prevista nas Resoluções CNE/CP 02/2017 e CNE/CP 04/2018 em todas as etapas de ensino.

Em 17 de fevereiro de 2022, o parecer da norma sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Tabelas de Habilidades e Competências foram aprovados com louvor e unanimidade pelo Conselho Nacional de Educação (CNE). A norma foi homologada no dia 30 de setembro de 2022 pelo Ministério da Educação (MEC), publicada no Diário Oficial da União no dia 03 de outubro do mesmo ano. A Resolução CEB 1/2022 define a norma como complemento à BNCC e dá outros encaminhamentos, tais como: o desenvolvimento de currículos pelas redes, formação inicial e continuada de professores, prazo de implementação e o estabelecimento de políticas.

A Secretaria Municipal de Educação de Cristalina encaminhou ao Conselho Municipal de Educação o Ofício nº 145/2024, solicitando a aprovação ao novo Plano Curricular Municipal-PCM, tendo em vista a implementação da Computação na Educação Básica como complemento à BNCC, esse documento estabelece mudanças significativas para o processo de ensino e aprendizagem, relativas ao ensino de computação ao longo da escolarização.

Conforme o Parecer CNE/CEB Nº 2/2022 que trata de normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e Resolução nº 1, de 4 de outubro de 2022, que também aborda normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC, esclarece que cabe aos Estados, Municípios e o Distrito Federal iniciar a implementação desta diretriz dentro do prazo e conformidades tratadas na referida Resolução (art. 1º, 2º e 3º). Este documento fornece referência para a criação do currículo, incorporando competências e habilidades da Ciência da Computação necessárias a serem desenvolvidas pelos estudantes.

O Conselho Municipal de Educação de Cristalina, de acordo com o que preconiza a Lei Municipal nº 2.518/2021, art. 4º, inciso III e VI, possui as competências de apreciar e emitir

parecer sobre assuntos educacionais e questões de natureza pedagógica que lhe forem submetidas pelo Executivo ou Legislativo Municipais e por entidades de âmbito municipal.

ANÁLISE:

A Computação na Educação Básica é dividida em três eixos:

- **Cultura Digital:** Diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.
- **Mundo Digital:** Compreende artefatos digitais – físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável.
- **Pensamento Computacional:** Conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de forma metódica e sistemática através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos. Utiliza-se de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento.

O complemento à BNCC - Computação é um Currículo de Referência em Tecnologia e Computação, que tem como principal objetivo oferecer diretrizes e orientações para apoiar redes de ensino e escolas a incluir os temas tecnologia e computação em suas propostas curriculares.

O currículo atende da Educação Infantil ao Ensino Fundamental Anos Finais, propondo ampliar as reflexões sobre computação na educação básica e potencializar o uso de tecnologia na aprendizagem. Essa ferramenta oferece a gestores e professores orientação e inspiração para aplicação de práticas que ajudem a desenvolver nos estudantes competências e habilidades relacionadas à tecnologia e à computação.

Alinhado às competências gerais e às habilidades da Base, o currículo visa auxiliar a implementação do que estabelece a 5ª competência geral: 'Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar

informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Nos eixos (Cultura Digital, Pensamento Computacional e Tecnologia Digital), são citados conceitos e habilidades específicas de tecnologia e computação. Apresenta ainda, sugestões de práticas pedagógicas e materiais de referência para apoiar os professores, bem como sugestões de avaliação dos estudantes. O material traz também indicações sobre níveis de maturidade das escolas e dos docentes em relação ao uso das TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) para cada prática sugerida.

Sugere ainda que as redes de ensino podem aplicar este currículo de duas formas:

- desenvolver as temáticas de tecnologia e computação de modo transversal aos demais temas abordados na BNCC, sem criar um novo componente curricular;
- desenvolver uma área de conhecimento específica.

Em nosso cotidiano, dispositivos de computação operam continuamente em praticamente todos os serviços essenciais, dos utensílios do lar às atividades laborais, na saúde, na agricultura, nos automóveis e na crescente automação que traz enormes desafios sociais e econômicos. Majoritariamente, a informação que a humanidade possui e utiliza está armazenada digitalmente. O mundo é cada vez mais dependente de tecnologias digitais. Para o desenvolvimento de habilidades que possibilitem uso crítico, ético, seguro e eficiente das tecnologias digitais, é necessário compreender o mundo digital e como operam suas ferramentas. Mesmo soluções locais requerem abordagens intersetoriais baseadas em crescente uso de artefatos digitais e conhecimentos cada vez mais interdisciplinares das Ciências, Humanidades e Artes. O desenvolvimento dos objetivos de aprendizagem elencados na BNCC também passam inevitavelmente pela Computação.

As crianças já interagem com a Inteligência Artificial (brinquedos, videogames, chatbots, software para aprendizagem adaptativa, mecanismos automatizados, aplicativos de smartphones que coletam dados e automatizam sugestões do que fazer, comer, ouvir, amizades, relacionamentos etc.), trata-se de um conjunto ainda pouco dimensionado de atuação na construção do imaginário, dos valores e sociabilidades. Portanto, não problematizar essa nova realidade com as crianças é aumentar a desigualdade informacional e dificultar o acesso a domínios fulcrais para se posicionar criticamente e melhor entender a sociedade contemporânea.



LEI DE CRIAÇÃO Nº 1.547 DE 06 DE MARÇO DE 2001

LEI MUNICIPAL Nº 2.518 DE 18 DE MARÇO DE 2021

CRISTALINA GOIÁS

“ATUAR PARA EDUCAR”

A Secretaria Municipal de Educação optou por desenvolver as temáticas de tecnologia e computação de modo transversal aos demais componentes curriculares integradores, abordados na BNCC, sendo:

Educação Infantil- Os eixos da Computação, a saber: Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital, foram organizados de acordo com a apresentação do documento curricular em questão, para serem trabalhados dentro dos campos integradores de acordo com o que preconiza a BNCC.

Ensino Fundamental anos iniciais - 1º ao 5º ano: Pensamento Computacional transversal com Língua Portuguesa, Matemática e Arte; Mundo Digital transversal com Língua Portuguesa e Matemática; Cultura Digital transversal com Matemática.

Ensino Fundamental anos finais - 6º ao 9º ano: Pensamento Computacional transversal com Matemática; Mundo Digital transversal com Língua Portuguesa, História, Arte e Inglês; Cultura Digital transversal com Língua Portuguesa e Ciências.

DELIBERAÇÃO:

A análise dos documentos enviados permite constatar que a alteração do Plano Curricular Municipal está de acordo com as normativas vigentes.

Cabe ressaltar ainda, que as alterações do Plano Curricular Municipal devem garantir a oferta e a qualidade da educação, em todas as suas etapas e modalidades, e a valorização dos profissionais que nela atuam, sendo de suma importância as formações pedagógicas que deverão ser proporcionadas aos profissionais da educação.

Após a implementação da Computação na Educação Básica - Educação Infantil, Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, compete a Secretaria Municipal de Educação e Conselho Municipal de Educação o acompanhamento e monitoramento do currículo para a prática.


Face ao exposto, o Conselho Municipal de Educação aprova as alterações do Novo Plano Curricular Municipal e recomenda a aplicação aos estudantes a partir do ano letivo de 2025.

Este parecer segue para plenária para apreciação e aprovação.


Eloíza de Lourdes P. da Silva Cardoso

Assessora Técnica Pedagógica

Port. nº 05 de 18/01/2021


Paula Viviana Miotto

Assessora Técnica Pedagógica

Portaria nº 06 de 18/01/2021