RESOLUÇÃO DME N.º 004/2025, DE 07 DE JULHO DE 2025

Dispõe sobre a implementação da Computação, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nas unidades escolares de Educação Infantil e do Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais - da Rede Municipal de Ensino de Urupês, e dá outras providências.

MATHEUS DE OLIVEIRA CAMPOS, Diretor do Departamento Municipal de Educação, na Rede Municipal de Ensino de Urupês/SP, no uso de suas atribuições legais e considerando:

- a Lei n.º 9.394/1996, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional);

- o Parecer CNE/CEB n.º 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as Normas sobre a Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular;

- a Resolução CNE/CEB n.º 1/2022, de 04 de outubro de 2022, que define as Normas sobre a Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular;

- a Lei n.º 14.533/2023, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;

- a Resolução CNE/CEB n.º 07/2010, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos;

- a Resolução CNE/CP n.º 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;

- a Resolução CNE/CEB n.º 01/2024, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais de Qualidade e Equidade para a Educação Infantil;

- a adesão ao Programa Federal ENEC (Estratégia Nacional de Escolas Conectadas), realizada com o objetivo de direcionar e assegurar a conectividade de qualidade para fins pedagógicos em todas as escolas públicas de educação básica do país, bem como fomentar a aquisição, atualização e ampliação dos dispositivos e equipamentos tecnológicos disponíveis nas unidades escolares; e

- a Resolução DME n.º 003/2025, de 27 de março de 2025, que estabelece normas, critérios e diretrizes que serão observadas para a organização curricular da Educação Infantil e Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais - da Rede Municipal de Ensino de Urupês/SP;

RESOLVE:

Art. 1º - Fica instituída, como prática curricular transversal na Rede Municipal de Ensino de Urupês, a inserção da Computação, em conformidade com o Parecer CNE/CEB nº 02/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 01/2022 e, como parte integrante da formação dos estudantes da Educação Básica, em caráter complementar à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), respeitadas as Diretrizes Curriculares Nacionais e os princípios da gestão democrática do ensino público.

§ 1º As práticas curriculares transversais da Computação serão implementadas de forma progressiva, contínua e articulada ao currículo escolar, abrangendo as etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais - da Rede Municipal de Ensino de Urupês.

§ 2º A inserção da Computação nos currículos de modo transversal ocorrerá por meio de componente curricular, projetos, oficinas ou atividades extracurriculares, de acordo com as possibilidades e realidades de cada unidade escolar.

Art. 2º - As práticas curriculares da Computação poderão ser desenvolvidas nas seguintes modalidades, conforme as possibilidades de infraestrutura e os objetivos pedagógicos de cada etapa de ensino:

I - *Modalidade plugada*: realizada com a utilização de dispositivos digitais conectados à Internet, tais como computadores, tablets e outros recursos tecnológicos; e

II - *Modalidade desplugada*: realizada sem a utilização de dispositivos digitais conectados à Internet, por meio de atividades lúdicas, analógicas e interativas.

Parágrafo único. A escolha da modalidade deverá considerar a faixa etária dos estudantes, a disponibilidade de recursos tecnológicos e a proposta pedagógica da unidade escolar, garantindo a equidade no acesso, a inclusão digital e a efetiva aprendizagem.

Art. 3º - A organização das práticas da Computação na Rede Municipal de Ensino de Urupês observará os eixos estruturantes estabelecidos no Parecer CNE/CEB nº 02/2022, a saber:

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; e

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 - Os eixos estruturantes, os objetivos de aprendizagem, os objetos de conhecimento, as habilidades e os exemplos de atividades a serem observados na implantação das práticas curriculares da Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais - da Rede Municipal de Ensino de Urupês estão descritos, respectivamente, nos **Anexos I** e **II** desta resolução.

Parágrafo único. Os referidos **Anexos** integram esta resolução para todos os fins legais e deverão orientar a elaboração dos planejamentos pedagógicos, respeitadas as especificidades de cada etapa de ensino e a autonomia das unidades escolares.

Art. 5º - Esta resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Urupês/SP, 07 de julho de 2025.

Matheus de Oliveira Campos
Diretor Municipal de Educação

ANEXO I

COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

(Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 02/2022, disponível em: https://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=61911)

1. 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 dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes 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; e

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.

2. EIXOS E OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

2.1 Da Educação Infantil

Os eixos estruturantes, os objetivos de aprendizagem, suas respectivas explicações e exemplos de atividades para a Educação Infantil estão detalhados nas páginas 2 a 9 do Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 02/2022, disponível em:

https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf

ANEXO II

COMPUTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

(Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 02/2022, disponível em: https://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=61911)

1. COMPETÊNCIAS

As competências gerais da Computação na BNCC orientam o desenvolvimento integral dos estudantes diante dos desafios do mundo digital. Elas visam prepará-los para compreender e interagir com sistemas computacionais de forma ativa, ética e colaborativa, promovendo a resolução de problemas e a cidadania digital, conforme descrito a seguir:

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 capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos;

II - reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;

III - expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;

IV - 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;

V - 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;

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, 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; e

VII - 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.

2. EIXOS, OBJETO DE CONHECIMENTO E HABILIDADES

2.1 Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Os eixos estruturantes, os objetos de conhecimento, as habilidades, suas respectivas explicações e exemplos de atividades para o Ensino Fundamental - Anos Iniciais estão detalhados entre as páginas 12 e 37 do Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 02/2022, disponível em:

https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf

2.2 Ensino Fundamental - Anos Finais

Os eixos estruturantes, os objetos de conhecimento, as habilidades, suas respectivas explicações e exemplos de atividades para o Ensino Fundamental - Anos Finais estão detalhados entre as páginas 38 e 59 do Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 02/2022, disponível em:

https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf