



Resolução CME nº 04/2025

REVISA A RESOLUÇÃO Nº 02/2024, que Institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Referencial Municipal Comum Curricular de (RMCC) do Território Municipal de Tramandaí/RS. Determina prazos e outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE TRAMANDAÍ, no Estado do Rio Grande do Sul, com fundamento da Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, no uso de suas atribuições legais, conferidos pela Lei Municipal nº 927/1992, que cria este conselho, na Lei Municipal nº 2.704/2008, que institui o Sistema Municipal de Ensino de Tramandaí, e como complemento ao Parecer CNE/CP nº 15, de 15 de dezembro de 2017, e à Resolução CNE/CP nº 02, de 22 de dezembro de 2017, e por determinação do Parecer CNE/CEB nº 02, de 17 de fevereiro de 2022 e da Resolução CNE/CEB nº 01, de 04 de outubro de 2022, complementado pela Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023,

RESOLVE:

Art. 1º A presente Resolução institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Referencial Municipal Comum Curricular de Tramandaí, bem como determina prazos e outras providências.

Parágrafo único – Os currículos escolares devem ser readequados às normas e competências específicas da Computação na Educação Básica, podendo ser componente curricular ou interdisciplinar, de acordo com a orientação da respectiva mantenedora.

Art. 2º Para fins de compreensão da presente normativa, entenda-se que:

I – Tecnologia: produto da ciência e da engenharia, envolvendo um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas, destacando-se a biotecnologia, nanotecnologia, a tecnologia digital, tecnologia da informação e comunicação;

II – Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC): comprehende tanto a infraestrutura física (componentes que permitem codificar, armazenar, processar e transmitir a informação), como o software (aplicações e sistemas), podendo ser digital e analógica;



III – 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. Também quanto aos usos das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica;

IV – Computação Desplugada: pode ser considerada como um conjunto de atividades lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de utilizar um computador;

V – 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;

VI – Fluência Digital: habilidade de encontrar, avaliar, produzir e comunicar informação usando plataformas digitais, com diferentes dispositivos de hardware e de software, como o uso de computadores, aplicativos, software para formatar textos, produzir apresentações, buscar informações e insumos na internet;

VII – Linguagem Digital: refere-se às formas de comunicação utilizadas no mundo digital, podendo ocorrer entre pessoas, entre pessoas e computadores ou entre computadores. Linguagem digital é um conjunto de várias formas de expressão – emojis, símbolos, linguagens de programação, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas, e outras linguagens visuais para descrever processos, visualização e manipulação de dados;

VIII – Mundo Digital: compreende artefatos digitais físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados).

Art. 3º O ensino de computação deve se basear em quatro pilares fundamentais, que são 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;

VI – Algoritmo: criação de instruções para solucionar o problema ou executar uma tarefa.

Art. 4º Os objetivos e direitos de aprendizagem e as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação devem ser organizadas junto ao Referencial Municipal Comum Curricular de (RMCC) do Território Municipal de Tramandaí e demais documentos correlatos.

Art. 5º Na Educação Infantil, a partir dos 4 (quatro) anos de idade, a BNCC Computação se estrutura em quatro premissas básicas do trabalho com a educação



digital, estando relacionadas aos campos de experiência, de forma lúdica e desplugada, sendo elas:

- 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. 6º No Ensino Fundamental a computação pode ser considerada como um componente curricular ou interdisciplinar, que contribua para a explicação do mundo atual e para que o/a estudante se entenda ser agente ativo/a e consciente de transformação, capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

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.

Art. 7º As Escolas em Tempo Integral poderão complementar suas atividades pedagógicas integrando a Computação complementar à BNCC.

Art. 8º A expressão dos resultados da avaliação da aprendizagem dos estudantes quando a Computação na Educação Básica for desenvolvida por meio de componente curricular específico, deve seguir o processo de avaliação regimentado pela rede ou instituição de ensino.

Art. 9º As redes e instituições de ensino que optarem por incluir a Computação como componente curricular específico devem assegurar a carga horária correspondente na matriz curricular, sendo esta ministrada por profissional com a seguinte formação:

- I** – Professor habilitado em Licenciatura na área de Computação ou equivalente “Licenciatura em Informática, Licenciatura em Ciências da Computação ou Licenciatura em Robótica Educacional”, entre outros;
- II** – Professor habilitado em outra Licenciatura, com Especialização em Computação ou em área correlata;
- III** – Bacharel habilitado em Computação com complementação pedagógica e formação continuada na área de Computação;
- IV** – Professor habilitado em outra licenciatura, desde que tenha formação continuada em Computação.



Art. 10º As redes e instituições de ensino devem assegurar que todos os professores envolvidos recebam formação continuada nos eixos definidos pela BNCC para Computação — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital —, de modo a viabilizar o desenvolvimento das competências e habilidades específicas previstas no currículo da respectiva rede ou instituição.

Art. 11º As redes e instituições de ensino devem incorporar a Computação nos Planos de Formação Continuada, de maneira periódica e sistemática, para todos os professores, ou garantir a participação destes em programas de formação oferecidos por outras instituições.

Art. 12º Caberá à Secretaria Municipal de Educação protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação até o dia 30 de maio de 2025 o Plano de Ação para as Escolas Públicas Municipais, contendo:

I – A reorganização do Referencial Municipal Comum Curricular de (RMCC) do Território Municipal de Tramandaí, apresentando a computação em sua estrutura, em toda a Educação Básica (etapas e modalidades), desde a faixa etária dos 4 anos de idade;

II – Apresentação do período para:

- a implantação e implementação da computação em todas as escolas;
- a adequação dos recursos humanos: perfil do/a profissional, ingresso, formação inicial e continuada;
- a reorganização da infraestrutura;
- a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos e didáticos;
- dentre outros.

III – O programa de formação continuada dos/as professores/as;

IV – A apresentação do Plano Curricular;

V – As linhas gerais do processo avaliativo;

VI – Como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC Computação no planejamento educacional.

Art. 13º Caberá às mantenedoras das escolas privadas de Educação Infantil protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação até o dia 31 de outubro de 2025 o Plano de Ação para as suas mantidas, contendo:

I – A reorganização da matriz curricular, de acordo com a reorganização do Referencial Municipal Comum Curricular de (RMCC) do Território Municipal de Tramandaí, apresentando a computação em sua estrutura a partir dos 4 anos de idade;

II – Apresentação do período para:

- a implantação e implementação da computação;
- a adequação dos recursos humanos: perfil do/a profissional, formação inicial e continuada;



- a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos e didáticos;
- dentre outros.

III – O programa de formação continuada dos/as professores/as;

IV – Como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC Computação no planejamento educacional.

Art. 14º A Secretaria Municipal de Educação deverá definir estratégias quanto:

I – O orçamento necessário para a implantação e implementação da BNCC Computação;

II – A previsão da BNCC Computação na Lei de Diretriz Orçamentária (LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA);

III – A carreira docente dos/a professores/as.

Art. 15º Às mantenedoras cabe a gestão do processo de implantação e implementação da BNCC Computação e os preceitos legais, realizando avaliação e monitoramento constante.

Art. 16º Fica definido que as redes e instituições de ensino pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino têm o prazo de implantação da BNCC da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica considerando os períodos elencados a seguir:

I – Formação continuada para professores a partir de 2025;

II – Educação Infantil, no ano de 2026;

III – Ensino Fundamental, anos iniciais e anos finais, incluindo o EJAI – Educação de Jovens, Adultos e Idosos, no ano de 2027.

Art. 17º Ficam revogadas todas as resoluções anteriores que dispõem sobre a Computação na Educação Básica.

Art. 18º Esta Resolução entrará em vigor na data de sua aprovação.

Aprovada, por unanimidade, na sessão ordinária do dia 03 de setembro de 2025.

Tramandaí/RS, 03 de setembro de 2025.

Susana Medeiros Cunha
Presidente
Conselho Municipal de Educação