

RESOLUÇÃO CME Nº 04/2024

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

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SANTO ANTÔNIO DA PATRULHA/RS, com fundamento no artigo 11 da Lei Federal nº 9.394/96, no artigo 10 da Lei Municipal nº 3.255/98, na Lei Municipal Nº 5.667/2009 que “Dispõe sobre o Conselho Municipal de Educação de Santo Antônio da Patrulha e dá outras providências”, em seu Regimento Interno, Aprovado pelo Decreto Municipal Nº 381, de 30 de Outubro de 2023 e,

CONSIDERANDO:

- A Lei 9.393/96 – LDBEN, 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 LDBEN 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 Santo Antônio da Patrulha.

Art. 2º A BNCC Computação é um complemento à Base Nacional Comum Curricular, em atendimento à LDBEN 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.

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, que traz da **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 Referencial Curricular Municipal-RCM, 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 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 partilhar 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 Referencial Curricular Municipal, enquanto Documento de Território, 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, Plano Pedagógico/de Estudos).

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. Caberá à Secretaria Municipal da Educação protocolar junto ao Conselho Municipal da Educação, até o dia 31 de março de 2025, o Plano de Ação para a implantação e implementação da BNCC Computação em todas as escolas da rede pública municipal, conforme parâmetros estabelecidos no Art. 5º desta Resolução.

Art. 16. A Secretaria Municipal da 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. Cabe às Mantenedoras das Instituições Privadas de Ensino protocolarem junto ao Conselho Municipal de Educação, até o dia 31 de março de 2025, o Plano de Ação para a implantação e implementação da BNCC Computação a partir da Pré-Escola para todas as suas mantidas, conforme parâmetros estabelecidos no Art. 5º desta Resolução.

Art. 18. A implantação da BNCC Computação no Sistema Municipal de Ensino de Santo Antônio da Patrulha deve acontecer impreterivelmente a partir do ano de 2025, através da efetivação de atividades pedagógicas e em equidade de oferta.

Art. 19. Esta Resolução entra em vigor em 02 de janeiro de 2025.

APROVADA, em Sessão Plenária do dia 26 de Novembro de 2024.

Conselheiro Adilson de Oliveira Silva
Conselheira Afra Tanajara da Silva Soares
Conselheira Ana Paula Ribeiro dos Santos
Conselheiro Augusto de Fraga Cardoso
Conselheira Camila da Silveira Silva
Conselheira Daiana Coelho Ribeiro
Conselheira Débora Ramos da Silva
Conselheira Joseane Freiburger Gil
Conselheira Litieli Spitznagel Portal
Conselheira Patrícia Rocha
Conselheira Sandra Helena Rocha

Augusto de Fraga Cardoso
Presidente do CME-SAP



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Sistema Municipal de Ensino - Lei 3255/98
Santo Antônio da Patrulha - RS