



PREFEITURA DE
ERECHIM
Secretaria Municipal de Educação

CURRÍCULO MUNICIPAL DE ENSINO
EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA/BNCC COMPUTAÇÃO
ERECHIM/RS

Educação Infantil
Ensino Fundamental
(1º ao 9º Ano)

Erechim/RS
2025

MUNICÍPIO DE ERECHIM - RS

Paulo Alfredo Polis
Prefeito

Flávio Augusto Tirello
Vice-Prefeito

Verenice Teresinha Lipsch
Secretária Municipal de Educação

Andressa Confortin
Diretora Pedagógica da SMeD

Bruna Kátia Samoyedem
Coordenadora da Educação Infantil da SMeD

Teresinha Segatti Tres
Coordenadora do Ensino Fundamental da SMeD



PREFEITURA DE
ERECHIM | Secretaria de
Educação

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	4
1. INTRODUÇÃO.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
2.1 Geral.....	7
2.2. Específicos.....	7
3. PRINCÍPIOS NORTEADORES.....	8
4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	9
4.1 Educação Infantil.....	9
4.2 Ensino Fundamental.....	9
5. EIXOS TEMÁTICOS.....	10
5.1 Currículo e Integração da Computação.....	10
5.2 Formação Docente e Apoio Técnico/Pedagógico.....	10
5.3 Cultura Digital e Participação da Comunidade.....	10
5.4 Infraestrutura e Recursos.....	11
6. QUADRO DE INTEGRAÇÃO DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA/BNCC COMPUTAÇÃO NOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA E NAS ÁREAS DO CONHECIMENTO...	12

APRESENTAÇÃO

Prezados(as) Educadores(as)!

É com muita satisfação que lhes apresentamos o DOTME Educação Digital e Midiática, conforme BNCC Computação: Tema Transversal e Contemporâneo do Sistema de Ensino de nosso município.

Esse documento segue as normas legais estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (Parecer CNE/CP nº15/2017), Referencial Curricular Gaúcho (Resolução CEED/RS nº 345/2018), Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023), Normas sobre Computação na Educação Básica complementando a BNCC (Parecer CNE/CEB nº 2/2022), Diretrizes para o uso de dispositivos digitais e integração curricular da Educação Digital e Midiática (Resolução CNE/CEB nº 2/2025) e está organizado de modo a contemplar os preceitos da Educação Digital e Midiática para o fomento do desenvolvimento, nos(as) educandos(as), das Competências, das Habilidades, das Atitudes e dos Valores imprescindíveis no contexto da Educação do Século XXI.

Portanto, o escopo desse documento consiste em oferecer às escolas elementos palpáveis para a plena implementação da Educação Digital e Midiática, conforme BNCC Computação: Tema Transversal e Contemporâneo nas Escolas Públicas pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino.

- **Etapa:** Educação Infantil e Ensino Fundamental (1º ao 9º ano)
- **Grupo de trabalho:** Secretaria Municipal de Educação - Setor Pedagógico e Informática Educativa
- **Participantes:**

1	Andressa Confortin
2	Andreia Paula Ceron
3	Bruna Kátia Samoyedem
4	Glaucia Campos
5	Katia Silene Rossi
6	Luciana Aparecida Tomazoni de Oliveira
7	Marinês Madalena Galleazzi
8	Sandra Elisabete Rosin
9	Teresinha Segatti Tres
10	Vivian Destri
11	Alaércio Lima dos Santos
12	Micheli Krammler

- **Correção e Formatação:** Luciana Aparecida Tomazoni de Oliveira – SMEd
- **Elementos organizacionais da Educação Infantil e Ensino Fundamental:**

O DOTME Educação Digital e Midiática/BNCC Computação – Tema Transversal e Contemporâneo, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (Parecer CNE/CP nº15/2017) está estruturado de modo a contemplar os seguintes elementos organizacionais: Áreas de Conhecimento, passando pela Integração da Educação Digital e Midiática/BNCC Computação até chegarmos nas Competências Relacionadas.

1. INTRODUÇÃO

A sociedade atual tem vivenciado transformações tecnológicas rápidas e profundas, que impactam diretamente na economia, na cultura, na comunicação e nas formas de aprender e ensinar. Nesse cenário, a Computação — entendida como o conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas ao pensamento computacional, à programação, à análise de dados, à segurança digital e ao uso das tecnologias — torna-se essencial para a formação integral dos estudantes.

A Política Nacional de Educação Digital (PNED) foi instituída no Brasil pela Lei Nº 14.533, de janeiro de 2023. A partir dela, objetiva-se promover políticas públicas relacionadas ao ambiente digital e seus recursos, ferramentas e práticas. Para isso, a política foi estruturada nos eixos da inclusão digital, da educação digital escolar, da capacitação e especialização digital e, por fim, na pesquisa e desenvolvimento em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Com a intenção de nos ajustarmos a essas normatizações alinhadas as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, em especial a Cultura Digital (5) que diz respeito ao uso crítico e ético das tecnologias digitais; ao componente curricular Computação que visa desenvolver habilidades e competências relacionadas à tecnologia e ao mundo digital nos estudantes da Educação Básica e ao PNED em seus eixos de inclusão, capacitação, governança e pesquisa.

2. OBJETIVOS

2.1 Geral

- Garantir que todas as crianças/estudantes desenvolvam competências digitais e pensamento computacional de forma integrada e interdisciplinar, como parte de sua formação cidadã e para o mundo do trabalho.

2.2 Específicos

- Promover a compreensão crítica e criativa da Computação como linguagem e ferramenta de aprendizagem.
- Incentivar o uso de recursos tecnológicos como meio de expressão, investigação e solução de problemas.
- Desenvolver a cidadania digital, com foco em ética, segurança, privacidade e combate à desinformação.
- Estimular metodologias ativas integrando Computação aos campos de experiência e aos componentes curriculares.
- Revisar conteúdos programáticos para contemplar habilidades de pensamento computacional e cultura digital.

3. PRINCÍPIOS NORTEADORES

O DOTME Educação Digital e Midiática/BNCC Computação: Tema Transversal e Contemporâneo será norteado pelos seguintes princípios:

PRINCÍPIO	CAMPO DE ATUAÇÃO
Interações e brincadeiras	Vivências e experiências integradas e intencionais na Educação Digital e Midiática
Interdisciplinaridade	Computação como suporte e linguagem para todos os campos de experiência e componentes curriculares.
Contextualização	Integração com situações reais das crianças/ estudantes e da comunidade.
Equidade	Acesso garantido a todos, considerando desigualdades tecnológicas.
Formação Integral	Desenvolvimento cognitivo, socioemocional e ético no uso das tecnologias.

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

4.1 Educação Infantil

A Educação Digital e Midiática/BNCC Computação será tratada como tema transversal e contemporâneo, articulando-se com os Campos de Experiência e assegurando os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento:

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
O Eu, o outro e o nós	A Educação Digital e Midiática deve ser integrada na Educação Infantil de forma prática e significativa, sendo vivida como experiência intencional, em que brincar, experimentar, comunicar-se e refletir se tornam oportunidades para desenvolver, desde cedo, uma relação consciente, criativa e responsável com as tecnologias.
Corpo, gestos e movimentos	
Traços, sons, cores e formas	
Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	

4.2 Ensino Fundamental

A Educação Digital e Midiática/BNCC Computação será tratada como tema transversal e contemporâneo, articulando-se com as áreas do conhecimento:

ÁREA DO CONHECIMENTO	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
Linguagens	Utilização criativa e crítica das tecnologias de comunicação e expressão digital e midiática.
Matemática e Ciências da Natureza	Desenvolvimento do pensamento computacional, resolução de problemas e noções básicas de programação.
Ciências Humanas e Sociais	Análise dos impactos sociais, culturais, econômicos e éticos do avanço tecnológico.
Projetos interdisciplinares	Promoção da cultura digital e midiática em atividades práticas, feiras de ciência e projetos de inovação pedagógica.

5 . EIXOS TEMÁTICOS

Os eixos temáticos visam assegurar a efetiva integração da Educação Digital e Midiática/BNCC Computação como tema transversal e contemporâneo nos campos de experiência e em todos os componentes curriculares do Sistema Municipal de Ensino, promovendo o desenvolvimento de competências digitais, pensamento computacional e uso ético e criativo das tecnologias. Essas ações, articuladas entre si, têm caráter estruturante e buscam garantir a equidade no acesso, a formação contínua de professores, a inovação pedagógica e a consolidação de uma cultura digital que perpassa o cotidiano escolar.

5.1 Currículo e Integração da Computação

A integração da Educação Digital e Midiática/BNCC Computação ao currículo municipal, de forma transversal e contemporânea, busca assegurar que conhecimentos, habilidades e atitudes relacionados ao pensamento computacional, à cultura digital e ao uso ético e criativo das tecnologias permeiem todas as áreas do conhecimento e etapas de ensino. Essa abordagem favorece a interdisciplinaridade, potencializa a aprendizagem significativa e contribui para que os estudantes desenvolvam competências essenciais para a participação ativa, crítica e inovadora na sociedade contemporânea.

5.2 Formação Docente e Apoio Técnico/Pedagógico

A formação docente e o apoio técnico/pedagógico são pilares essenciais para assegurar que a Computação, enquanto tema transversal, seja efetivamente incorporada ao cotidiano escolar. Isso requer um investimento contínuo na capacitação de professores e gestores, na produção de materiais orientadores e no acompanhamento próximo das práticas pedagógicas, garantindo que o uso das tecnologias e do pensamento computacional esteja alinhado aos objetivos de aprendizagem e ao contexto de cada área do conhecimento.

5.3 Cultura Digital e Participação da Comunidade

O fortalecimento da cultura digital no ambiente escolar requer o engajamento de toda a comunidade educativa. Ao promover vivências/experiências, eventos, campanhas e

projetos que estimulem o uso consciente, seguro e criativo das tecnologias, a escola torna-se espaço de construção coletiva de saberes e de vivência cidadã no mundo digital. A participação de estudantes, famílias e parceiros institucionais é estratégica para ampliar o alcance e o impacto das ações.

5.4 Infraestrutura e Recursos

A ampliação e modernização da infraestrutura tecnológica são indispensáveis para viabilizar o acesso equitativo às tecnologias e possibilitar sua integração ao currículo. Essa ação contempla a garantia de conectividade de qualidade, a disponibilização de equipamentos adequados, a criação de ambiente maker e laboratórios de Informática móveis, bem como a manutenção e atualização constante dos recursos, assegurando sua utilização plena no processo de ensino-aprendizagem.

6. QUADRO DE INTEGRAÇÃO DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA/BNCC COMPUTAÇÃO NOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA E NAS ÁREAS DO CONHECIMENTO

Os Campos de Experiência e as Áreas do Conhecimento, a integração da Educação Digital e Midiática/BNCC Computação e as Competências relacionadas estruturam-se da seguinte forma:

Campos de Experiência	Integração da Educação Digital e Midiática BNCC Computação	Competências Relacionadas
<ul style="list-style-type: none"> • O Eu, o outro e o nós • Corpo, gestos e movimentos • Traços, sons, cores e formas • Escuta, fala, pensamento e imaginação • Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações • 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamento computacional • Mundo digital • Cultura digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer e identificar padrões; • Desenvolver e testar algoritmos (tarefas do cotidiano); • Resolver problemas através da decomposição • Identificar e interagir com artefatos computacionais;
Áreas do Conhecimento	Integração da Educação Digital e Midiática BNCC Computação	Competências Relacionadas
Linguagens	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de textos multimodais; uso de softwares de edição de imagem, áudio e vídeo; leitura crítica de mídias digitais e midiáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir e interpretar conteúdos digitais e midiáticos. • Comunicar-se de forma ética e responsável em ambientes virtuais.
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento do raciocínio lógico; introdução a algoritmos; resolução 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar noções de lógica e pensamento computacional. • Utilizar recursos digitais e

	de problemas com apoio de ferramentas digitais.	midiáticos para simulação e resolução de problemas.
Ciências da Natureza	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentos digitais e midiáticos, simulações; coleta e análise de dados em plataformas tecnológicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar tecnologias digitais e midiáticas para experimentação e investigação. • Analisar dados e informações em ambiente digital e midiático.
Ciências Humanas	<ul style="list-style-type: none"> • Discussão crítica sobre impactos sociais, culturais e éticos das tecnologias; cidadania digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliar criticamente informações digitais e midiáticas. • Reconhecer os efeitos sociais e culturais da tecnologia.
Ensino Religioso / Filosofia	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexões sobre ética digital e midiática, identidade e convivência em ambientes virtuais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atuar com responsabilidade e respeito no uso das tecnologias digitais e midiáticas. • Valorizar princípios éticos na vida digital.
Projetos e Currículo (parte diversificada)	<ul style="list-style-type: none"> • Oficinas de programação, robótica educacional, uso de plataformas digitais e midiáticas colaborativas e introdução à Informática/Computação básica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Criar soluções digitais de forma criativa. • Trabalhar de forma colaborativa em ambientes digitais e midiáticos.