



ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
PREFEITURA MUNICIPAL DE ARARICÁ



Secretaria de
Educação
Município de Araricá

Secretaria Municipal de Educação

Inserção da Computação na Matriz Curricular Nas Escolas Municipais de Araricá (Conteúdo Transversal)

Gestão:
2025/ 2028

Ararica/RS
2025



ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
PREFEITURA MUNICIPAL DE ARARICÁ

Oseas Garcia
Prefeito Municipal

Janice Machado
Vice- Prefeita Municipal

Mariza Duarte Farias
Secretária Municipal de Educação

Rodrigo Pletikoszits de Ávila
Coordenador da Educação Conectada

Araricá/RS
2025



ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
PREFEITURA MUNICIPAL DE ARARICÁ

1. Fundamentação legal

A inserção da **Computação** como conteúdo transversal na Educação Infantil e no Ensino Fundamental está em conformidade com:

- **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** – Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017;
- **Parecer CNE/CP nº 22/2019 e Resolução CNE/CP nº 4/2020**, que reforçam a importância do desenvolvimento de **competências digitais** para o século XXI;
- **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)** – Lei nº 9.394/1996, especialmente no que se refere à formação integral do estudante e à incorporação das tecnologias de informação e comunicação ao processo educativo (art. 32, § 5º).

2. Objetivo geral

Promover o **desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e do uso ético e criativo das tecnologias**, de forma integrada às áreas do conhecimento, preparando o estudante para compreender, criar e interagir criticamente com o mundo digital.

3. Diretrizes pedagógicas

A abordagem da Computação ocorrerá de forma **transversal**, articulada às áreas da BNCC — **Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso** — contemplando os seguintes eixos:

3.1. Pensamento Computacional:

Desenvolvimento de habilidades como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração e elaboração de algoritmos, adequadas à faixa etária.

3.2. Cultura Digital:

Uso responsável, criativo e crítico das tecnologias digitais de informação e comunicação.



ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
PREFEITURA MUNICIPAL DE ARARICÁ

3.3. Tecnologia e Sociedade:

Reflexão sobre o impacto das tecnologias no cotidiano, no trabalho e nas relações sociais, com ênfase na ética, segurança e cidadania digital.

4. Organização curricular

A Computação será trabalhada de forma **integrada às práticas pedagógicas** e aos componentes curriculares existentes.

Cada área do conhecimento poderá propor **projetos interdisciplinares** e **atividades práticas** que envolvam o uso de recursos tecnológicos e o desenvolvimento do raciocínio lógico-computacional.

Exemplos:

- **Educação Infantil:** atividades lúdicas de sequência lógica, jogos e resolução de problemas;
- **Ensino Fundamental – Anos Iniciais:** uso de ferramentas digitais simples, jogos educativos e introdução à lógica computacional;
- **Ensino Fundamental – Anos Finais:** introdução a algoritmos, linguagem de programação visual (como Scratch) e projetos com robótica educacional.

5. Avaliação

A avaliação será **formativa e processual**, observando o desenvolvimento das competências e habilidades previstas na BNCC relacionadas à **cultura digital, pensamento lógico, criatividade, cooperação e autonomia** no uso das tecnologias.

6. Considerações Finais

A incorporação da Computação como conteúdo transversal visa promover uma **alfabetização digital ampla**, assegurando o **direito de aprender** em um contexto de constante transformação tecnológica, preparando os estudantes para uma participação consciente, crítica e inovadora na sociedade contemporânea.

SEMED
Secretaria de Educação