

**DOCUMENTO CURRICULAR PARA O ENSINO DA COMPUTAÇÃO NO
MUNICÍPIO DE WAGNER- BA**

WAGNER, 09 DE JULHO DE 2025

DOCUMENTO CURRICULAR PARA O ENSINO DA COMPUTAÇÃO NO MUNICÍPIO DE WAGNER- BA

APRESENTAÇÃO

O Currículo para o Ensino da Computação do Município de Wagner nasce do compromisso coletivo de construir uma educação pública capaz de responder aos desafios do século XXI, assegurando aos estudantes o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e competências essenciais para compreender, utilizar, criar e transformar tecnologias de forma ética, crítica, criativa e socialmente responsável. Mais do que um documento normativo, este currículo representa a materialização de um processo democrático de escuta, diálogo, estudo e construção coletiva, fundamentado na valorização dos saberes locais e nas políticas nacionais para a Educação Básica.

Sua elaboração foi marcada pela participação ativa de diferentes sujeitos da educação municipal. O processo teve início durante as ações formativas destinadas aos gestores escolares e coordenadores pedagógicos, que promoveram estudos sobre as Diretrizes Nacionais para o Ensino de Computação na Educação Básica, a Política Nacional de Educação Digital - PNED, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC e outros referenciais que orientam a inserção da Computação como área estruturante da formação humana. Posteriormente, esse movimento foi ampliado com a participação dos professores da Rede Municipal de Ensino, que contribuíram com suas experiências, práticas pedagógicas e conhecimentos construídos no cotidiano escolar, consolidando um currículo elaborado a muitas mãos, fundamentado na realidade educacional do município e comprometido com a melhoria da aprendizagem.

Essa construção colaborativa traduz a compreensão de que o currículo é um documento vivo, permanentemente aberto ao diálogo, à reflexão e ao aperfeiçoamento. Ao reunir diferentes olhares, experiências e conhecimentos, fortalece-se uma proposta curricular que respeita as especificidades da rede

municipal e reconhece os profissionais da educação como protagonistas na definição dos caminhos formativos que orientam o trabalho pedagógico.

Localizado na Chapada Diamantina, integrando o Território de Identidade Chapada Diamantina, o município de Wagner possui uma população estimada em aproximadamente 9 mil habitantes, distribuída em um território de cerca de 430 km². Situado em uma região de transição entre a Chapada Diamantina e o semiárido baiano, o município apresenta grande riqueza ambiental, paisagens naturais marcadas por serras, nascentes e áreas de vegetação diversificada, além de uma economia baseada na agricultura, na pecuária, no comércio, na prestação de serviços e no crescente potencial turístico da região.

A educação ocupa papel estratégico no desenvolvimento do município, constituindo-se como um importante instrumento de inclusão social, valorização da identidade local e promoção de oportunidades para crianças, adolescentes, jovens e adultos. Nesse contexto, a escola pública assume o compromisso de preparar os estudantes para os desafios de uma sociedade cada vez mais conectada, na qual as tecnologias digitais permeiam as relações sociais, econômicas, culturais e profissionais.

As características sociais, econômicas, culturais e ambientais de Wagner constituem elementos fundamentais para a organização deste currículo. A forte identidade cultural do município, as tradições comunitárias, o patrimônio natural da Chapada Diamantina e a valorização das comunidades urbanas e rurais dialogam diretamente com uma proposta curricular que compreende a Computação como instrumento para fortalecer a cidadania, ampliar oportunidades educacionais, fomentar a inovação e contribuir para o desenvolvimento sustentável do território.

Nessa perspectiva, este currículo compreende a Computação não apenas como aprendizagem de tecnologias ou de linguagens de programação, mas como um campo de conhecimento que promove o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital, da compreensão do mundo digital e da capacidade de criar soluções para desafios concretos da vida cotidiana. Trata-se de uma formação que dialoga com as diferentes áreas do conhecimento, fortalece práticas interdisciplinares e amplia as possibilidades

de aprendizagem, investigação, criatividade, comunicação e participação cidadã.

Organizado para atender às especificidades da Educação Infantil, dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos, este documento apresenta habilidades construídas em consonância com a progressão das aprendizagens, respeitando as características do desenvolvimento dos estudantes e favorecendo uma formação integral que articula conhecimentos científicos, tecnológicos, culturais e humanos.

Mais do que preparar estudantes para utilizar tecnologias, este currículo busca formar sujeitos capazes de compreender criticamente as transformações do mundo contemporâneo, atuar com responsabilidade ética nos ambientes digitais, produzir conhecimentos, desenvolver soluções inovadoras e contribuir para o desenvolvimento sustentável de Wagner. Dessa forma, reafirma-se o compromisso da Rede Municipal de Ensino com uma educação pública de qualidade, inclusiva, democrática e socialmente referenciada, na qual a Computação se constitui como um direito de aprendizagem e como uma ferramenta para ampliar oportunidades, fortalecer a cidadania e construir novos projetos de futuro para as atuais e as próximas gerações.

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, adultos e idosos 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 está em consonância com um amplo conjunto de marcos legais, normativos e orientadores que fundamentam a inserção do ensino da Computação na Educação Básica brasileira. Entre eles destacam-se a Lei nº 9.394/1996, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional; o Plano Nacional de Educação - PNE, instituído pela Lei nº 13.005/2014, que prevê estratégias voltadas à ampliação do acesso às tecnologias digitais e à inovação pedagógica; a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, que incorpora a Cultura Digital como uma das Competências Gerais da Educação Básica e reconhece o desenvolvimento do pensamento crítico, científico e tecnológico como elemento essencial da formação integral dos estudantes; e a Política Nacional de Educação Digital - PNED, instituída pela Lei nº 14.533/2023, que estabelece princípios, objetivos e eixos estruturantes para a promoção da educação digital, da inclusão

tecnológica, da inovação e do desenvolvimento de competências digitais em todos os níveis e modalidades de ensino.

Além desses documentos, esta proposta fundamenta-se nas Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologadas pelo Conselho Nacional de Educação por meio da Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que instituem diretrizes específicas para a implementação do ensino da Computação em todo o território nacional. Essas normas organizam a Computação em três eixos estruturantes: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, definindo competências e habilidades a serem desenvolvidas progressivamente ao longo da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio.

Igualmente, considera-se o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que fundamenta pedagogicamente essas normas e destaca que o ensino da Computação deve superar a perspectiva meramente instrumental do uso das tecnologias, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, da resolução de problemas, da criatividade, da colaboração, da autoria, da cidadania digital e da compreensão crítica dos impactos sociais, culturais, econômicos e éticos das tecnologias digitais.

A proposta também dialoga com a Estratégia Brasileira para a Transformação Digital - E-Digital e com a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas, políticas públicas que reforçam a necessidade de promover a inclusão digital, a conectividade das escolas, a inovação pedagógica e o desenvolvimento de competências digitais indispensáveis à participação ativa dos estudantes na sociedade contemporânea.

No âmbito internacional, este documento está alinhado às recomendações da UNESCO, especialmente ao Marco de Competências em TIC para Professores (ICT Competency Framework for Teachers), e às orientações da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, em especial ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 - ODS, que defende uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, capaz de preparar crianças e jovens para os desafios científicos, tecnológicos e sociais do século XXI.

Dessa forma, o Documento Curricular Municipal de Computação consolida-se como um instrumento pedagógico e normativo comprometido com

a implementação das políticas educacionais vigentes, assegurando que o ensino da Computação seja desenvolvido de maneira planejada, progressiva, contextualizada e articulada ao currículo escolar. Seu propósito é garantir aos estudantes o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores necessários para compreender, criar, utilizar e transformar tecnologias digitais de forma ética, crítica, criativa, segura e socialmente responsável, contribuindo para sua formação integral e para o exercício pleno da cidadania na cultura digital. 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 mundo de trabalho, mas a formação de sujeitos críticos, criativos, éticos e cidadãos.

Eixos Estruturantes do Currículo da Computação

O currículo da Computação organiza-se a partir de três eixos estruturantes que orientam o desenvolvimento das aprendizagens ao longo da Educação Básica:

Pensamento Computacional: abordagem voltada ao desenvolvimento da decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração e criação de algoritmos, favorecendo o raciocínio lógico, a criatividade, a tomada de decisão e a resolução sistemática de problemas.

Mundo Digital: eixo que abrange aprendizagens sobre artefatos digitais físicos e virtuais, como computadores, celulares, tablets, internet, redes sociais e nuvens de dados, promovendo o letramento digital funcional e crítico.

Cultura Digital: eixo que contempla aprendizagens voltadas à participação consciente, ética e democrática por meio das tecnologias digitais, incluindo a compreensão dos impactos sociais, culturais e econômicos da revolução digital, a cidadania digital, a inteligência artificial, a cultura maker e a robótica educacional.

Pensamento Computacional por Etapas de Ensino

Educação Infantil

No eixo Pensamento Computacional da Educação Infantil são apresentados seis objetivos de aprendizagem. Quatro deles concentram-se na construção e experimentação de algoritmos, compreendidos como sequências de passos para realizar tarefas ou resolver problemas do cotidiano. Um objetivo está voltado à identificação de padrões e outro ao desenvolvimento de noções de verdadeiro ou falso, fundamentais para a tomada de decisões.

As experiências pedagógicas nessa etapa são essencialmente lúdicas, envolvendo jogos, histórias, músicas, brincadeiras e atividades práticas que desenvolvem a curiosidade, a criatividade e o pensamento lógico inicial.

Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

No eixo Pensamento Computacional, a etapa do 1º ao 5º ano reúne os seguintes objetos de conhecimento: Organização e representação da informação, Algoritmos, Lógica Computacional e Decomposição. A partir deles, desdobram-se habilidades que apontam para a necessidade de o estudante:

1. Identificar as principais formas de organizar e representar a informação;
2. Construir e simular algoritmos na resolução de problemas;
3. Realizar operações lógicas;
4. Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos.

Essas aprendizagens podem ocorrer tanto por meio de atividades digitais quanto por metodologias desplugadas, garantindo equidade no acesso ao ensino da Computação.

Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)

Na etapa do 6º ao 9º ano, os objetos de conhecimento do eixo Pensamento Computacional são Programação (tipos de dados e linguagens de programação) e Estratégias de solução de problemas (decomposição e

generalização). Ao final dos Anos Finais, espera-se que o estudante seja capaz de:

1. Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando estruturas de dados adequadas;
2. Empregar diferentes estratégias da Computação, como decomposição, generalização e reúso, na construção de soluções para problemas complexos.

Equidade no Ensino da Computação

A equidade no ensino da Computação pode ser assegurada por meio de estratégias pedagógicas e de gestão que não dependem exclusivamente de recursos digitais. O uso de metodologias desplugadas, materiais concretos, jogos, dinâmicas corporais e resolução de problemas em contextos reais possibilita o desenvolvimento do pensamento computacional mesmo em ambientes com acesso limitado à tecnologia.

Avaliação das Aprendizagens em Computação

O pensamento computacional envolve habilidades como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração, elaboração de algoritmos, argumentação e colaboração, que nem sempre se expressam por respostas objetivas. Assim, a avaliação deve assumir caráter formativo e processual.

A Taxonomia de Bloom pode ser integrada às avaliações desplugadas de Pensamento Computacional para mapear níveis cognitivos (lembrar, entender, aplicar, analisar, avaliar e criar) aos pilares do pensamento computacional, como algoritmos e abstração, alinhando-se às competências previstas na BNCC. Essa abordagem permite a construção de rubricas graduais que observam o desenvolvimento dos estudantes em atividades offline, promovendo avaliações inclusivas e contextualizadas.

Relação com BNCC, Inteligência Artificial, Cultura Maker e Robótica

O currículo de Computação dialoga diretamente com a BNCC Computação, fortalecendo a integração curricular com outras áreas do conhecimento. A Inteligência Artificial é abordada de forma introdutória e crítica, promovendo a compreensão de algoritmos, automação e impactos sociais.

A cultura maker e a robótica educacional são incorporadas como estratégias pedagógicas que favorecem a aprendizagem ativa, a experimentação, a prototipagem, o trabalho colaborativo e a resolução de problemas, inclusive por meio de materiais de baixo custo e práticas desplugadas.

Outras Considerações

O ensino da Computação não constitui um luxo ou uma opção futura, mas uma necessidade formativa essencial, diretamente relacionada à inclusão social, à formação cidadã e ao desenvolvimento local. Ao ser incorporada como componente curricular, eixo estruturante ou tema transversal, a Computação assegura aos estudantes competências fundamentais para viver, compreender e transformar a sociedade tecnológica em que estão inseridos.

Mais do que formar usuários de tecnologia, este currículo propõe formar cidadãos digitais críticos, éticos, criativos e protagonistas de seus processos formativos, fortalecendo a educação pública municipal e ampliando oportunidades para todos.

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:

1. 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.

2. Formação docente - a maioria dos professores não foram preparados 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.
3. 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.
4. 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.
5. Resistência institucional e cultural - a escola, como instituição, nem sempre está preparada para incorporar mudanças em sua prática pedagógica.
6. 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/ou outros profissionais com aptidão tecnológica em conteúdos básicos de Computação.
- Construir materiais didáticos contextualizados, em parceria com universidades, instituições de pesquisa e organizações da sociedade civil ou outros programas que porventura possam ser ofertados pelo Ministério da Educação.

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

1. 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.
2. Formação de professores: oferecer cursos continuados, criar programas de certificação, incluir a Computação na formação inicial de novos educadores e incentivar comunidades de prática docente.
3. Currículo flexível e contextualizado: adaptar os objetos do conhecimento e metodologias à realidade local, sem perder de vista as competências globais.
4. Parcerias institucionais: estabelecer colaboração com universidades, institutos de tecnologia, ONGs e empresas, criando projetos de inovação educacional.
5. Projetos piloto e expansão gradual: iniciar com escolas-referência ou experiências extracurriculares e ampliar progressivamente.
6. 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, entre outros).
- 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, entre outros) 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:

1. Cognitivas: pensamento computacional, raciocínio lógico, abstração, resolução de problemas, criatividade.
2. Técnicas: algoritmos, programação, automação, criação de aplicativos e

jogos, manipulação de dados.

3. Comunicacionais: comunicação digital, trabalho em equipe, empatia e compartilhamento de conhecimento.
4. Éticas e cidadãos: cidadania digital, segurança, privacidade, direitos autorais, uso responsável das tecnologias.
5. 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 práticas, redes de apoio, trocas de experiências e acompanhamento pedagógico contínuo são estratégias fundamentais para dar suporte ao professor e fortalecer sua atuação.

O Ensino da Computação em WAGNER

O Sistema Municipal de Educação de WAGNER, implementará no biênio (2026 e 2027) a proposta do Ensino da Computação, da seguinte forma:

- Atualizar Normativas Municipal adequando a legislação vigente (Referencial Curricular, PPPs, Regimento Escolar).
- Realizar Diagnósticos da situação tecnológica da rede de ensino (quantidade de equipamentos, conectividade, formação docente, práticas existentes).
- Promover formações introdutórias sobre pensamento computacional e cidadania digital para os professores de diferentes áreas.
- Implementar projetos extracurriculares de iniciação à Computação com o uso de metodologias desplugadas, que permitem ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de computadores.
- Ofertar inicialmente nas Escolas de Tempo Integral na parte diversificada da Matriz Curricular. Nas demais unidades escolares acontecerá como tema transversal ou eixo estruturante em todas as áreas do conhecimento.

Proposição de Habilidades por Etapas

Códigos:

EI-COMP01 (Educação Infantil, Computação, número da Habilidade);

AI-COMP01 (Anos Iniciais, Computação, número da Habilidade);

AF-COMP01 (Anos Finais, Computação, número da Habilidade);

EJA-COMP01 (Educação de Jovens e Adultos, Computação, número da Habilidade).

EDUCAÇÃO INFANTIL

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

EI-COMP01 – Explorar situações do cotidiano que envolvam organização, ordenação e sequenciação de ações, antecipando etapas e compreendendo que diferentes procedimentos podem conduzir à realização de uma mesma tarefa.

EI-COMP02 – Identificar padrões presentes em objetos, sons, movimentos, imagens e acontecimentos do cotidiano, estabelecendo relações de semelhança e diferença que favoreçam a construção do raciocínio lógico.

EI-COMP03 – Resolver desafios por meio de estratégias de tentativa, observação, comparação e revisão de ações, compreendendo que os erros fazem parte do processo de aprendizagem e podem contribuir para a construção de novas soluções.

EI-COMP04 – Planejar pequenos percursos, trajetos e sequências de movimentos utilizando referências espaciais, desenvolvendo habilidades de orientação, localização e organização lógica.

EI-COMP05 – Representar sequências de acontecimentos por meio da linguagem oral, corporal, gráfica ou pictográfica, reconhecendo relações de início, meio e fim em diferentes situações.

EI-COMP06 – Agrupar, classificar e organizar objetos, brinquedos e materiais considerando diferentes critérios, como cor, forma, tamanho, função ou quantidade, percebendo regularidades e possibilidades de organização.

EI-COMP07 – Participar de brincadeiras e jogos que envolvam a construção de estratégias, a resolução de problemas e a tomada de decisões, desenvolvendo autonomia intelectual e pensamento lógico.

EI-COMP08 – Experimentar diferentes formas de solucionar desafios utilizando materiais concretos e atividades desplugadas, ampliando a capacidade de observar, levantar hipóteses, testar possibilidades e compartilhar descobertas.

Eixo 2 – Mundo Digital

EI-COMP09 – Explorar diferentes dispositivos tecnológicos presentes na escola e em outros ambientes sociais, reconhecendo suas características, funções e possibilidades de utilização no cotidiano.

EI-COMP10 – Utilizar recursos digitais de forma mediada para produzir desenhos, registros, sons, imagens e outras formas de expressão, ampliando as possibilidades de comunicação e criatividade.

EI-COMP11 – Reconhecer que diferentes equipamentos digitais executam funções específicas e podem auxiliar na realização de atividades relacionadas à aprendizagem, ao lazer e à comunicação.

EI-COMP12 – Experimentar diferentes formas de interação com equipamentos digitais utilizando comandos simples, desenvolvendo coordenação motora, autonomia e curiosidade diante das tecnologias.

EI-COMP13 – Identificar recursos tecnológicos utilizados em diferentes profissões e contextos sociais, compreendendo que a tecnologia está presente em diversos aspectos da vida cotidiana.

EI-COMP14 – Explorar aplicativos, jogos e recursos digitais educativos adequados à faixa etária, reconhecendo sua utilização como possibilidades de aprendizagem, investigação e criação.

EI-COMP15 – Perceber que os dispositivos digitais recebem comandos para realizar determinadas ações, compreendendo de maneira inicial a relação entre comando, execução e resultado.

Eixo 3 – Cultura Digital

EI-COMP16 – Compartilhar equipamentos, materiais e recursos tecnológicos com os colegas, respeitando regras de convivência, cooperação e uso coletivo dos espaços e dispositivos.

EI-COMP17 – Desenvolver atitudes de cuidado, conservação e responsabilidade no uso de equipamentos tecnológicos, reconhecendo a importância da preservação dos recursos utilizados pela comunidade escolar.

EI-COMP18 – Participar de experiências de comunicação mediadas por tecnologias digitais, reconhecendo diferentes formas de interação entre pessoas em ambientes presenciais e virtuais.

EI-COMP19 – Demonstrar atitudes de respeito, empatia e colaboração durante atividades realizadas com recursos digitais, valorizando o diálogo, a escuta e o trabalho coletivo.

EI-COMP20 – Reconhecer que fotografias, vídeos, desenhos e produções digitais representam pessoas, lugares e acontecimentos, compreendendo sua função como forma de registro e memória.

EI-COMP21 – Participar de situações que promovam o uso consciente das tecnologias, desenvolvendo hábitos relacionados ao tempo de utilização, ao respeito às orientações dos adultos e ao equilíbrio entre atividades digitais e experiências concretas.

EI-COMP22 – Expressar opiniões, sentimentos e descobertas utilizando diferentes linguagens e recursos tecnológicos, respeitando as manifestações dos colegas e valorizando a diversidade de formas de comunicação.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

EI-COMP23 – Criar produções autorais utilizando recursos digitais e materiais diversos, combinando imagens, sons, desenhos, movimentos e narrativas para comunicar ideias e experiências.

EI-COMP24 – Participar de projetos investigativos que utilizem tecnologias como instrumentos de observação, registro, documentação e socialização das descobertas realizadas.

EI-COMP25 – Construir soluções criativas para pequenos desafios utilizando materiais recicláveis, brinquedos, jogos e recursos tecnológicos, desenvolvendo imaginação, iniciativa e protagonismo.

EI-COMP26 – Elaborar coletivamente histórias, jogos e brincadeiras que envolvam sequências de ações, personagens, desafios e resolução de problemas, valorizando a criatividade e a cooperação.

EI-COMP27 – Explorar atividades inspiradas na cultura maker por meio da construção, montagem, experimentação e criação de objetos utilizando diferentes materiais e tecnologias apropriadas à faixa etária.

EI-COMP28 – Registrar processos, experiências e descobertas por meio de fotografias, vídeos, desenhos, áudios ou outras linguagens, reconhecendo diferentes formas de documentar aprendizagens.

EI-COMP29 – Desenvolver a curiosidade científica por meio da investigação, da observação, da formulação de perguntas e da experimentação, utilizando tecnologias como apoio à construção do conhecimento.

EI-COMP30 – Participar de projetos colaborativos que integrem brincadeiras, artes, linguagem, matemática, natureza e tecnologias digitais, reconhecendo a computação como uma ferramenta para criar, comunicar, investigar e resolver problemas de forma criativa.

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

AI-COMP01 – Analisar situações do cotidiano que envolvam organização, planejamento e tomada de decisões, identificando etapas necessárias para a resolução de problemas por meio da elaboração de sequências lógicas de ações.

AI-COMP02 – Construir algoritmos utilizando linguagem oral, escrita, pictográfica ou ambientes de programação em blocos, representando procedimentos necessários para solucionar desafios de forma organizada e eficiente.

AI-COMP03 – Identificar padrões, regularidades e relações entre objetos, números, imagens, movimentos e informações, utilizando essas observações para formular hipóteses e prever resultados em diferentes contextos.

AI-COMP04 – Aplicar estratégias de decomposição para dividir problemas complexos em partes menores, reconhecendo que a organização das informações favorece a construção de soluções mais eficientes.

AI-COMP05 – Testar, revisar e aperfeiçoar algoritmos produzidos individual ou coletivamente, identificando falhas, corrigindo erros e propondo melhorias para alcançar os resultados esperados.

AI-COMP06 – Resolver desafios utilizando estruturas básicas de programação, como sequência, repetição e condição, compreendendo como essas estruturas contribuem para a automação de tarefas e a resolução de problemas.

AI-COMP07 – Comparar diferentes estratégias utilizadas para resolver um mesmo desafio, analisando vantagens, limitações e possibilidades de aprimoramento das soluções desenvolvidas.

AI-COMP08 – Desenvolver projetos que integrem lógica, criatividade e investigação, aplicando princípios do pensamento computacional para compreender e solucionar situações presentes na escola e na comunidade.

Eixo 2 – Mundo Digital

AI-COMP09 – Reconhecer os principais componentes dos dispositivos digitais, compreendendo suas funções básicas e sua importância para o funcionamento dos sistemas computacionais.

AI-COMP10 – Utilizar diferentes softwares e aplicativos educacionais para produzir textos, apresentações, desenhos, tabelas e registros digitais, selecionando recursos adequados aos objetivos da atividade.

AI-COMP11 – Organizar arquivos e pastas em dispositivos digitais, compreendendo princípios básicos de armazenamento, localização e recuperação de informações.

AI-COMP12 – Navegar na internet utilizando mecanismos de pesquisa, selecionando informações relevantes e aplicando critérios iniciais de confiabilidade das fontes consultadas.

AI-COMP13 – Utilizar ferramentas digitais de comunicação e colaboração para compartilhar informações, desenvolver atividades coletivas e construir conhecimentos de forma ética e responsável.

AI-COMP14 – Explorar recursos tecnológicos acessíveis que favoreçam a participação de todos os estudantes, reconhecendo a tecnologia como instrumento de inclusão e equidade.

AI-COMP15 – Identificar a presença da computação em diferentes espaços da sociedade, compreendendo sua contribuição para atividades relacionadas à educação, saúde, transporte, comunicação, cultura e lazer.

Eixo 3 – Cultura Digital

AI-COMP16 – Adotar práticas responsáveis de utilização das tecnologias digitais, respeitando normas de convivência, proteção de dados pessoais e preservação da integridade dos ambientes virtuais.

AI-COMP17 – Reconhecer a importância da criação de senhas seguras e da proteção das informações pessoais, desenvolvendo hábitos relacionados à segurança digital desde os primeiros anos escolares.

AI-COMP18 – Avaliar informações obtidas em ambientes digitais, identificando indícios de confiabilidade, autoria, atualidade e intencionalidade das publicações consultadas.

AI-COMP19 – Produzir conteúdos digitais autorais respeitando direitos de imagem, autoria e propriedade intelectual, valorizando princípios éticos na circulação de informações.

AI-COMP20 – Utilizar diferentes formas de comunicação digital para expressar ideias, compartilhar conhecimentos e participar de atividades colaborativas com respeito à diversidade de opiniões.

AI-COMP21 – Reconhecer situações que possam representar riscos no ambiente digital, desenvolvendo atitudes preventivas diante de golpes, mensagens suspeitas e comportamentos inadequados.

AI-COMP22 – Refletir sobre os impactos das tecnologias digitais nas relações sociais, nos hábitos cotidianos e na qualidade de vida, desenvolvendo atitudes equilibradas em relação ao seu uso.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

AI-COMP23 – Planejar e desenvolver projetos utilizando tecnologias digitais para investigar problemas, registrar descobertas e apresentar soluções criativas relacionadas ao contexto escolar.

AI-COMP24 – Produzir animações, histórias interativas, jogos digitais e apresentações multimídia utilizando ambientes de programação visual e ferramentas apropriadas à faixa etária.

AI-COMP25 – Desenvolver atividades fundamentadas na cultura maker, planejando, construindo e testando protótipos que integrem criatividade, investigação e resolução de problemas.

AI-COMP26 – Utilizar tecnologias digitais para registrar experimentos, pesquisas e projetos interdisciplinares, organizando informações de forma clara e sistemática.

AI-COMP27 – Trabalhar de forma colaborativa na elaboração de projetos tecnológicos, assumindo responsabilidades, respeitando diferentes pontos de vista e contribuindo para o alcance de objetivos comuns.

AI-COMP28 – Integrar conhecimentos de diferentes componentes curriculares na construção de soluções tecnológicas voltadas para desafios presentes na escola ou na comunidade.

AI-COMP29 – Explorar tecnologias emergentes, como robótica educacional, inteligência artificial e internet das coisas, por meio de experiências introdutórias que despertem a curiosidade científica.

AI-COMP30 – Comunicar resultados de projetos utilizando diferentes linguagens, recursos digitais e estratégias de apresentação, argumentando sobre as escolhas realizadas durante o processo de criação.

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

AF-COMP01 – Analisar problemas de diferentes áreas do conhecimento, identificando padrões, relações e variáveis envolvidas para elaborar estratégias computacionais de resolução.

AF-COMP02 – Desenvolver algoritmos estruturados utilizando ambientes de programação visual ou textual, aplicando comandos de sequência, seleção, repetição e modularização na resolução de problemas.

AF-COMP03 – Aplicar processos de abstração para representar situações complexas por meio de modelos computacionais simplificados, identificando os elementos essenciais de cada problema.

AF-COMP04 – Planejar, implementar, testar e documentar soluções computacionais, utilizando procedimentos sistemáticos para identificar erros, validar resultados e aperfeiçoar programas desenvolvidos.

AF-COMP05 – Utilizar estruturas de dados básicas para organizar informações e desenvolver soluções computacionais adequadas às necessidades propostas.

AF-COMP06 – Avaliar diferentes algoritmos considerando critérios de eficiência, clareza, reutilização e desempenho, justificando as escolhas realizadas durante o desenvolvimento das soluções.

AF-COMP07 – Desenvolver projetos de programação voltados à criação de jogos, aplicativos, simulações e sistemas interativos que atendam a necessidades reais da comunidade escolar.

AF-COMP08 – Integrar conceitos matemáticos, científicos e tecnológicos na construção de soluções computacionais, reconhecendo a interdisciplinaridade como elemento fundamental da inovação.

Eixo 2 – Mundo Digital

AF-COMP09 – Compreender o funcionamento básico dos sistemas computacionais, identificando a interação entre hardware, software, redes e dispositivos digitais.

AF-COMP10 – Gerenciar arquivos, bancos de dados simples e serviços de armazenamento em nuvem, aplicando princípios de organização, segurança e compartilhamento responsável das informações.

AF-COMP11 – Utilizar ferramentas digitais avançadas para produção de documentos, planilhas, apresentações, bancos de dados e recursos multimídia voltados à resolução de problemas.

AF-COMP12 – Compreender princípios básicos das redes de computadores e do funcionamento da internet, reconhecendo sua importância para a comunicação e circulação da informação.

AF-COMP13 – Investigar aplicações da inteligência artificial, da internet das coisas e da computação em nuvem, analisando possibilidades, limitações e impactos dessas tecnologias na sociedade.

AF-COMP14 – Configurar recursos básicos de dispositivos digitais e aplicativos, solucionando problemas simples relacionados ao uso cotidiano das tecnologias.

AF-COMP15 – Utilizar tecnologias digitais para apoiar processos de pesquisa, organização da informação, produção do conhecimento e aprendizagem colaborativa.

Eixo 3 – Cultura Digital

AF-COMP16 – Avaliar criticamente informações disponíveis em ambientes digitais, reconhecendo estratégias de desinformação, manipulação de conteúdos e disseminação de notícias falsas.

AF-COMP17 – Compreender princípios relacionados à proteção de dados pessoais, privacidade, segurança da informação e cidadania digital, adotando práticas responsáveis na utilização das tecnologias.

AF-COMP18 – Produzir conteúdos digitais observando aspectos éticos, legais e estéticos, respeitando direitos autorais, licenças de uso e propriedade intelectual.

AF-COMP19 – Analisar os impactos sociais, econômicos, culturais e ambientais decorrentes do avanço das tecnologias digitais e da computação na sociedade contemporânea.

AF-COMP20 – Participar de ambientes colaborativos digitais exercendo comunicação respeitosa, resolução de conflitos e construção coletiva do conhecimento.

AF-COMP21 – Refletir sobre o uso ético da inteligência artificial e das tecnologias emergentes, considerando aspectos relacionados à responsabilidade, transparência e inclusão.

AF-COMP22 – Desenvolver atitudes de protagonismo digital por meio da criação de projetos que promovam cidadania, sustentabilidade e transformação social.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

AF-COMP23 – Desenvolver projetos tecnológicos utilizando metodologias de design e resolução de problemas para propor soluções inovadoras para demandas da escola e da comunidade.

AF-COMP24 – Criar aplicativos, jogos, sites ou sistemas digitais aplicando princípios de programação, design de interface e experiência do usuário.

AF-COMP25 – Desenvolver projetos de robótica educacional integrando sensores, atuadores e programação para automatizar tarefas e resolver desafios contextualizados.

AF-COMP26 – Utilizar tecnologias digitais para coleta, organização, análise e visualização de dados em projetos científicos e interdisciplinares.

AF-COMP27 – Aplicar princípios da cultura maker na construção de protótipos físicos e digitais, utilizando diferentes materiais, ferramentas e tecnologias.

AF-COMP28 – Trabalhar colaborativamente em equipes multidisciplinares para planejar, executar, avaliar e aperfeiçoar projetos computacionais.

AF-COMP29 – Empregar tecnologias digitais para comunicar resultados de pesquisas, projetos e soluções desenvolvidas, utilizando linguagens e mídias adequadas aos diferentes públicos.

AF-COMP30 – Demonstrar autonomia, criatividade e pensamento crítico na elaboração de soluções computacionais inovadoras, considerando aspectos técnicos, sociais, éticos e ambientais.

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA

Habilidades

Eixo 1 – Pensamento Computacional

EJA-COMP01 – Analisar situações do cotidiano pessoal, profissional e comunitário, identificando problemas que possam ser resolvidos por meio da

organização lógica de informações, da elaboração de estratégias e da utilização de recursos computacionais.

EJA-COMP02 – Planejar e representar algoritmos utilizando linguagem natural, fluxogramas, pseudocódigos ou ambientes de programação visual, compreendendo sua aplicação na automatização de tarefas e na resolução de problemas reais.

EJA-COMP03 – Aplicar estratégias de decomposição, abstração, reconhecimento de padrões e construção de algoritmos para solucionar desafios relacionados ao trabalho, à vida cotidiana e aos diferentes contextos sociais.

EJA-COMP04 – Desenvolver soluções computacionais utilizando ambientes de programação adequados ao nível de conhecimento da turma, analisando diferentes possibilidades para aperfeiçoar processos e resultados.

EJA-COMP05 – Testar, avaliar e revisar algoritmos e programas produzidos, identificando falhas, propondo melhorias e compreendendo a importância da validação no desenvolvimento de soluções digitais.

EJA-COMP06 – Utilizar o pensamento computacional para interpretar informações, organizar dados, tomar decisões e resolver problemas presentes em diferentes áreas da vida pessoal, acadêmica e profissional.

EJA-COMP07 – Integrar conhecimentos matemáticos, científicos e tecnológicos na construção de soluções digitais que contribuam para o desenvolvimento da autonomia e da participação social.

EJA-COMP08 – Elaborar projetos que utilizem princípios do pensamento computacional para promover melhorias em processos produtivos, serviços comunitários ou iniciativas empreendedoras.

Eixo 2 – Mundo Digital

EJA-COMP09 – Utilizar computadores, dispositivos móveis e outros recursos tecnológicos com autonomia, reconhecendo suas funcionalidades e possibilidades para o estudo, o trabalho e a participação social.

EJA-COMP10 – Produzir documentos digitais, planilhas eletrônicas, apresentações e formulários, selecionando ferramentas adequadas para organizar informações, comunicar ideias e apoiar atividades profissionais.

EJA-COMP11 – Utilizar serviços de armazenamento em nuvem para criar, organizar, compartilhar e acessar arquivos, compreendendo sua importância para o trabalho colaborativo e a preservação das informações.

EJA-COMP12 – Navegar na internet utilizando estratégias eficientes de pesquisa, avaliando criticamente a confiabilidade, a autoria e a atualização das informações consultadas.

EJA-COMP13 – Utilizar plataformas digitais de comunicação, videoconferência e colaboração para participar de processos formativos, atividades profissionais e ações comunitárias.

EJA-COMP14 – Utilizar serviços públicos digitais, plataformas governamentais e aplicativos institucionais para acessar direitos, emitir documentos, acompanhar processos e exercer plenamente a cidadania.

EJA-COMP15 – Compreender o funcionamento básico das redes de computadores, da internet e dos serviços digitais, reconhecendo sua importância para a comunicação, a produção do conhecimento e o desenvolvimento econômico.

Eixo 3 – Cultura Digital

EJA-COMP16 – Adotar práticas responsáveis de proteção de dados pessoais, utilizando senhas seguras, autenticação em múltiplos fatores e procedimentos que garantam maior segurança na utilização das tecnologias digitais.

EJA-COMP17 – Identificar situações que caracterizam golpes virtuais, fraudes eletrônicas, desinformação e crimes cibernéticos, adotando medidas preventivas para proteger informações pessoais e financeiras.

EJA-COMP18 – Avaliar criticamente conteúdos disponíveis em ambientes digitais, distinguindo fatos, opiniões, notícias falsas e informações manipuladas, utilizando critérios de confiabilidade e verificação das fontes.

EJA-COMP19 – Produzir conteúdos digitais autorais observando princípios éticos, direitos autorais, licenciamento de obras, respeito à imagem das pessoas e responsabilidade na circulação das informações.

EJA-COMP20 – Refletir sobre os impactos sociais, econômicos, culturais e ambientais da transformação digital, analisando os desafios e as oportunidades decorrentes do avanço das tecnologias na sociedade contemporânea.

EJA-COMP21 – Utilizar redes sociais, aplicativos de comunicação e plataformas digitais de forma ética, respeitosa e responsável, fortalecendo relações sociais, profissionais e comunitárias.

EJA-COMP22 – Compreender o papel da inteligência artificial, da automação e das tecnologias emergentes nas transformações do mundo do trabalho, desenvolvendo postura crítica diante de seus impactos sociais e profissionais.

Eixo 4 – Projetos, Criatividade e Inovação

EJA-COMP23 – Planejar e desenvolver projetos tecnológicos voltados à solução de problemas identificados na comunidade, no ambiente de trabalho ou em iniciativas de empreendedorismo social.

EJA-COMP24 – Utilizar ferramentas digitais para elaborar currículos, portfólios profissionais, apresentações e materiais de divulgação que fortaleçam oportunidades de inserção e permanência no mundo do trabalho.

EJA-COMP25 – Produzir planilhas eletrônicas para organização financeira, controle de despesas, planejamento de investimentos e gestão de pequenos empreendimentos, aplicando conhecimentos matemáticos e tecnológicos.

EJA-COMP26 – Desenvolver estratégias de empreendedorismo digital utilizando plataformas eletrônicas, redes sociais, comércio eletrônico e ferramentas de marketing para divulgação de produtos, serviços e iniciativas locais.

EJA-COMP27 – Planejar e executar projetos colaborativos utilizando tecnologias digitais para promover ações educativas, culturais, ambientais ou de desenvolvimento comunitário.

EJA-COMP28 – Utilizar ferramentas de inteligência artificial de forma ética, crítica e responsável para apoiar estudos, pesquisas, produção de conteúdos e resolução de problemas, reconhecendo suas potencialidades e limitações.

EJA-COMP29 – Integrar conhecimentos adquiridos em diferentes áreas para desenvolver soluções computacionais inovadoras, valorizando a criatividade, a aprendizagem contínua e o protagonismo dos estudantes.

EJA-COMP30 – Elaborar e apresentar projetos tecnológicos fundamentados em investigação, colaboração e inovação, comunicando resultados, avaliando

impactos e propondo melhorias que contribuam para o desenvolvimento sustentável da comunidade.

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.

Referências Bibliográficas:

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF: Presidência da República, [1996]. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRASIL. Parecer CNE/CEB 4/2025: **Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular do componente educação digital e midiática**. Ministério da Educação; Conselho Nacional de Educação. 2025a. Disponível em: <https://link.ufms.br/CdPjX>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRASIL. Lei nº 15.100 de 11 de janeiro de 2025. **Institui a Política Nacional de Educação Digital**. 2025b. Disponível em: <https://link.ufms.br/fkGhc>. Acesso em: 19 jan. 2026.

BRASIL. Decreto nº 12.385 de 18 de fevereiro de 2025. **Regulamenta a Lei**

nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, para tratar da proibição do uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou o intervalo entre as aulas, para todas as etapas da educação básica, com o objetivo de preservar a saúde mental, física e psíquica das crianças e dos adolescentes. 2025c. Disponível em: <https://link.ufms.br/xQJl2>. Acesso em: 19 jan. 2026.