Diário Oficial
Municípios de Santa Catarina

Sexta-feira, 21 de fevereiro de 2025 às 20:49, Florianópolis - SC

PUBLICAÇÃO

Nº 6968365: RESOLUÇÃO CME Nº 01/2025, DE 21 DE FEVEREIRO DE 2025

ENTIDADE

Prefeitura municipal de Paulo Lopes

MUNICÍPIO

Paulo Lopes

https://www.diariomunicipal.sc.gov.br/?q=id:6968365

CIGA - Consórcio de Inovação na Gestão Pública
Rua Gen. Liberato Bittencourt, n.º 1885 - Sala 102, Canto - CEP 88070-800 - Florianópolis / SC
https://www.diariomunicipal.sc.gov.br

Assinado Digitalmente por Consórcio de Inovação na Gestão Pública Municipal - CIGA

ESTADO DE SANTA CATARINA
MUNICÍPIO DE PAULO LOPES
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

RESOLUÇÃO CME Nº 01/2025, DE 21 DE FEVEREIRO DE 2025

Aprova a alteração do Currículo Base da Rede Municipal de Ensino de Paulo Lopes /SC e determina providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DO MUNICÍPIO DE PAULO LOPES/SC, no uso das atribuições legais conferidas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e a Lei Municipal Nº 759/1997, de 19/05/1997 que: "Cria o Conselho Municipal de Educação"; 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);

CONSIDERANDO, o Parecer CME Nº 01/2025 que trata sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Rede Municipal de Ensino de Paulo Lopes/SC,

RESOLVE:

Art. 1º. A presente Resolução aprova a alteração do ***Currículo Base da Rede Municipal de Ensino de Paulo Lopes/SC,*** integrando o ensino da Computação em todas as etapas da Educação Básica integrantes do Sistema Municipal de Ensino, por meio da transversalidade, estabelecendo parâmetros e abordagens pedagógicas visando sua implementação.

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 dos campos de experiência da Educação Infantil e devem 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 à 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 e formulação dos currículos deve considerar as tabelas de competências e habilidades anexa à está Resolução.

Art. 6º. 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. 7º. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

KELLI RODRIGUES CABRAL
Presidente do CME