



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
URUSSANGA-SC

## RESOLUÇÃO CME Nº 06/2024

***Aprova a alteração no Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Urussanga/SC e determina providências.***

O Conselho Municipal de Educação do Município de Urussanga/SC, no uso das atribuições legais conferidas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e a Lei Municipal nº 2.428/2009, e

**CONSIDERANDO**, o Parecer CNE/CEB Nº 2/2022 e a Resolução Nº 1, de 4 de outubro de 2022 que trata de Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

### **RESOLVE:**

**Art. 1º.** A presente Resolução aprova a alteração no Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Urussanga/SC, integrando o ensino da Computação em todas as etapas da Educação Básica integrantes do Sistema Municipal de Ensino, de forma TRANSVERSAL.

**Art. 2º.** Os processos e aprendizagens referentes à Computação na Educação Básica devem ser implementados considerando a BNCC, o disposto na legislação e normas educacionais vigente e na presente Resolução.

**Art. 3º.** A Computação se relaciona com diversos campos de experiência da Educação Infantil e deve considerar as seguintes premissas:

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. 4º.** A Computação no Ensino Fundamental deverá ser desenvolvida com base nas seguintes competências:

I. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

II. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.

III. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

IV. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.

V. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito & agrave; diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.

VI. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.

VII. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres,

recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

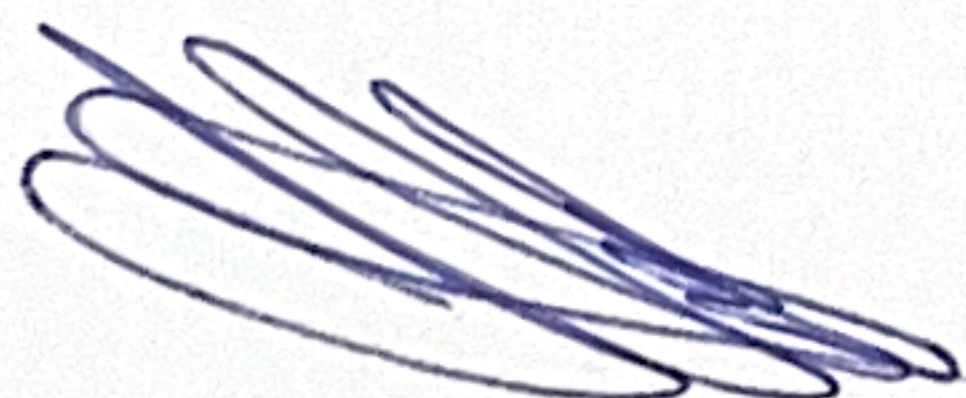
**Art. 5º.** O desenvolvimento dos Planejamentos Docentes e a formulação dos Planos de aula com integração transversal nas demais áreas do conhecimento deve considerar o Quadro Organizador da Computação, anexo a esta Resolução, que contém competências e todas as habilidades que devem ser abordadas pelos professores, compondo e integrando-se ao percurso formativo da criança e do estudante.

**Art. 6º.** A Rede Municipal de Ensino deverá, a partir da implementação deste Anexo ao Currículo Municipal em 2025 (passo 01), seguir os demais passos do Guia de Implementação da Computação na Educação Básica, a saber: Passo 02: Análise da Infraestrutura; Passo 03: Formação de Docentes; Passo 04: Desenho do Plano de Ação (Planejamentos dos Professores) e integração ao PPP das Escolas.

**Art. 7º.** Caberá ao Sistema Municipal de Ensino definir cronograma de implementação da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica considerando 2025 como ano inicial.

**Art. 8º.** Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Urussanga/SC 16 de dezembro de 2024



---

Márcio Lucas da Cruz

Presidente CME de Urussanga