



Conselho Municipal de Educação

Parecer nº 07/2025

Dispõe sobre a aprovação da organização do Documento de Território da Educação Infantil e da Matriz Curricular do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Educação de Canela, referente ao Complemento da BNCC da Computação nestes documentos.

A Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Lazer de Canela, apresentou a este Conselho Municipal de Educação, a proposta de organização dos documentos curriculares para a Educação Infantil e Ensino Fundamental para a implementação do Documento Complementar da BNCC da computação, indicando que sua aplicação ocorrerá de forma transversal, levando em consideração a Indicação nº 05 de 2025 deste colegiado.

Após análise, verifica-se que a proposta:

- * está em conformidade com a BNCC da Computação;
- * apresenta integração adequada com os campos de experiência da Educação Infantil e com as áreas de conhecimento do Ensino Fundamental;
- * propõe metodologias lúdicas, práticas e investigativas, adequadas às etapas atendidas;
- * assegura progressão de aprendizagem;
- * prevê ações de formação e acompanhamento pedagógico.

Diante do exposto, este Conselho Municipal de Educação manifesta parecer favorável à aprovação da organização curricular apresentada pela Secretaria Municipal de Educação para implementação de forma transversal da BNCC da Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.

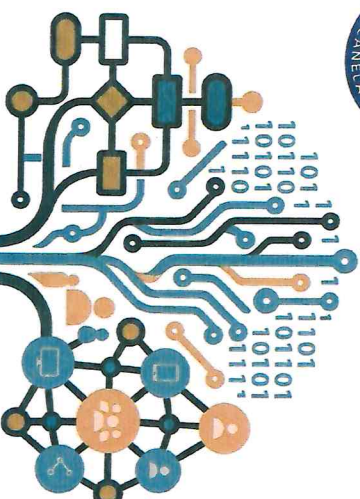
Recomenda-se a continuidade dos processos de monitoramento, formação e revisão periódica da proposta, levando em consideração, atualizações quando necessárias.

Canela, 05 de dezembro de 2025.

Sofia Bortoli
MP
Vanessa Tomé
Vanessa Tomé
Presidente CME
Presidente
Conselho Municipal de Educação
CANELA - RS
Prefeitura Municipal de Canela/RS Rua Dona Carlinda, 455
CEP 95680-000 Fone: 54 3282-5100
Kau
DBB
Celso
DBB



SMEEL
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



BNCC DA COMPUTAÇÃO

Educação Digital e Midiática Complementar

as Matrizes Curriculares da Rede Municipal

Documento Integrado e Complementar ao Documento de Território da Educação Infantil

-Etapa Pré I e II -

Educação Digital e Midiática

- 2026 -

[Handwritten signatures and stamps]
CMEI/Canela
Válido
[Additional handwritten notes and signatures]

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

Documento Integrado e Complementar ao Documento de Território da Educação Infantil -Etapa Pré I e II -

Educação Digital e Midiática - 2026

GESTÃO MUNICIPAL



SMEEL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E LAZER

Gilberto Tegner

Vice-Prefeito Municipal de Canela/RS

Gilberto da Conceição Cezar

Prefeito Municipal de Canela/RS

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Evandro Mikoleizaki

Secretário Municipal de Educação Esporte e Lazer - Adjunto

Gilberto Tegner

Secretário Municipal de Educação Esporte e Lazer

ELABORAÇÃO TÉCNICO-PEDAGÓGICA

Este documento foi construído de forma colaborativa, considerando contribuições da Rede Municipal de Ensino da Educação infantil e alinhamento às legislações educacionais vigentes, à BNCC da Computação e às normativas da Computação na Educação Básica etapa Educação Infantil. Sob coordenação da Equipe Técnico-Pedagógica da Secretaria Municipal de Educação, Esporte e Lazer de Canela/RS.

Secretaria Municipal de Educação de Canela/RS. Título: Documento Integrado e Complementar ao Documento de Território da Educação Infantil: Educação Digital e Midiática. **Canela/RS, 2026. Natureza do documento:** Documento orientador curricular da Rede Municipal de Ensino de Canela/RS. **Elaboração:** Equipe Técnico-Pedagógica da Secretaria Municipal de Educação de Canela/RS. **Normalização:** Conforme diretrizes da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), adaptado para documentos institucionais da educação básica. **Referência:** CANELA. Secretaria Municipal de Educação. Documento Integrado e Complementar ao Documento de Território da Educação Infantil: Educação Digital e Midiática. Canela, 2026.

3



SUMÁRIO

1. Apresentação

- Educação Digital e Midiática na Educação Infantil
- PNE e BNCC Computação
- Direitos digitais e desenvolvimento integral da criança

2. Fundamentação da Educação Digital na Rede Municipal

- Base legal e conceitual
- Letramento digital na infância
- Cultura digital, mundo digital e pensamento computacional

3. Educação Infantil e Campos de Experiências

- Crianças como sujeitos ativos do conhecimento
- Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

4. Estrutura da Computação na Educação Infantil

- Eixos estruturantes:
 - Pensamento Computacional
 - Mundo Digital
 - Cultura Digital

5. Computação Desplugada e Cultura Maker

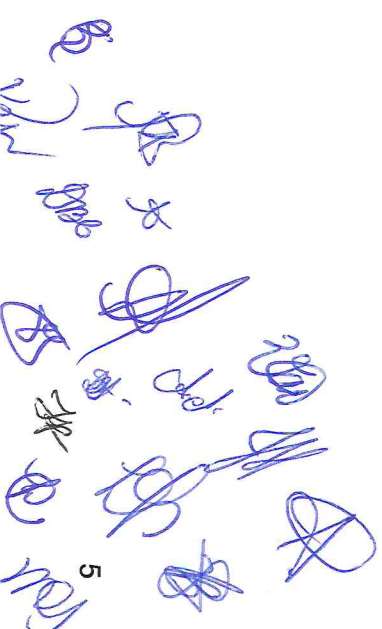
- Aprendizagem por meio do corpo, brincadeiras e materiais concretos
- Sala de aula como espaço de autoria

6. Pilares do Pensamento Computacional

- Abstração

4

- Algoritmos
 - Decomposição
 - Reconhecimento de padrões
 - Aplicações práticas no cotidiano escolar
- 7. Transversalidade com os Campos de Experiência**
- Integração curricular e práticas pedagógicas
- 8. Proteção, Ética e Cidadania Digital**
- ECA e LGPD na prática pedagógica
 - Privacidade, segurança e autocuidado
 - Pensamento crítico e convivência digital
 - Mediação docente e participação das famílias
- 9. Avaliação e Documentação Pedagógica**
- Avaliação contínua e processual
 - Registro do desenvolvimento infantil
- 10. Registros Pedagógicos**
- Diário de classe online
 - Articulação com objetivos da computação
- 11. Fundamentação Legal da Educação Digital e Computação**
- LDB
 - BNCC e CNE/CEB nº 1/2022
 - ECA
 - PNE
 - Parecer CME Canela nº 07/2025

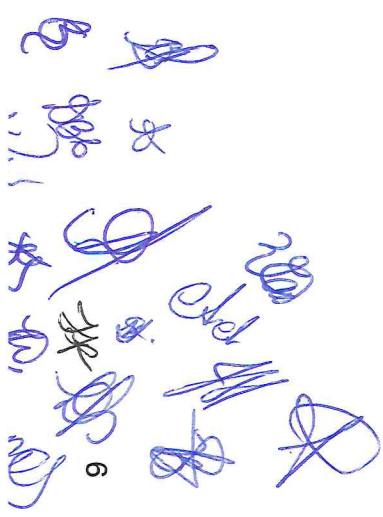


5

12. Anexos

- Matriz de Educação Digital e Midiática (Pré I e Pré II)
- Educação desplugada na Educação Infantil
- Observações finais do documento

6



Apresentação

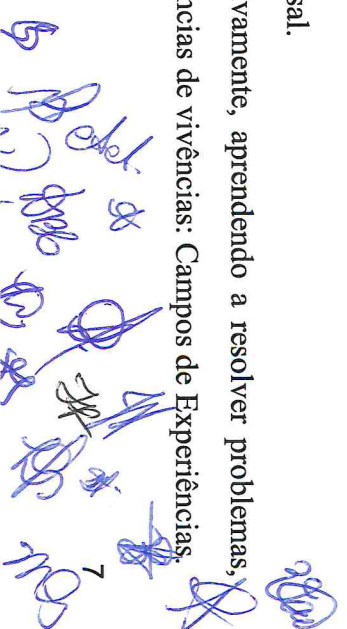
A educação digital escolar, conforme definida pela PNED (Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, compreende o conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade. É um elemento que se estrutura a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital relativos aos direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho. A PNED inclui, no seu Eixo Educação Digital, elementos concomitantes com os previstos na BNCC Computação (pensamento computacional, mundo digital e cultura digital) e na EBEM, acrescentando a perspectiva dos direitos digitais e contemplando as tecnologias assistivas. Em seu art. 3º, § 2º, define: “O eixo Educação Digital Escolar deve estar em consonância com a base nacional comum curricular e com outras diretrizes curriculares específicas”.

Este documento integra o Documento Municipal de Território da Educação Infantil da Rede Municipal de Ensino de Canela, contextualizando os pressupostos do Complemento à BNCC - Computação às especificidades das infâncias, dos territórios e das práticas pedagógicas voltadas às crianças do Pré I (4 anos) e Pré II (5 anos e 11 meses), à luz das legislações vigentes. Estrutura-se sob a perspectiva do Letramento Digital, em que a Cultura Digital é compreendida para além do simples manuseio de equipamentos tecnológicos. Ela envolve práticas pedagógicas que promovem:

- O desenvolvimento integral e o protagonismo infantil;
- A curiosidade, a criatividade e a resolução de problemas;
- A convivência ética e o pertencimento cultural e territorial.

A proposição é o fomento ao desenvolvimento do pensamento computacional de forma lúdica e transversal.

Considerando que as crianças são sujeitos históricos e de direito que constroem conhecimento ativamente, aprendendo a resolver problemas, identificar padrões e compreender o mundo por meio de interações com o meio e com o outro mediado por experiências de vivências: Campos de Experiências,



Tais elementos articulam-se aos Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento previstos para esta etapa da Educação Básica, respeitando os diferentes modos de viver as infâncias.

A inserção da Computação como Complementar e transversal ao Documento de Território da etapa Educação Infantil da Rede Municipal fundamenta-se na garantia do direito à Educação Digital e Midiática, estabelecido pelo Art. 4º, inciso XII da LDB (Lei nº 9.394/1996). A proposta alinha-se à Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que instituiu as normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à BNCC, e ao Parecer nº 07/2025 do Conselho Municipal de Educação, que aprova a organização do Documento de Território e da Matriz Curricular da rede de Canela.

O documento organiza-se em três eixos fundamentais, conforme as diretrizes nacionais:

1. Pensamento Computacional: O "Como Pensar" (estratégias de solução de problemas).
2. Mundo Digital: O "Como Funciona/Fazer" (processamento e artefatos).
3. Cultura Digital: O "Como se Comportar" (ética, cidadania e segurança).

O foco central na Educação Infantil é o desenvolvimento do pensamento lógico-computacional por meio de abordagens, prioritariamente, desplugadas (sem dependência de telas). O objetivo é que, ao final desta etapa, as crianças sejam capazes de reconhecer padrões e expressar etapas de tarefas (algoritmos).

Além do desenvolvimento cognitivo, a proposta enfatiza a proteção legal e ética da criança no ambiente digital, promovendo a parentalidade responsável e a participação ativa da família no processo educativo. Nesse sentido, o documento orienta práticas voltadas à preservação da integridade infantil e ao respeito ao direito de imagem, conscientizando a comunidade escolar sobre os riscos da exposição precoce e desassistida.

A implementação deste currículo pressupõe uma mudança na cultura escolar, em que a instituição deixa de ser apenas uma mediadora técnica para tornar-se um espaço de formação para a cidadania digital. Isso envolve o estabelecimento de novos protocolos éticos para o registro e compartilhamento de atividades pedagógicas, garantindo que o protagonismo da criança seja exercido de forma segura, ética e em conformidade com o que preconiza o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a LGPD.



8

Pilar Estruturante: Computação Desplugada

O QUE É COMPUTAÇÃO DESPLUGADA?

É o desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades físicas, jogos e brincadeiras, sem a necessidade de dispositivos eletrônicos.

Foco: Raciocínio lógico e resolução de problemas.

“...na
Educação Infantil, o corpo é a primeira
interface de programação”

Autor desconhecido.

A Prática da Cultura Maker (Mão na Massa)

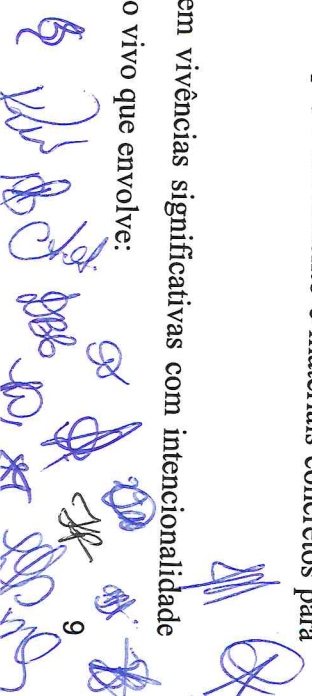
A Cultura Maker (Mão na Massa) é uma abordagem que transforma a sala de aula e o território em espaços de autoria, onde a criança é incentivada a criar, utilizando o corpo, o movimento e materiais concretos para estruturar o pensamento lógico computacional. Prática já intrínseca às experiências infantis, valorizando o brincar, as interações, a investigação, o movimento e as múltiplas linguagens.

Pilares do Pensamento Computacional na Educação Infantil

Na Rede Municipal de Ensino de Canela, a implementação da Computação na Educação Infantil materializa-se por meio da Cultura Maker (Mão na Massa) e da Computação Desplugada. Estas abordagens transformam a sala de aula e o território em espaços de autoria, intrínseco às práticas pedagógicas desta etapa da educação básica, onde a criança deixa de ser consumidora passiva para tornar-se criadora, utilizando o corpo, o movimento e materiais concretos para estruturar o pensamento lógico.

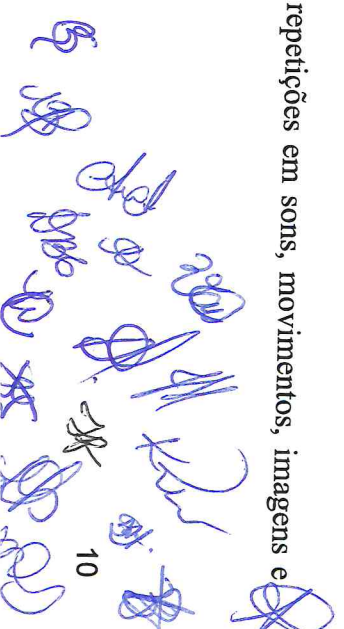
Para orientar o planejamento docente, os conceitos fundamentais da computação são traduzidos em vivências significativas com intencionalidade pedagógica. Isso pressupõe um olhar atento à práxis educativa, compreendendo o planejamento como um processo vivo que envolve:

9



- A Proposição: O que se deseja fomentar no desenvolvimento da criança com a atividade.
 - A Estratégia: Como a vivência será conduzida.
 - A Mobilização de Recursos: Quais materiais e espaços serão necessários.
 - A Avaliação e o Recálculo: A análise do processo e dos resultados para o constante ajuste da rota pedagógica.
1. Abstração (Focar no que importa) É a capacidade de identificar elementos essenciais de uma situação, brincadeira ou desafio, filtrando o que é fundamental para a resolução de um problema.
 - Na prática: Identificar as regras principais de uma brincadeira; selecionar objetos por características específicas; perceber os elementos centrais em histórias e jogos.
 2. Algoritmos (Passo a passo) Envolve a compreensão e a criação de sequências ordenadas de ações para realizar tarefas, resolver desafios ou organizar a rotina.
 - Na prática: Seguir e criar o passo a passo de uma receita culinária; organizar a coreografia de uma dança; estruturar comandos em circuitos motores; orientar colegas em brincadeiras de direção e lateralidade.
 3. Decomposição (Dividir para resolver) Consiste na habilidade de dividir um problema ou atividade complexa em partes menores e mais simples, facilitando sua execução.
 - Na prática: Separar as etapas de uma construção com blocos; organizar as partes de uma história (início, meio e fim); dividir responsabilidades em jogos colaborativos; resolver quebra-cabeças por etapas lógicas.
 4. Reconhecimento de Padrões (Identificar repetições) É a percepção de semelhanças, regularidades e repetições em sons, movimentos, imagens e formas.

10



- Na prática: Identificar rimas e repetições em parlendas e músicas; criar sequências lógicas com cores e formas geométricas; perceber e reproduzir ritmos corporais; completar padrões em jogos de tabuleiro.

A adoção dessas práticas exige uma mudança na cultura escolar, onde o erro é resignificado como parte do processo de descoberta. Ao unir o "saber pensar" (Computação) com o "saber fazer" (Maker).

NO COTIDIANO ESCOLAR

Como os conceitos se transformam em brincadeiras

Pilar	Descrição Simples	Exemplos na Prática
ABSTRAÇÃO	<i>O que é importante?</i>	Separar brinquedos por categoria; entender a regra de um jogo.
ALGORITMOS	<i>Qual o passo a passo?</i>	Seguir receitas culinárias; percursos motores; passos de dança.
DECOMPOSIÇÃO	<i>Dividir para resolver.</i>	Montar quebra-cabeças; planejar as etapas de uma construção com blocos.
PADRÕES	<i>O que se repete?</i>	Seguir ritmos musicais; sequências de cores e formas geométricas.

Handwritten notes in blue ink at the bottom left of the page, including the number 11 and various scribbles.



PILAR ESTRUTURANTE: COMPUTAÇÃO DESPLUGADA

Pensar,
planejar,
criar e
colaborar!



O QUE É?



A Computação Desplugada utiliza jogos, brincadeiras corporais e desafios físicos para ensinar conceitos importantes da Computação de forma lúdica, intuitiva e significativa, sem o uso de dispositivos eletrônicos.



Na Educação Infantil, desenvolve o pensamento lógico, a criatividade, a cooperação e a resolução de problemas de forma concreta e divertida!

1 ABSTRAÇÃO

Identificar o que é essencial em uma brincadeira ou situação.



EXEMPLOS

- Identificar regras principais de uma brincadeira.
- Selecionar objetos por características.
- Perceber elementos importantes em histórias e jogos.

2 ALGORITMOS

Seguir e criar passos sequenciais para realizar ações ou resolver desafios.



EXEMPLOS

- Seguir o passo a passo de uma receita.
- Organizar movimentos de uma dança.
- Criar sequências em circuitos motores.
- Indicar comandos simples em brincadeiras.

3 DECOMPOSIÇÃO

Dividir um problema grande em pequenas partes para facilitar a compreensão e a resolução.



EXEMPLOS

- Separar etapas de uma construção.
- Organizar partes de uma história.
- Dividir tarefas em jogos colaborativos.
- Montar quebra-cabeças por etapas.

4 RECONHECIMENTO DE PADRÕES

Perceber repetições, semelhanças e regularidades em sons, movimentos, imagens, formas e sequências.

EXEMPLOS

- Identificar repetições em músicas e parlendas.
- Criar sequências com cores e formas.
- Perceber ritmos corporais.
- Completar padrões em brincadeiras e jogos.



BENEFÍCIOS PARA AS CRIANÇAS



Desenvolve o pensamento lógico e a capacidade de resolver problemas.



Estimula a cooperação, a comunicação e o trabalho em grupo.



Fortalece a criatividade, a imaginação e a autonomia.



Valoriza o brincar e as experiências significativas.



Conecta as aprendizagens ao território e ao cotidiano.

Aprender Computação pode começar sem telas! Com o corpo, com o outro e com muita criatividade, construímos ideias, soluções e descobertas todos os dias.



EDUCAÇÃO INFANTIL
PRÉ I (4 ANOS) E PRÉ II (5 ANOS E 11 MESES)
REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE CANELA/RN



Handwritten signatures and date 12/01/2020.



Antes de agir
no mundo digital,
**PAUSE, PENSE
e ESCOLHA!**

CULTURA DIGITAL: COMO PENSAR

Pensar bem no mundo digital é fazer escolhas conscientes,
seguras, éticas e criativas!



PARA PENSAR BEM, PRECISAMOS:

1 REFLETIR

Pergunte-se:

Isso é
verdadeiro?
É seguro?
É legal?



Questionar, investigar
e buscar informações
confiáveis.

2 COMPREENDER



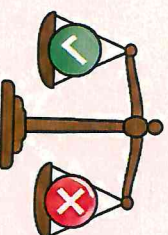
Entender como
as tecnologias
funcionam e
como impactam
nossas vidas.

3 ANALISAR



Observar diferentes pontos
de vista e identificar
intenções, mensagens
e consequências.

4 AVALIAR



Pesar os prós e os contras
de cada escolha e decidir
com responsabilidade.

5 CRIAR E AGIR



Usar a tecnologia
para criar, colaborar,
transformar e fazer
o bem!

PENSAMENTOS QUE NOS GUIAM NO MUNDO DIGITAL



SEGURANÇA EM PRIMEIRO LUGAR

Protejo meus dados,
minha imagem e
respeito os outros
no ambiente digital.



RESPEITO SEMPRE

Trato todos com
educação e empatia,
valorizando as
diferenças.



RESPONSABILIDADE DIGITAL

Minhas escolhas online
têm impacto na minha
vida e na vida dos
outros.



ÉTICA E CIDADANIA

Uso a tecnologia
para o bem, seguindo
regras e direitos de
todos.



INFORMAÇÃO COM CRITÉRIO

Nem tudo que está na
internet é verdade.
Busco, checo e
compartilho com
responsabilidade.



EQUILÍBRIO É FUNDAMENTAL

Cuido do meu tempo de
tela e priorizo minha
saúde, meus estudos e
minhas relações reais.



LEMBRE-SE!



Pessoas reais
importam mais
que curtidas.



Tempo de qualidade
vale mais que
quantidade de telas.



Empatia também
existe no mundo
digital.



Juntos, podemos
fazer da internet um
lugar melhor!



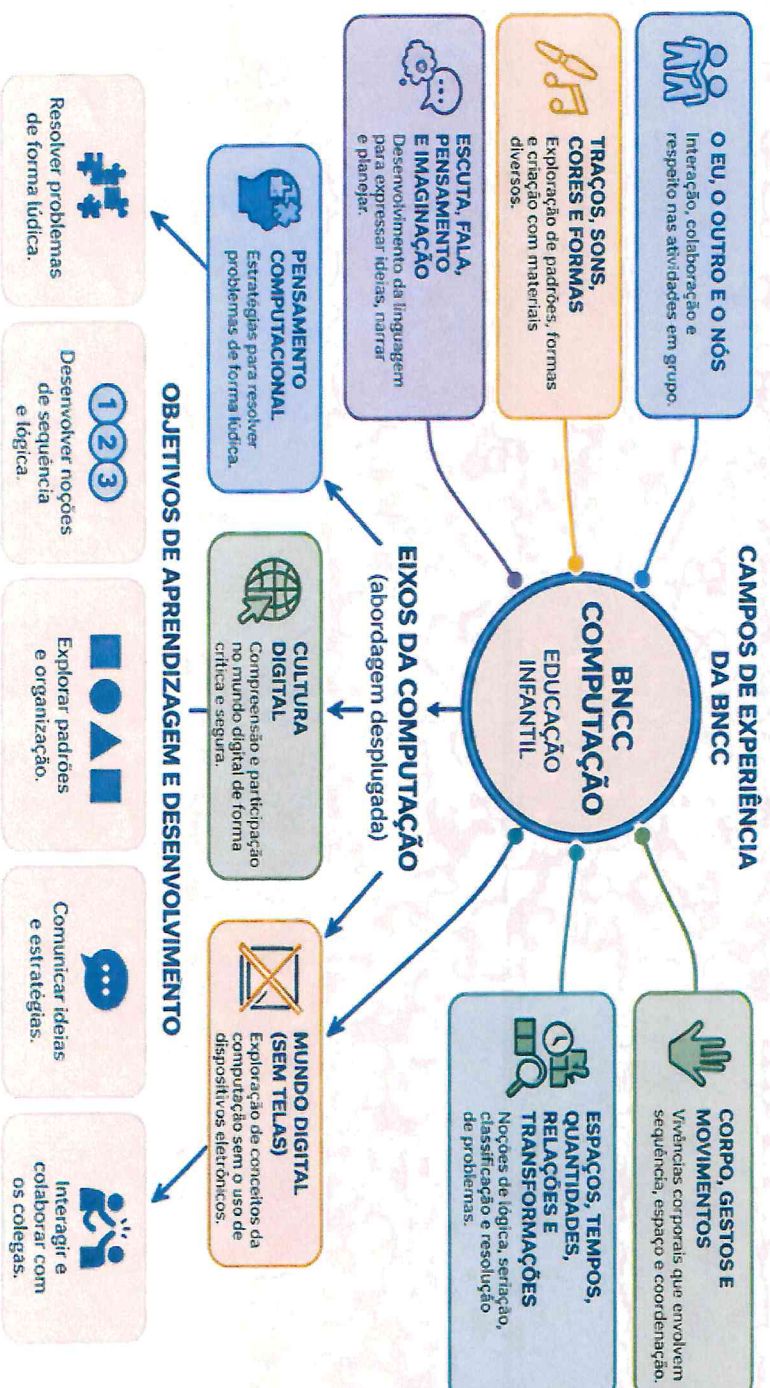
PENSAR BEM NO MUNDO DIGITAL É EXERCER A **CIDADANIA** E CONSTRUIR UM FUTURO MELHOR PARA **TODOS!**



Transversalidade dos Campos de Experiência

TRANSVERSALIDADE DOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA AOS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA BNCC DA COMPUTAÇÃO EDUCAÇÃO INFANTIL

A Computação na Educação Infantil é trabalhada de forma **transversal** e **integrada** aos cinco Campos de Experiência da BNCC, promovendo aprendizagens significativas, lúdicas e desplugadas.



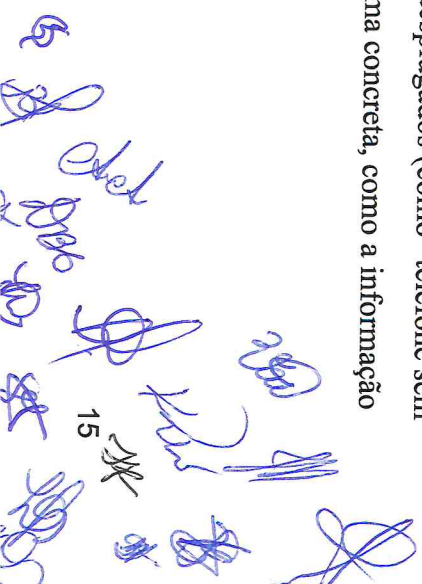
PROTEÇÃO, ÉTICA E CIDADANIA

O Documento Municipal de Território da Computação de Canela/RS integra os preceitos do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) e da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), tratando a tecnologia como um campo de direitos e deveres. Sob essa ótica, a escola constitui-se como um espaço de proteção e orientação, onde as práticas pedagógicas devem, obrigatoriamente, incluir a mediação sobre a segurança digital através de analogias com o mundo físico.

Para garantir a segurança e a formação ética das crianças, as intencionalidades educativas devem contemplar:

- Privacidade e Proteção de Dados: Utilizar estratégias lúdicas, como o "*Caça ao Tesouro Ético*", para ensinar que informações pessoais (nome completo, endereço e rotina familiar) são valiosas e não devem ser compartilhadas com desconhecidos, estabelecendo paralelos com a segurança no espaço público físico.
- Segurança Emocional e Autocuidado: Capacitar a criança a identificar e expressar desconforto, medo ou estranheza diante de conteúdos, anúncios ou interações, fortalecendo a confiança para buscar ajuda imediata de um adulto de referência.
- Pensamento Crítico e Discernimento: Promover a reflexão sobre a classificação indicativa e a adequação de jogos e vídeos para a sua faixa etária, incentivando a autonomia e o entendimento de que nem todo conteúdo disponível é apropriado ou seguro.
- Respeito, Alteridade e Convivência: Desenvolver atitudes de cooperação, escuta e respeito mútuo em interações (reais ou simuladas), fundamentais para a convivência cidadã. A criança aprende que as ações no ambiente digital geram impactos reais nas outras pessoas.
- Compreensão de Interfaces e Fluxos: Simular o funcionamento de tecnologias através de recursos desplugados (como "telefone sem fio", "computadores de papel" ou "circuitos de mensagens") para que a criança compreenda, de forma concreta, como a informação circula e como as interfaces de comunicação funcionam.

15



A mediação docente deve promover a parentalidade responsável, envolvendo as famílias na conscientização sobre o tempo de tela e a curadoria de conteúdos por meio de campanhas, conversas, orientações, mediadora de uma cultura digital que preserve a integridade da criança, combatendo a exposição desassistida e fomentando o uso ético e seguro das mídias.

Avaliação e Documentação Pedagógica

A avaliação deve ser contínua e processual, centrada no acompanhamento do desenvolvimento integral da criança, por meio da observação sistemática e do registro pedagógico que já fazem parte da rotina pedagógica e regimentada pela rede para esta etapa de ensino.

Esses registros devem evidenciar os avanços, as hipóteses construídas e as formas de interação da criança, considerando aspectos como a coordenação de habilidades motoras, a elaboração de hipóteses sobre a linguagem escrita e a resolução de conflitos nas interações.

Recomenda-se que tal documentação represente uma transcrição do percurso de aprendizagem da criança, subsidiando o planejamento docente e a reorientação das práticas pedagógicas, de modo a garantir o pleno desenvolvimento em cada fase do desenvolvimento infantil.



16

Registros

Os registros pedagógicos devem ser realizados no Diário de Classe Online utilizando os códigos correspondentes. Essa documentação deve articular os objetivos de aprendizagem da computação com as habilidades dos Campos de Experiências, garantindo uma abordagem transversal e integrada.

ENTENDENDO OS CÓDIGOS DA BNCC

COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL (EXEMPLO)

Rede Municipal de Ensino de Canela



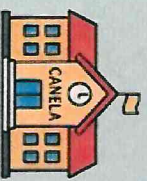
DECIFRANDO O CÓDIGOS

(EI04CO01)

(EI)

EI - EDUCAÇÃO INFANTIL

ETAPA ESCOLAR



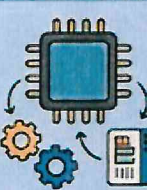
04

04 - FAIXA ETÁRIA



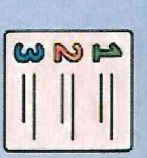
CO

CO - COMPUTAÇÃO



01

01 - ORDEM DA HABILIDADE



SEQUÊNCIA DA APRENDIZAGEM

ESTRUTURA DO CÓDIGOS



Implementação Obrigatória - Complemento à BNCC

EXEMPLO PRÁTICO NO CURRÍCULO

(EI04CO05)

PENSAMENTO COMPUTACIONAL



(EI04CO05)

IDENTIFICAR E REPRODUZIR PADRÕES.
Ex: Usar elementos naturais (folhas de plátano) para criar sequências lógicas no pátio.

(EI04CO07)

MUNDO DIGITAL

RECONHECER DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS E NÃO-ELETRÔNICOS.
Ex: Caminhada exploratória pelo centro para identificar máquinas manuais.



(EI04CO09)

CULTURA DIGITAL



(EI04CO09)

ADOTAR HÁBITOS DE AUTOCUIDADO E RESPEITO NO CONVÍVIO.
Ex: Postura corporal e pausas para contemplação da natureza.



17

FUNDAMENTAÇÃO LEGAL DA EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO

LDB (Lei nº 9.394/1996)

Art. 4º, XII: Garante o direito à educação digital e conectividade.

Resolução CNE/CEB nº 1/2022

Institui as normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à BNCC.

ECA (Lei nº 8.069/1990)

Proteção integral da infância, incluindo segurança em ambientes digitais.

Parecer 07/2025 CME

Regulamentação local do Conselho Municipal de Educação de Canela, da organização do Documento de Território da Educação Infantil e da Matriz Curricular do Ensino Fundamental

PNED (Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023)

Compreende o conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade. É um elemento que se estrutura a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital relativos aos direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho.

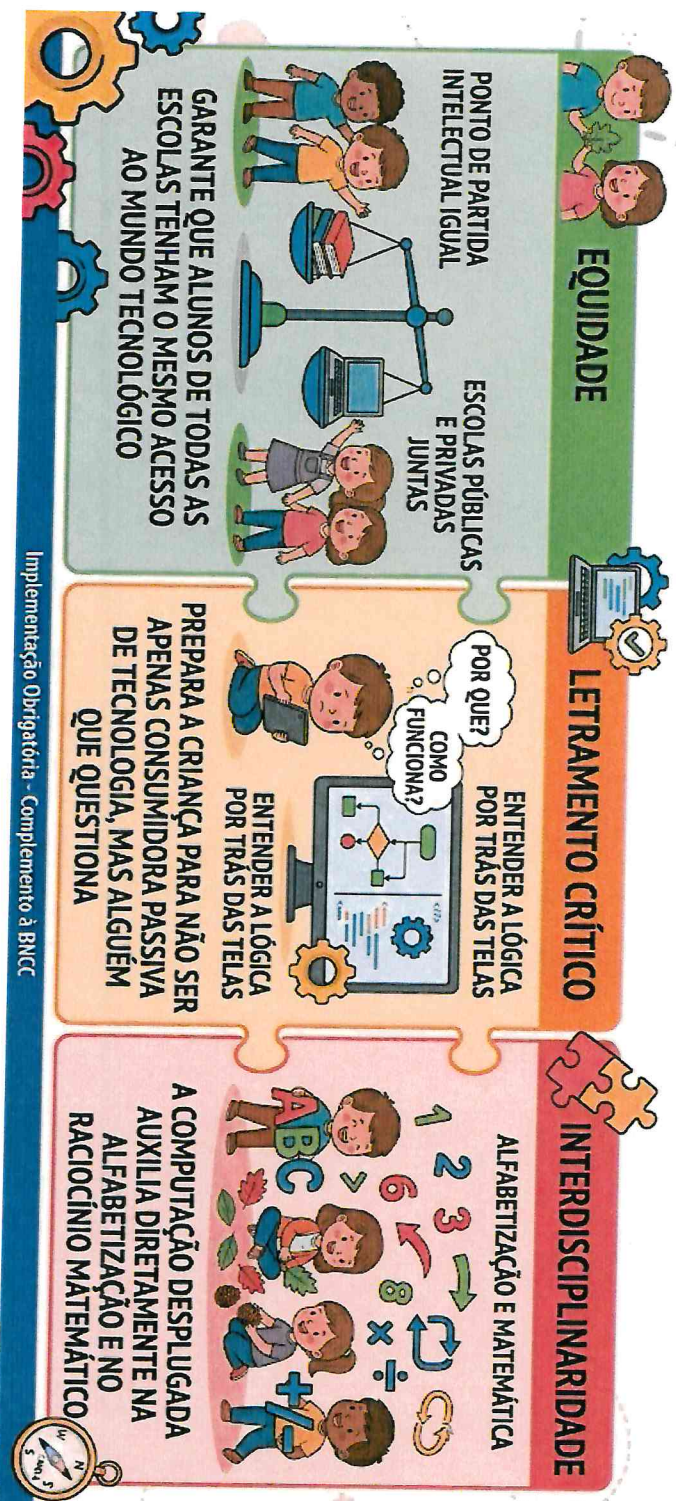
A Computação desde a Educação Infantil não é uma escolha pedagógica, mas um direito de aprendizagem e desenvolvimento assegurado por leis federais e municipais. O foco desplugado garante que esse direito seja exercido respeitando o tempo da infância e a proteção e saúde mental da criança pequena.

17/11/25
18



POR QUE É OBRIGATÓRIO? COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL (EXEMPLO)

Rede Municipal de Ensino de Canela



Todas as imagens deste documento foram criadas por plataformas que utilizam Inteligência Artificial.

19

Handwritten signatures and marks in blue ink.

Anexo - Matriz Educação Digital e Midiática - Desplugada da Educação Infantil Etapa Pré I e II

5
Kul
20



SMEEL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE E Lazer

EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA - EDUCAÇÃO INFANTIL CRIANÇAS PEQUENAS: 4 e 5 - CANELAS/RS

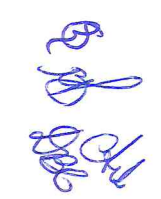
PENSAMENTO COMPUTACIONAL			
EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.	Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Traços, sons, cores e formas.	O objetivo contribui para a criança identificar por meio dos diferentes contextos de sua rotina elementos que se repetem em uma ordem regular, como em sons (batidas de palmas, ritmos musicais), movimentos (pular, bater palmas, girar), desenhos (formas, cores, tamanhos organizados em sequência) e outras sequências presentes no cotidiano. Por exemplo, ao comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); respirar (inspirar, expirar). Brincadeiras com objetos, montar colares de contas coloridas, seguindo um padrão (ex.: vermelho, azul, vermelho, azul) e pedir para a

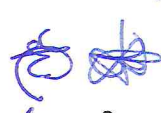
[Handwritten signatures and initials in blue ink]

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Corpo, Gestos e Movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós. Traços, sons, cores e formas.	criança completar a sequência. O objetivo é desenvolver a capacidade das crianças de expressar, de forma clara e ordenada, as etapas para a realização de uma tarefa, também estimula a organização do pensamento e a comunicação eficaz essencial para a resolução de problemas. Por exemplo, expressar as etapas de realização de tarefas diárias (por meio de desenhos ou de forma oral). Ordenar uma sequência de imagens que representam a rotina da escola de Educação Infantil (almoçar, escovar os dentes, hora do descanso).
(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Traços, sons, cores e formas.	Este objetivo propõe que as crianças experimentem, de maneira lúdica e interativa, a lógica dos algoritmos (sequências de passos ou instruções que devem ser seguidas para realizar uma tarefa) por meio de experiências que envolvam objetos físicos (desplugados) e recursos digitais

PENSAMENTO COMPUTACIONAL			(plugados). Por exemplo, a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de uma sequência com blocos lógicos ou legos coloridos. Jogos de labirintos, amarelinha.
	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas.	O objetivo é estimular as crianças a criar e representar algoritmos, que é uma habilidade importante para resolver problemas de forma eficiente e eficaz. Vestir-se para ir ao parque (ir ao quarto, pegar uma camiseta, pegar uma calça, calçar os sapatos, pegar um chapéu). Construir um castelo com blocos (pegar um bloco, colocar o bloco no chão, pegar outro bloco, colocar o bloco em cima do primeiro, repetir os passos até construir o castelo). Criar percursos de uma origem até um destino. Representar passos de um trajeto.
	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações;	O objetivo propõe a organização de diversas situações cotidianas em que a criança possa comparar soluções encontradas para resolver um mesmo problema.



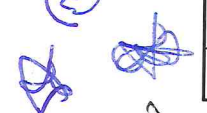




PENSAMENTO COMPUTACIONAL

		Escuta, fala, pensamento e imaginação;	Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias. Por exemplo, procurar um brinquedo perdido. Problema: encontrar um brinquedo perdido. Quais alternativas encontradas, comparar qual foi mais fácil, qual foi mais difícil. Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias como: escovar os dentes, tomar banho, colocar roupa.
	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Escuta, fala, pensamento e imaginação;	O objetivo é desenvolver na criança a compreensão e interpretação de situações, em que há apenas duas opções de respostas possíveis (verdadeiro/falso, sim/não), estimulando o raciocínio lógico, a capacidade de análise e tomada de decisões. Por exemplo, brincar de "Quem sou eu", em que se descobre o personagem com perguntas apenas de sim ou não (É uma pessoa? É um animal? É grande? etc.). Realizar o Jogo de verdadeiro ou falso, a professora faz afirmações ("O





PENSAMENTO COMPUTACIONAL			cachorro mia”, “o cavalo tem quatro patas”, etc.) e as crianças utilizando cartões de cor verde para verdadeiro e vermelho para falso, levantam o cartão com a cor que julgar pertinente à afirmativa. Também é possível propor vivências em que as crianças tenham que classificar objetos em dois grupos (É brinquedo/não é brinquedo, é feito de papel/não é feito de papel, é saudável/não é saudável, etc.).
--	--	--	--

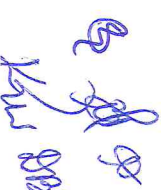
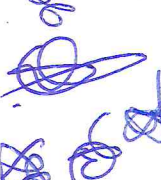
MUNDO DIGITAL

EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Escuta, fala, pensamento e imaginação;	O objetivo é que as crianças reconheçam dispositivos eletrônicos (televisão, celular, computador) e não eletrônicos (cadeados, brinquedos mecânicos, torneiras, tesouras, portas, livros e etc.), compreendendo seu funcionamento básico e identificando quando estão ligados ou desligados, aberto/fechado, como também, em situações simples no uso de lâmpadas e interruptores. Por exemplo, pedir que as crianças observem a sala de referência e identifiquem quais objetos são eletrônicos e quais não são. Propor experiências de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets etc.) de forma a possibilitar que as crianças





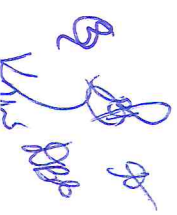
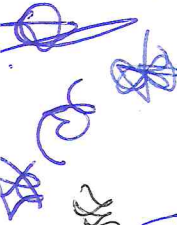

EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	O eu, o outro e o nós; Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas.	possam ligar e desligar os aparelhos. Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado) como: seu mestre mandou, pega-gelo/pega-congelou e estátua.
			Este objetivo leva a criança a descobrir como os objetos se comunicam entre si. Interfaces são pontos de conexão que permitem que objetos se comuniquem entre si. Isso pode ocorrer por meio de fios (conexões físicas) ou sem fios, como Wi-Fi ou Bluetooth, sistemas e etc. É importante entender as interfaces, pois, no mundo atual, os objetos estão cada vez mais conectados e interagem entre si. Compreender como essas conexões funcionam pode ajudar as crianças a se tornarem mais independentes, autônomas e criativas. Por exemplo, conectar e desconectar: utilize objetos simples, como um brinquedo



EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	O eu, o outro e o nós; Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, tempos,	que precisa de pilhas para demonstrar a importância da conexão e desconexão. Brincadeiras de comunicação: jogos como o telefone sem fio ajudam a ilustrar como a informação pode ser transmitida de uma pessoa para outra. Desenho às cegas: nesta vivência, uma criança interpreta os movimentos do colega e tenta reproduzir o desenho no papel, desenvolvendo a habilidade de interpretar e transmitir informações. Jogo de conexão: brincadeira da estátua, pega congelou, o mestre mandou, em que seguem os comandos de forma divertida. Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes
			Este objetivo contribui para a criança identificar e compreender o funcionamento dos dispositivos computacionais, como computadores, tablets e

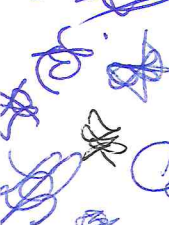
EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
MUNDO DIGITAL		quantidades, relações e transformações; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas.	smartphones, entre outros, além de aprender como interagir com eles. Por exemplo, exploração de dispositivos computacionais (computadores, smartphones, tablets) com a intencionalidade de ligar, desligar, tocar nos teclados e etc. Mímica: as crianças se revezam para fazer mímicas de ações, como ligar um interruptor, digitar em um teclado e ligar um telefone. Comandos de voz: uma criança dá comandos de voz para outras ações, como "andar para frente" ou "parar de andar". Caixa de surpresas: com materiais variados, como botões, fios e papel, as crianças criam um dispositivo imaginário que simula um computador, telefone ou outro aparelho. Desenhar: cada criança desenha seu próprio dispositivo computacional, como um computador ou um telefone, estimulando a


EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
			criatividade. Oficinas de construir dispositivos: usando materiais simples, como papéis e botões, as crianças montam réplicas de dispositivos computacionais, como um computador ou um tablet. Simular um jogo ou brincadeira de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos;

2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

CULTURA DIGITAL			
EIXO COMPUTAÇÃO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	O eu, o outro e o nós.	O objetivo busca desenvolver nas crianças a compreensão de que a tecnologia pode ser uma ferramenta útil para aprender, se comunicar, brincar e se divertir, mas que deve ser utilizada com muita cautela, segurança e sob a supervisão de um adulto. Por exemplo, criar um jogo de "Certo ou Errado", em que a criança identifica comportamentos seguros (ex.: "posso compartilhar meu nome, fotos, vídeos, senha, endereço, dentre outros com um estranho?"). Cuidado com informações pessoais: explicar de forma lúdica que não devemos compartilhar dados pessoais como nome completo, endereço ou telefone em ambientes digitais.
	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.	O objetivo é sensibilizar as crianças para a adoção de hábitos saudáveis no uso consciente de artefatos computacionais (tablets, computadores, smartphones, televisão, brinquedos eletrônicos,


CULTURA DIGITAL		câmeras digitais, robôs educacionais, etc.), promovendo hábitos que preservem a saúde e o bem estar das crianças quando elas fizerem uso desses equipamentos. A intenção é incentivar uma relação equilibrada com a tecnologia, utilizando esses dispositivos sem prejudicar a saúde, como a visão, a postura e o bem estar em geral. Por exemplo, rodas de conversa sobre o que elas gostam de fazer nos aparelhos e ajudá-las a escolher atividades que sejam divertidas e educativas. Por exemplo um teatro (utilizar fantoches ou "dedoches" para representar diferentes tipos de jogos e vídeos e decidir juntos os mais apropriados).
-----------------	--	--

- 2026 -

Handwritten signatures and initials in blue ink, including a large stylized signature and several smaller initials.