



## Resolução nº 01/2025

Institui e orienta para a implementação da Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Glorinha, como Base Complemento à Nacional Comum Curricular (BNCC). Determina prazos e outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE GLORINHA/RS, com fundamento no Art.11 da Lei Federal 9.394/96, Lei Municipal 1521/13 que é o **“órgão consultivo, normativo, fiscalizador e deliberativo na área de educação e no âmbito do Município de Glorinha”**, que tem seu regimento interno aprovado pelo DECRETO Nº 5.373, DE 30 DE JULHO DE 2021,

### CONSIDERANDO:

- A Lei 9.393/96 LDB, que prevê como finalidade da Educação o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho;
- A Resolução CNE/CP Nº 02/2017, que institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica;
- O Parecer CNE/CEB Nº 02/2022 e a Resolução CNE/CEB Nº 01/2022, que estabelecem normas sobre a Computação na Educação Básica como complemento à BNCC;
- A Lei 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que dá nova redação ao art 26, §11, da LDB trazendo a educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais;
- A imprescindível necessidade social de desenvolvimento de competências fundamentais para os indivíduos no século XXI.



## RESOLVE:

**Art. 1º.** A presente Resolução institui normas orientadoras para a implantação da BNCC Computação na Educação Básica do Sistema Municipal de Ensino de Glorinha.

**Art. 2º.** A BNCC Computação é um complemento à Base Nacional Comum Curricular, em atendimento à LDB e ao Plano Nacional de Educação, devendo ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas da educação básica nas redes pública e privada do Sistema Municipal de Ensino.

**Art. 3º.** Para fins de compreensão desta Resolução, conceitua-se:

I - **Mundo Digital:** Compreende os artefatos digitais, o armazenamento, a proteção e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável;

II - **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. Uso das diferentes tecnologias digitais, conteúdos veiculados e, ainda, a fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica;

III - **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;

IV - **Computação Desplugada:** compreende o conjunto de atividades lúdicas praticadas sem o uso de ferramentas digitais, que objetiva desenvolver conceitos computacionais;

V - **Artefatos Digitais:** refere-se a recursos físicos, ferramentas digitais, como computadores, celulares, tablets, chromebooks, entre outros, e virtuais, com acesso à internet, redes sociais, programas, nuvens de dados;

VI - **Gamificação:** consiste na aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar crianças e estudantes de forma lúdica digital ou analógica;



VII - **Linguagem Digital:** refere-se ao conjunto de variadas formas de expressão e comunicação utilizadas no mundo digital - emojis, símbolos, linguagem de programação, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas;

VIII - **Fluência Digital:** habilidade em acessar, processar, manusear, avaliar, produzir e comunicar informações usando diferentes plataformas digitais com diferentes dispositivos digitais;

IX - **Tecnologia:** produto da ciência e da engenharia que envolve instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas. É a aplicação prática do conhecimento científico;

X - **Tecnologia Digital:** refere-se à tecnologia utilizada para construção de equipamentos digitais. Codifica, processa e transmite informação através da combinação binária para resolver problemas em um período de tempo relativamente curto, a exemplo da inteligência artificial (IA), 5G, realidade aumentada (AR), entre outras;

XI - **Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC):** é um conjunto de recursos tecnológicos para obter, processar e gerar informações que são tornadas acessíveis por meio de redes de comunicação, incluindo tecnologias digitais e analógicas;

XII - **Transversalidade:** Diz respeito a amplitude da dimensão pedagógica quando um determinado tema perpassa por diferentes áreas do conhecimento;

XIII - **Interdisciplinaridade:** Abordagem pedagógica que direciona um planejamento unificando componentes curriculares para dar significado ao conhecimento a ser adquirido. Geralmente trabalhado em forma de projetos;

XIV - **Robótica Educacional:** Envolve a construção e programação de robôs como ferramentas para facilitar a aprendizagem interdisciplinar. Promove o protagonismo dos estudantes, a resolução de problemas e a colaboração, integrando as áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM);

XV - **Robô** - Dispositivo autônomo ou semi autônomo projetado para realizar tarefas específicas, como se mover, manipular objetos ou processar informações. Os robôs são utilizados em diversas áreas, como indústria, saúde e exploração espacial;



**XVI - Cultura Maker** - Movimento que valoriza o ato de criar, consertar e inovar objetos, ferramentas e tecnologias de forma prática e acessível. Como abordagem educacional, incentiva o “aprender fazendo”, promovendo criatividade, colaboração, protagonismo do estudante e o uso consciente de recursos, com foco na sustentabilidade.

**Art. 4º.** O Complemento à Base Nacional Comum Curricular, a Computação, vem reiterar e reforçar o compromisso para com a implementação de um currículo escolar que objetiva garantir o direito de aprender conhecimentos e habilidades comuns e fundamentais para o pleno desenvolvimento do estudante, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, sendo um dos direitos de aprendizagem já expresso pela Competência Geral nº 05. Essa competência traz a Cultura Digital com o objetivo de 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.

**Art. 5º.** A implementação da BNCC Computação na Educação Básica é um processo que passa pela reestruturação de conceitos, abordagens e uso de recursos e serviços em prol do desenvolvimento da aprendizagem das crianças e estudantes, devendo atender aos seguintes parâmetros:

I - Formação inicial e continuada de professores;

II - (Re)Estruturação Curricular, complementando o Documento Orientador do Território de Glorinha para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, como componente curricular ou modo transversal;

III - Recursos didáticos/materiais compatíveis;

IV - Gestão e avaliação do processo de implementação para maximização dos acertos, correção e ajustes.



**Art. 6º.** O acesso às estratégias educacionais para o desenvolvimento das competências e habilidades computacionais configura direito de todos em paralelo ao direito à BNCC, assim como o uso das Tecnologias Assistivas que devem favorecer o atingimento dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças e estudantes com necessidades educacionais especiais e/ou transtornos de aprendizagem.

**Art. 7º.** A área da Computação está estruturada em três eixos denominados Mundo Digital, Cultura Digital e Pensamento Computacional, que englobam os campos de experiência/objetos do conhecimento, objetivos de aprendizagem e habilidades a serem desenvolvidas, através da articulação entre os mesmos.

**Art. 8º.** O ensino da Computação no currículo escolar deve fundamentar-se nos pilares referentes ao Pensamento Computacional:

I - **Decomposição:** divisão do problema em partes menores, o que ajuda a gerenciar e a desenvolver uma solução;

II - **Reconhecimento de padrões:** identificação de similaridades para facilitar e agilizar a solução de problemas;

III - **Abstração:** filtragem e classificação de dados para categorizar o que precisa ser resolvido;

IV - **Algoritmo:** criação de instruções para solucionar o problema ou executar uma tarefa.

**Art. 9º** A Computação permite vivenciar e explorar o meio por diversas formas, fazendo uso de variados dispositivos tecnológicos plugados ou desplugados, devendo o desenvolvimento das competências e habilidades das crianças e dos estudantes respeitar o contínuo das abordagens correspondentes às diferentes etapas de desenvolvimento.

**Art. 10** Na Educação Infantil, a partir dos 4 (quatro) anos de idade, a estruturação da BNCC Computação deve atender aos campos de experiência de forma lúdica e desplugada, seguindo as premissas:



I - Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;

II - Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;

III - Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo;

IV - 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.

**Art. 11.** No Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e Anos Finais (6º ao 9º ano), a Computação deve ser concebida na amplitude da dimensão didático-pedagógica, podendo ser em forma de componente curricular específico, de modo transversal ou ainda interdisciplinar, que contemple as suas competências específicas:

I - Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação.

II - Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade.

III - Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação.

IV - Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa.

V - Avaliar as soluções e os processos envolvidos de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação.

VI - 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.

VII - Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres.



**Parágrafo Único.** Nos anos iniciais, o trabalho com a Computação deve estar voltado à integração de competências tecnológicas de forma lúdica, desplugada, explorando recursos que ajudem a desenvolver o pensamento lógico, a resolução de problemas e a criatividade, bases para a introdução de Computação nos anos finais.

**Art. 12.** O Documento Orientador do Território de Glorinha para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, construído a partir da BNCC, deve ser atualizado, contemplando as competências e habilidades da Computação conforme a etapa a ser atendida.

**§1º** - A oferta da Computação como área de conhecimento em forma de componente curricular, não exime as demais áreas do compromisso para com o trabalho colaborativo e cooperativo do desenvolvimento das competências específicas.

**§2º**- A oferta da Computação como componente curricular específico deve prever a disponibilidade de profissional Licenciado em Computação, ou em outra área de conhecimento complementada pela especialização na área das Tecnologias de Informação e Comunicação, além de contar com Bacharelados em Computação, com complementação pedagógica.

**§3º** - Quando estabelecida a oferta da Computação de modo transversal, suas competências e habilidades a serem desenvolvidas e acompanhadas, devem estar complementadas e estabelecidas nas referidas áreas do conhecimento.

**§4º** - A oferta de modo transversal da Computação enquanto área de conhecimento pode ser articulada, inicialmente, por profissional referência, que atenda o perfil pedagógico, com formação continuada para o desempenho das atribuições que a área exige como precedente à prática dos demais docentes.

**Art. 13.** As Mantenedoras deverão promover estratégias de fomento para a formação inicial e/ou continuada dos professores a partir das competências a serem desenvolvidas com a BNCC Computação.

**Art. 14.** A atualização da Proposta Pedagógica das Instituições de Ensino deve atender à regulamentação das novas diretrizes, contemplando a adequação em seus documentos regimentais e pedagógicos (Regimento Escolar, Projeto Político-pedagógico e Planejamento docente).

**Parágrafo Único.** Os documentos escolares precisam estar em consonância com a atualização das regulamentações estabelecidas no sistema e com a identidade pedagógica da escola.



**Art. 15.** A Secretaria Municipal de Educação deverá implementar a Educação Tecnológica e Computacional na Educação Básica, devendo:

- I. Reorganizar o Documento Orientador do Território Municipal, apresentando como complemento a Educação Tecnológica e Computacional em toda a sua estrutura;
- II. Fornecer suporte tecnológico e pedagógico para a implementação da Educação Tecnológica e Computacional em todas as suas escolas;
- III. Instituir um programa de formação continuada para a implementação da Educação Tecnológica e Computacional:
  - a) Para todos os docentes, prevendo uma formação geral para o trabalho com Tecnologia, Pensamento Computacional, Educação Digital e Educação Tecnológica e Computacional.
  - b) Para, no mínimo, 1 (um) docente de cada escola, objetivando formar o professor que seja referência nessa área, devendo ser ofertadas, no mínimo, 40 (quarenta) horas de capacitação.
- IV. Realizar o acompanhamento, monitoramento e avaliação da inclusão da Educação Tecnológica e Computacional no planejamento educacional.

**Art. 16.** A Secretaria Municipal de Educação deverá definir estratégias quanto:

- I - O orçamento necessário para a implantação e implementação da BNCC Computação;
- II - A previsão da BNCC Computação na Lei de Diretriz Orçamentária (LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA);
- III - A carreira docente dos/a professores/as.

**Art. 17.** A implantação da BNCC Computação no Sistema Municipal de Ensino de Glorinha deve acontecer impreterivelmente a contar no ano de 2025, através da efetivação de atividades pedagógicas e em equidade de oferta.

**Parágrafo Único.** A Secretaria Municipal de Educação deve protocolar junto a este Colegiado as ações de implantação e implementação da BNCC Computação com prazo até 12 de novembro de 2025.

**Art. 18.** Esta Resolução entra em vigor em 27 de agosto de 2025.