Diário Oficial



Município de Nova Aliança

Terça-feira, 05 de agosto de 2025

Ano V | Edição nº 733

MUNICÍPIO DE NOVA ALIANÇA

Poder Executivo 3
Atos Oficiais 3
Resoluções 3

Diário Oficial assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2, de 2001, garantindo autenticidade, validade jurídica e integridade.
Publicação Oficial do Município de Nova Aliança, conforme Lei Municipal 03/2021, de 26 de janeiro de 2021

Prefeitura Municipal de Nova Aliança | CNPJ 45.094.232/0001-94.
Praça Padre João Nolte, 22 - Fone: (17) 3811-9900
Cep: 15210-000 - Nova Aliança-SP

PODER EXECUTIVO

Atos Oficiais

Resoluções

PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA ALIANÇA-SP
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES
Rua: Gotard nº 263 – Nova Aliança - SP – CEP 15.210-000 Fone 17- 3811-1108
E-mail: smenovaaliancasp@hotmail.com.br

RESOLUÇÃO SME 016/2025

Dispõe sobre a inserção da Computação na Educação Básica, nos termos da Base Nacional Comum Curricular

A Secretária Municipal de Educação, no uso de suas atribuições legais, e

- Considerando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº 9394/1996;
- Considerando o Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- Considerando a Resolução nº 1, de 04 de outubro de 2022, que estabelece as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC;
- Considerando a Lei nº 14.533/2023, sancionada em 11 de janeiro de 2023, institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;
- Considerando que a Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança é signatária da Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC);
- Considerando que a Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança é signatária do Programa Nacional do Livro Didático e do Currículo Paulista, ambos constantemente atualizados às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular,

RESOLVE:

Art. 1º Fica instituída, como prática curricular transversal, na Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança, a Computação, nos moldes estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular, no documento denominado “Computação – Complemento à BNCC”, disponível em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022bncc-computacao/file.

Art. 2º As práticas curriculares transversais de Computação serão aplicadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, em todas as Áreas de Conhecimento e Componentes Curriculares.

Art. 3º A Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Nova Aliança será organizada de acordo com os eixos estabelecidos no Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022:

PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA ALIANÇA-SP
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES
Rua: Gotard nº 263 – Nova Aliança - SP – CEP 15.210-000 Fone 17- 3811-1108
E-mail: smenovaaliancasp@hotmail.com.br

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, tabletes) 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;

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 As atividades transversais da Computação na Educação Básica podem ser realizadas tanto na modalidade plugada (utilizando dispositivos digitais conectados à Internet), quanto na modalidade desplugada (sem a utilização de dispositivos digitais conectados à Internet).

Art. 5º Os Eixos, os Objetivos de Aprendizagem, as Competências e Habilidades relacionadas à Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, estão respectivamente descritas nos Anexo I e II desta Resolução.

Art. 6º Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.

Nova Aliança, 17 de JULHO de 2025.

Prof.ª Ana Lúcia Ayruth Lucatto
Secretária Municipal

Prof. Adriano A Cunha
Supervisor de Ensino

SME – Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes de Nova Aliança SP

PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA ALIANÇA-SP
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES
Rua: Gotard nº 263 – Nova Aliança - SP – CEP 15.210-000 Fone 17- 3811-1108
E-mail: smenovaaliancasp@hotmail.com.br

ANEXO I

COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL - 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 campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas:

1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;
2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;
3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo;
4. 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.

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.
	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada
	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

Exemplo de atividades disponíveis em:http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file 0- p. 3

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).

PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA ALIANÇA-SP
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES
Rua: Gotard nº 263 – Nova Aliança - SP – CEP 15.210-000 Fone 17- 3811-1108
E-mail: smenovaaliancasp@hotmail.com.br

Exemplo de atividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file - p.5

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
MUNDO DIGITAL	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e nãoeletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

Exemplo de atividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file - p.7

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

Exemplo de atividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file p. 9

PREFEITURA MUNICIPAL DE NOVA ALIANÇA-SP
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES
Rua: Gotard nº 263 – Nova Aliança - SP – CEP 15.210-000 Fone 17- 3811-1108
E-mail: smenovaaliancasp@hotmail.com.br

ANEXO II

COMPUTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL - COMPETÊNCIAS

1. 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;

2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;

3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;

4. 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;

5. 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;

6. 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;

7. 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.

Os Eixos, Objetos de Aprendizagem, Habilidades e Exemplos de Atividades para cada Ano do Ensino Fundamental, estão disponíveis em http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file - p. 12-59.