



ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CANOAS

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME

Criado pela Lei nº 3145/91 e Reorganizado pela Lei nº 5167/07

COMUNICAÇÃO Nº 357/2024

Resolução nº 026, de 18 de dezembro de 2024.

*Institui e orienta o ensino da Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).
Determina prazos e outras providências.*

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CANOAS, com fundamento no artigo 11, inciso III, da Lei Federal nº 9394, de 20 de dezembro de 1996, e no artigo 4º, inciso III, alínea b e artigo 5º, inciso VIII, da Lei Municipal nº 5021, de 09 de novembro de 2005, com a Base Nacional Comum Curricular COMPUTAÇÃO, Complemento à BNCC (BNCC Computação), bem como no que está disposto no Parecer CNE/CEB nº 02/2022 e na Resolução CNE/CEB nº 01/2022, que definem a norma como complemento à BNCC e na Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional)

RESOLVE:

Art. 1º - A presente Resolução institui e orienta a inserção da Computação na Educação em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), determinando prazos e outras providências.

Parágrafo único: Os currículos escolares devem ser readequados às normas e competências específicas da Computação na Educação Básica, podendo ser inseridos como componente curricular ou como tema transversal, conforme orientação da respectiva Mantenedora.

Art. 2º - Para fins de compreensão da presente normativa, entende-se por:

DIÁRIO OFICIAL



DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO DE CANOAS - RIO GRANDE DO SUL

ANO 2024 - Edição Complementar 13 - 3482 - Data 30/12/2024 - Página 31 / 35

I. Tecnologia: produto da ciência e da engenharia, que envolve um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos destinados à resolução de problemas, incluindo áreas como biotecnologia, nanotecnologia, tecnologia digital, e tecnologia da informação e comunicação.

II. Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC): abrange tanto a infraestrutura física (componentes responsáveis por codificar, armazenar, processar e transmitir a



ANO 2024 - Edição Complementar 13 - 3482 - Data 30/12/2024 - Página 32 / 35

III. Cultura Digital: refere-se à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços tecnológicos no mundo digital na sociedade contemporânea. Envolve a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, bem como ao uso das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso das tecnologias digitais de maneira eficiente, contextualizada e crítica.

IV. Computação Desplugada: trata-se de um conjunto de atividades lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais sem a necessidade do uso de 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 informações utilizando plataformas digitais, com diferentes dispositivos de hardware e software, como computadores, aplicativos, programas para formatar textos, produzir apresentações e buscar informações e recursos 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. A linguagem digital abrange diversas formas de expressão, como emojis, símbolos, linguagens de programação, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas, e outras linguagens visuais usadas para descrever processos, visualizar e manipular dados.

VIII. Mundo Digital: abrange os artefatos digitais físicos (como computadores, celulares, tablets) e virtuais (como 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 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. 4º - Os objetivos e direitos de aprendizagem, bem como as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Computação, devem ser organizados juntamente com o Referencial Curricular de Canoas e outros documentos correlatos.

DIÁRIO OFICIAL



DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO DE CANOAS - RIO GRANDE DO SUL

ANO 2024 - Edição Complementar 13 - 3482 - Data 30/12/2024 - Página 337/35

Computação se estrutura em quatro premissas básicas para o trabalho com a educação digital, as quais estão relacionadas aos campos de experiência de forma lúdica e predominantemente desplugada. A computação deve ser trabalhada como tema transversal, 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 generalizados ou reutilizados para outros problemas.

Art. 6º - No Ensino Fundamental, a computação pode ser considerada como um componente curricular ou tema transversal/interdisciplinar, que contribua para a explicação do mundo atual e para que o/a estudante se entenda como 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, plugada e desplugada, explorando recursos que ajudem a desenvolver o pensamento lógico, a resolução de problemas e a criatividade, bases para a introdução da computação.

Art. 7º - Caberá à Secretaria Municipal de Educação protocolar, junto ao Conselho Municipal de Educação, até o dia 30 de abril de 2025, o Plano de Ação para as Escolas Públicas Municipais, contendo:

- I. A reorganização do Referencial Curricular de Canoas, 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) A implantação e implementação da computação em todas as escolas;
 - b) A adequação dos recursos humanos: perfil do/a profissional, ingresso, formação inicial e continuada;
 - c) A reorganização da infraestrutura;
 - d) A aquisição de materiais e recursos pedagógicos e didáticos;
 - e) 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.

DIÁRIO OFICIAL



DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO DE CANOAS - RIO GRANDE DO SUL

ANO 2024 - Edição Complementar 13 - 3482 - Data 30/12/2024 - Página 34 / 35
Art. 8º - Cabe às mantenedoras das escolas privadas de Educação Infantil protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação até o dia 30 de abril de 2025 o Plano de Ação para as suas mantidas, contendo:

I. A reorganização dos Planos de Atividades, de acordo com a reorganização do Referencial Curricular de Canoas, apresentando a computação em sua estrutura a partir dos 4 anos de idade.

II. Apresentação do período para:

a) A adequação dos recursos humanos: perfil do(a) profissional, formação inicial e continuada;

b) A aquisição dos materiais e recursos pedagógicos;

c) 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. 9º - As Mantenedoras deverão definir estratégias e seguir a legislação vigente quanto:

I. Ao investimento/previsão orçamentária necessários para a implantação e implementação da BNCC Computação;

II. Acompanhamento da formação docente nas áreas afins à BNCC Computação.

Art. 10 - Às mantenedoras cabe a gestão do processo de implantação e implementação da BNCC Computação e dos preceitos legais, realizando avaliação e monitoramento constantes.

Art. 11 - Esta Resolução entrará em vigor na data de sua aprovação, devendo a implementação da BNCC Computação ser iniciada no ano de 2025.

Aprovada, por unanimidade, em sessão Plenária de 18 de dezembro de 2024.

Scheila Fucks
Presidente CME

DIÁRIO OFICIAL



DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO DE CANOAS - RIO GRANDE DO SUL

ANO 2024 - Edição Complementar 13 - 3482 - Data 30/12/2024 - Página 35 / 35

Com a crescente transformação digital e a integração das tecnologias no cotidiano, é indispensável que os sistemas de ensino se alinhem às demandas contemporâneas, preparando crianças e jovens para os desafios do século XXI. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a Computação como uma área essencial do conhecimento, promovendo o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao pensamento computacional, à lógica, à resolução de problemas e ao uso ético e crítico das tecnologias digitais.

A inclusão de conteúdos de Computação nos currículos escolares, em conformidade com a BNCC, desempenha um papel estratégico ao possibilitar o desenvolvimento de competências gerais, como pensamento crítico, criatividade, comunicação e resolução de problemas. Além disso, contribui para a inclusão digital e a redução de desigualdades, assegurando que todas as crianças e estudantes tenham acesso aos conhecimentos fundamentais para a sociedade digital.

Os princípios da Computação também enriquecem outras áreas do currículo por meio de sua aplicação interdisciplinar, incentivando práticas pedagógicas inovadoras que tornam o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e significativo. Mais do que um domínio técnico, a Computação promove reflexões éticas e críticas sobre o impacto das tecnologias na sociedade, formando cidadãos conscientes, responsáveis e preparados para lidar com os dilemas do mundo digital.

Assim, a resolução deste Conselho Municipal de Educação, ao regulamentar a implantação e a implementação da BNCC no ensino de Computação, reafirma o compromisso com uma educação integral, inovadora e conectada às necessidades da contemporaneidade. Alinhada às diretrizes nacionais, esta iniciativa contribui para o desenvolvimento pleno e equitativo dos estudantes, preparando-os para os desafios e oportunidades de uma sociedade em constante transformação.