



PENSAMENTO
COMPUTACIONAL



MUNDO
DIGITAL



CULTURA
DIGITAL



REFERENCIAL CURRICULAR COMPUTAÇÃO

DA

EDUCAÇÃO INFANTIL DE RIO PRETO DA EVA.

2026



PREFEITURA DE
RIO PRETO DA EVA

Amor, Trabalho e Transformação!



SEMECD

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO,
CULTURA E DESPORTO



BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR



Prefeita Municipal de Rio Preto da Eva
Maria do Socorro Nogueira Fontenele

Vice-Prefeito
João Queiroz Neto

Secretária Municipal de Educação
Eliete Cunha Beleza

Organizadores
Prof^ª. MSc.: Eliana Silva Ferreira
Prof^º.: Especialista Vilcinei Nascimento da Costa

Colaboradores
Prof^ª. Especialista: Francisca Regiane Brito Viana
Prof^ª. Especialista: Iris Lopes do Nascimento

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Referencial curricular computação da educação infantil de Rio Preto da Eva / [organizadores Eliana Silva Ferreira, Vilcinei Nascimento da Costa]. -- Rio Preto da Eva, AM : Ed. dos Autores, 2026.

Vários colaboradores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-02-30527-0

1. Aprendizagem 2. Cultura digital 3. Computação 4. Educação infantil 5. Políticas públicas
6. Professores - Formação I. Ferreira, Eliana Silva. II. Costa, Vilcinei Nascimento da.

26-387381.0

CDD-372

Índices para catálogo sistemático:
1. Educação infantil: Aprendizado 372
Camila Aparecida Rodrigues - Bibliotecária CRB -SP-010133/O

Rio Preto da Eva/2026



SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	4
2. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	5
3. A EDUCAÇÃO INFANTIL NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA	6
4. A EDUCAÇÃO INFANTIL E A COMPUTAÇÃO NO CONTEXTO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS EDUCACIONAIS.....	8
5. CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA, APRENDIZAGEM E COMPUTAÇÃO.....	11
5.1 Jean Piaget e a construção do conhecimento	12
5.2 Lev Vygotsky e a aprendizagem mediada.....	13
5.3 Henri Wallon e o desenvolvimento integral.....	13
5.4 Seymour Papert e o Construcionismo.....	14
5.5 Paulo Freire e a educação problematizadora	14
5.6 José Armando Valente e a Computação na Educação.....	15
6. A EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	15
7. OS TRÊS EIXOS ESTRUTURANTES DA BNCC COMPUTAÇÃO.....	16
8. OS DIREITOS DE APRENDIZAGEM E OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS.....	19
9. ESTRUTURA DA BNCC COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	20
10. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	22
11. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA COMPUTAÇÃO	28
12. PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO	28
13. FORMAÇÃO DOS PROFESSORES	29
14. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS	32

REFERENCIAL CURRICULAR COMPUTAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL DE RIO PRETO DA EVA

1. APRESENTAÇÃO

A transformação digital vivenciada pela sociedade contemporânea tem provocado mudanças significativas nas formas de comunicação, produção do conhecimento, interação social e participação cidadã. Nesse contexto, torna-se imprescindível que a escola amplie suas práticas pedagógicas, incorporando experiências que favoreçam o desenvolvimento das competências necessárias para que as crianças compreendam, utilizem e participem criticamente da **Educação Digital e Midiática** desde os primeiros anos de escolarização.

A Implementação da Base Nacional Comum Curricular da Computação - BNCC Computação na Educação Infantil representa um importante avanço para a educação brasileira, ao reconhecer que o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da compreensão do mundo digital pode ocorrer por meio das brincadeiras, das interações, das investigações e das múltiplas experiências vivenciadas pelas crianças, respeitando suas especificidades e garantindo o direito de aprender de forma significativa.

Nesse sentido, a Secretaria Municipal de Educação Cultura e Desporto de Rio Preto da Eva apresenta o **Referencial Curricular Computação da Educação Infantil de Rio Preto da Eva**, elaborado com a finalidade de orientar as práticas pedagógicas das instituições de ensino da rede municipal, assegurando a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Complemento da BNCC – Computação.

Este documento constitui um instrumento orientador para professores, gestores, coordenadores, pedagógicos e demais profissionais da educação, oferecendo fundamentos teóricos, orientações metodológicas, organização curricular, sugestões de práticas pedagógicas, instrumentos de avaliação e exemplos de atividades que integram os eixos: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**. A organização desses eixos segue o Complemento da BNCC para Computação na Educação Infantil, que apresenta premissas, objetivos de aprendizagem e exemplos de práticas voltadas às crianças.

A proposta fundamenta-se na compreensão de que a Computação, na Educação Infantil, não corresponde ao ensino de programação de forma tradicional, mas à criação de experiências

educativas que promovam a curiosidade, a criatividade, a resolução de problemas, a cooperação, a investigação, o reconhecimento de padrões, a construção de algoritmos por meio das brincadeiras e o uso ético, seguro e responsável das tecnologias digitais.

Considerando as características do município de Rio Preto da Eva, o presente Referencial também valoriza as especificidades amazônicas, incentivando práticas pedagógicas contextualizadas com a realidade das crianças, respeitando a diversidade cultural, ambiental e social presente nas comunidades urbanas, rurais, ribeirinhas e indígenas.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

A educação contemporânea é desafiada a preparar crianças para viver em uma sociedade marcada pela intensa presença das tecnologias digitais. Desde os primeiros anos de vida, as crianças interagem com diferentes dispositivos tecnológicos, observam o uso cotidiano de celulares, computadores, televisores, assistentes virtuais e outros recursos digitais, construindo significados sobre o funcionamento do mundo ao seu redor. Nesse cenário, torna-se indispensável que a escola assuma o compromisso de promover uma educação que ultrapasse o simples acesso às tecnologias, favorecendo o desenvolvimento de competências que possibilitem compreender, criar, comunicar-se e resolver problemas de maneira crítica, ética e criativa.

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, constitui um período fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, envolvendo aspectos físicos, cognitivos, emocionais, sociais, culturais e linguísticos. É nesse momento que se consolidam experiências essenciais para a construção da autonomia, da curiosidade, da criatividade e da capacidade investigativa, características que dialogam diretamente com os princípios da Computação previstos na Base Nacional Comum Curricular.

O Complemento da Base Nacional Comum Curricular – Computação reconhece que a aprendizagem da **Educação Digital e Midiática na Educação Infantil** deve ocorrer de forma lúdica, integrada às brincadeiras, às interações e aos Campos de Experiência, promovendo o reconhecimento de padrões, a elaboração de sequências, a resolução de problemas, a exploração de dispositivos digitais e a utilização consciente e segura das tecnologias. Essas experiências devem respeitar o desenvolvimento infantil e considerar a ludicidade como elemento central do processo educativo.

Este Referencial Curricular Municipal apresenta o compromisso da Secretaria Municipal de Educação Cultura e Desporto de Rio Preto da Eva com a inovação pedagógica, a qualidade da educação pública e a formação integral das crianças. Mais do que introduzir novos objetivos de aprendizagens, este documento propõe uma reorganização das práticas pedagógicas, incentivando metodologias investigativas, aprendizagem baseada em brincadeiras plugadas e desplugadas, uso pedagógico das tecnologias digitais e integração entre **Educação Digital e Midiática** e os Campos de Experiência da Educação Infantil.

Ao considerar as características geográficas, culturais e ambientais do município de Rio Preto da Eva, o Referencial reafirma a importância de uma educação contextualizada, valorizando os saberes das comunidades urbanas, rurais, ribeirinhas e indígenas. A realidade amazônica oferece inúmeras possibilidades para o desenvolvimento do pensamento computacional por meio da observação da natureza, da identificação de padrões presentes na fauna e na flora, da organização de sequências, da resolução de desafios cotidianos e da valorização das práticas culturais locais.

A implementação da BNCC Computação representa, portanto, um passo importante para consolidar uma educação pública conectada aos avanços da **Educação Digital e Midiática** do século XXI, comprometida com a equidade, a inclusão, a cidadania digital e a formação de crianças capazes de participar ativamente da sociedade contemporânea.

3. A EDUCAÇÃO INFANTIL NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Atualmente a sociedade vivencia profundas transformações decorrentes dos avanços científicos e tecnológicos, que modificam as formas de comunicação, de acesso à informação, de produção do conhecimento e de interação entre as pessoas. As crianças da Educação Infantil estão inseridas nesse contexto desde muito cedo e convivem, diariamente, com diferentes artefatos digitais, observando, explorando e atribuindo significados às tecnologias presentes em seu dia a dia.

Essa realidade exige que a escola amplie suas práticas pedagógicas, promovendo uma educação que ultrapasse o uso meramente instrumental das tecnologias digitais. Nesse contexto, torna-se essencial criar oportunidades para que as crianças desenvolvam competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, por meio de experiências significativas, lúdicas e adequadas à faixa etária, respeitando as especificidades da

infância e valorizando a brincadeira, a interação e a exploração como eixos estruturantes da Educação Infantil.

Sem a mediação da Educação Digital e Midiática, o contato das crianças com as tecnologias pode ocorrer de forma desorientada, marcado pelo uso excessivo de telas e pela exposição a estímulos rápidos e altamente recompensadores, o que pode comprometer experiências de aprendizagem mais equilibradas e intencionais. Em contrapartida, quando a Educação Digital e Midiática é integrada às práticas pedagógicas como parte do currículo, possibilita a exploração orientada, crítica, segura e equilibrada do mundo digital, favorecendo a construção de conhecimentos, o compartilhamento de vivências, o desenvolvimento da autonomia, o respeito nas interações e o uso ético e responsável das tecnologias.

Figura 1: Contraste da Educação Digital e Midiática como parte do Currículo.

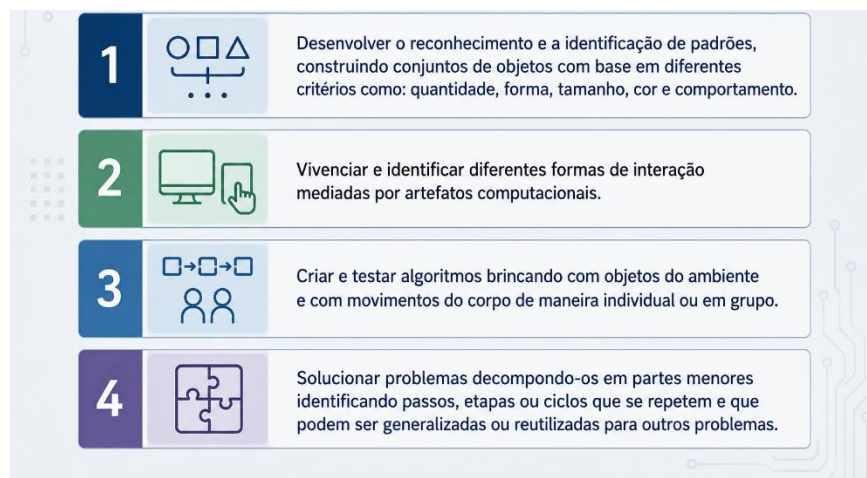


Fonte: Elaborado por Vilcinei Costa, adaptado de Brasil (2022).

Assim, a Implementação da BNCC Computação alinhada as práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento da Educação Digital e Midiática, reforça que a diferença não está no acesso às tecnologias, mas na intencionalidade pedagógica com que elas são incorporadas ao processo educativo desde a infância.

O Complemento da BNCC Computação destaca que as experiências voltadas à Educação Digital e Midiática devem estar articuladas aos Campos de Experiência da Educação Infantil e fundamentadas em quatro premissas:

Figura 2 - As 4 Premissas da BNCC Computação para Educação Infantil.



Fonte: Elaborado por Eliana Silva Ferreira, adaptado de Brasil (2022).

Nesse sentido, este Referencial Curricular Municipal adota a implementação da Computação de forma ***Transversal*** integrada ao currículo da Educação Infantil, assegurando que as experiências propostas contribuam para o desenvolvimento integral das crianças, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular, valorizando a realidade amazônica e fortalecendo uma educação inovadora, inclusiva e socialmente comprometida.

Desta forma, a transversalidade é um princípio pedagógico que promove a integração de conhecimentos, competências, valores e práticas entre diferentes áreas do currículo, favorecendo uma aprendizagem contextualizada, interdisciplinar e significativa. Na Educação Infantil, esse princípio concretiza-se por meio da articulação entre os Campos de Experiência, os Direitos de Aprendizagem e as vivências das crianças, possibilitando que diferentes temas, como a Educação Digital e Midiática, sejam desenvolvidos de forma integrada às práticas pedagógicas, respeitando as especificidades da infância e ampliando as oportunidades de aprendizagem.

4. A EDUCAÇÃO INFANTIL E A COMPUTAÇÃO NO CONTEXTO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS EDUCACIONAIS

A Educação Infantil constitui a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade promover o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual, social e cultural, complementando a ação da família e da comunidade. Esse direito é assegurado pela Constituição Federal de 1988, que estabelece a educação como

direito de todos e dever do Estado e da família, garantindo igualdade de condições para o acesso, permanência e aprendizagem ao longo da vida.

A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB), reafirma esse princípio ao reconhecer a Educação Infantil como etapa essencial da Educação Básica e ao estabelecer que as propostas pedagógicas devem assegurar o desenvolvimento integral das crianças por meio de práticas educativas fundamentadas nas interações e nas brincadeiras.

Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) consolidou um novo paradigma para a Educação Infantil, organizando o currículo a partir dos Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento e dos Campos de Experiência, reconhecendo a criança como sujeito histórico, social, competente, protagonista de suas aprendizagens e produtora de cultura.

As mudanças sociais decorrentes da expansão das tecnologias digitais tornaram necessária a ampliação do currículo nacional, culminando na publicação da **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**, que instituiu normas complementares à BNCC Computação na Educação Básica. Esse documento reconhece a Educação Digital e Midiática como conhecimento essencial à formação cidadã e organiza sua implementação em três eixos estruturantes: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

A **Resolução CIF nº 24, de 15 de junho de 2026**, destaca a importância dos referenciais curriculares como instrumentos que orientam o planejamento pedagógico e a implementação da BNCC e seu complemento à Computação nas redes de ensino. Seu alinhamento contribui para fortalecer a gestão educacional, garantir a qualidade do ensino e atender às condicionalidades do Fundeb para o recebimento da complementação Valor Anual por Aluno por Resultados VAAR.

Na Educação Infantil, os eixos da BNCC Computação devem ser desenvolvidos de forma **Transversal**, alinhados aos Campos de Experiência e Objetivos de Aprendizagens, respeitando as características do desenvolvimento infantil e promovendo experiências que envolvam saberes voltados ao Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital, de forma lúdica e contextualizada.

Outro marco importante é a **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023**, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED). A legislação estabelece princípios, objetivos e

estratégias para assegurar o acesso, a inclusão e a formação em Educação Digital, fortalecendo a integração das tecnologias ao currículo escolar e contribuindo para o desenvolvimento de competências digitais em todas as etapas da Educação Básica.

Complementarmente, a **Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC)** fortalece as ações voltadas à conectividade, à infraestrutura tecnológica e à formação continuada dos profissionais da educação, criando condições para que as redes de ensino implementem a Educação Digital de forma equitativa e sustentável.

No âmbito da primeira infância, o **Marco Legal da Primeira Infância (Lei nº 13.257/2016)** reforça a importância de políticas públicas integradas que assegurem o desenvolvimento integral das crianças desde os primeiros anos de vida. Esse marco orienta que as práticas pedagógicas respeitem os direitos das crianças, promovam experiências significativas e valorizem o brincar, princípios plenamente compatíveis com a Educação Digital e Midiática na Educação Infantil.

As **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Resolução CNE/CEB nº 5/2009)** também fundamentam este Referencial ao estabelecer que as propostas pedagógicas devem garantir os direitos das crianças à convivência, à participação, à exploração, à expressão e ao conhecimento de si e do mundo, por meio de práticas contextualizadas e culturalmente significativas.

Dessa forma, a Implementação da BNCC Computação na Educação Infantil não representa a introdução de um Campo de Experiência isolado, mas a integração de conhecimentos, práticas e experiências que dialogam com os princípios da Educação Digital e Midiática, promovendo o desenvolvimento do pensamento computacional, da criatividade, da colaboração, da comunicação, da resolução de problemas e da cidadania digital, em consonância com os objetivos da educação brasileira.

No município de Rio Preto da Eva, este Referencial Curricular Municipal reafirma o compromisso da Secretaria Municipal de Educação Cultura e Desporto – SEMECD, com uma educação pública inovadora, inclusiva e socialmente referenciada, orientando as instituições de ensino quanto a Implementação da BNCC Computação de forma contextualizada à realidade amazônica, respeitando a diversidade cultural, ambiental e social das comunidades urbanas, rurais, ribeirinhas e indígenas.

5. CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA, APRENDIZAGEM E COMPUTAÇÃO

A Educação Infantil brasileira compreende a criança como sujeito histórico, social, cultural e de direitos, capaz de produzir conhecimentos, estabelecer relações, comunicar-se, brincar, investigar e construir hipóteses sobre o mundo desde os primeiros anos de vida. Essa concepção rompe com perspectivas que compreendiam a infância apenas como etapa preparatória para o Ensino Fundamental e reconhece que a criança participa ativamente da construção de sua aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) confirma esse entendimento ao organizar a Educação Infantil em torno dos Direitos de Aprendizagem e dos Campos de Experiência, valorizando as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas de ensino, integrando-se às experiências das crianças de maneira significativa, favorecendo a exploração, a criatividade, a resolução de problemas e a construção de conhecimentos por meio de situações lúdicas.

O Complemento da BNCC Computação orienta que as experiências computacionais na Educação Infantil sejam fundamentadas na ludicidade, na exploração de padrões, na criação de algoritmos e na resolução de problemas por meio de brincadeiras e interações, preservando o desenvolvimento infantil.

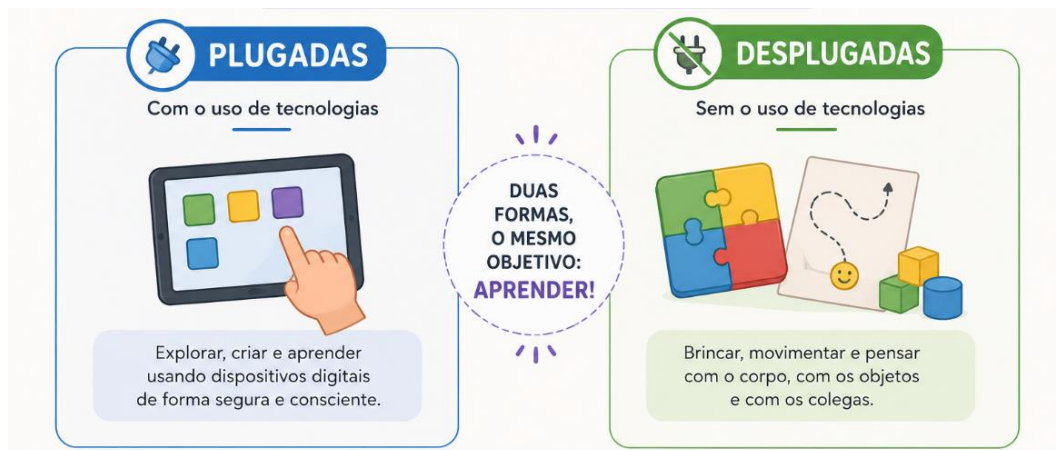
Neste Referencial Curricular, compreende-se a Computação como uma linguagem que amplia as possibilidades de expressão, investigação, comunicação e resolução de problemas. Na Educação Infantil, ensinar Educação Digital e Midiática não significa ensinar programação de forma tradicional, mas criar oportunidades para que as crianças possam:

- Reconhecer padrões;
- organizar sequências;
- criar algoritmos por meio das brincadeiras;
- explorar diferentes formas de interação com objetos e dispositivos;
- compreender o funcionamento básico do mundo digital; e
- desenvolver atitudes éticas e responsáveis no uso das tecnologias.

Essas experiências articulam-se aos Campos de Experiência da BNCC e aos três eixos do Complemento da BNCC Computação: **Pensamento Computacional**, **Mundo Digital** e **Cultura Digital**, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças. O documento-base

da BNCC Computação para a Educação Infantil, organiza esses eixos com Objetivos de Aprendizagem específicos e exemplos de atividades plugadas e desplugadas.

Figura 3 - Atividades Plugadas X Desplugadas



Fonte: Elaborado por Eliana Silva Ferreira, adaptado de Brasil (2022).

5.1 Jean Piaget e a construção do conhecimento

Jean Piaget (1896–1980) compreende o desenvolvimento infantil como resultado da interação permanente entre a criança e o meio. Segundo o autor, o conhecimento é construído progressivamente por meio da ação sobre os objetos, da experimentação e da resolução de problemas.

Na Educação Infantil, as crianças encontram-se predominantemente no estágio pré-operatório, caracterizado pelo desenvolvimento da linguagem, da imaginação, da representação simbólica e das primeiras formas de raciocínio lógico.

Sob essa perspectiva, as atividades de Computação devem possibilitar que as crianças:

- observem regularidades;
- comparem objetos;
- identifiquem padrões;
- organizem sequências;
- experimentem diferentes estratégias para resolver desafios;
- representem ideias por meio de desenhos, histórias, movimentos e jogos.

Essas experiências favorecem a construção do pensamento lógico de forma compatível com o desenvolvimento cognitivo infantil.

5.2 Lev Vygotsky e a aprendizagem mediada

Lev Vygotsky (1896–1934) compreende a aprendizagem como um processo social, construído por meio das interações entre a criança, os adultos e seus pares. Para o autor, o desenvolvimento ocorre inicialmente no plano social para, posteriormente, ser internalizado pelo indivíduo.

A teoria histórico-cultural destaca a importância da mediação pedagógica e da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), entendida como a distância entre aquilo que a criança consegue realizar sozinha e aquilo que consegue realizar com o apoio de um adulto ou de colegas mais experientes.

No contexto da Computação, isso significa que o professor desempenha papel essencial na organização de experiências que desafiem as crianças a pensar, investigar, levantar hipóteses e construir soluções coletivamente.

As atividades computacionais devem privilegiar: colaboração, diálogo, resolução coletiva de desafios, investigação, argumentação e construção compartilhada do conhecimento.

Assim, o desenvolvimento do pensamento computacional ocorre de forma integrada ao desenvolvimento da linguagem, da socialização e da autonomia.

5.3 Henri Wallon e o desenvolvimento integral

Henri Wallon (1879–1962) enfatiza que o desenvolvimento infantil envolve dimensões cognitivas, afetivas, motoras e sociais, que se influenciam mutuamente.

Essa perspectiva reforça que as atividades de Computação na Educação Infantil devem envolver o corpo, o movimento, as emoções e as relações interpessoais.

As práticas desplugadas, como circuitos motores, brincadeiras de comando, jogos cooperativos, dramatizações e desafios em grupo, favorecem o desenvolvimento simultâneo do raciocínio lógico, da coordenação motora, da expressão corporal e da convivência.

5.4 Seymour Papert e o Construcionismo

Entre os principais pesquisadores da Computação aplicada à Educação destaca-se Seymour Papert (1928–2016), matemático e pesquisador do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT).

Papert desenvolveu a teoria do **Construcionismo**, segundo a qual as crianças aprendem de maneira mais significativa quando constroem objetos, projetos, histórias, jogos e soluções para problemas reais.

Para o autor, o computador não deve ser utilizado apenas como instrumento para transmitir informações, mas como ferramenta que possibilita às crianças criar, experimentar, testar hipóteses e refletir sobre seus próprios processos de aprendizagem.

Embora muitas atividades possam utilizar recursos digitais, o Construcionismo também inspira práticas desplugadas, nas quais a construção ocorre por meio de materiais concretos, jogos, blocos, maquetes, dramatizações e brincadeiras.

Essa concepção dialoga diretamente com a BNCC Computação ao incentivar a elaboração de algoritmos, a resolução de problemas e a criação de diferentes estratégias para solucionar desafios.

5.5 Paulo Freire e a educação problematizadora

Paulo Freire (1921–1997) compreende a educação como prática da liberdade, baseada no diálogo, na participação e na construção coletiva do conhecimento.

Sob essa perspectiva, a Computação não deve restringir-se ao ensino de técnicas ou ao uso de equipamentos tecnológicos. Ao contrário, deve favorecer situações em que as crianças observem seu contexto, formulem perguntas, investiguem problemas e construam soluções em colaboração.

Na Educação Infantil, essa abordagem traduz-se em experiências que valorizam: a curiosidade, a escuta das crianças, a investigação; a criatividade, a cooperação e o protagonismo infantil.

5.6 José Armando Valente e a Computação na Educação

José Armando Valente é um dos principais pesquisadores brasileiros na área da Informática na Educação. Seus estudos destacam que as tecnologias digitais devem favorecer a aprendizagem ativa, a autoria e a resolução de problemas, superando práticas centradas apenas na transmissão de conteúdo.

Essa perspectiva aproxima-se da proposta da BNCC Computação, ao defender que as crianças aprendam utilizando diferentes linguagens e recursos para investigar, criar e comunicar ideias.

Na Educação Infantil, essa concepção fortalece o uso de atividades plugadas e desplugadas que estimulem a experimentação, a criatividade e a construção coletiva do conhecimento.

6. A EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A implementação da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil não tem como finalidade antecipar objetos de conhecimentos tradicionalmente associados ao Ensino Fundamental nem ensinar linguagens formais de programação. Seu propósito consiste em oferecer situações de aprendizagem que estimulem o pensamento lógico, a criatividade, a investigação, a resolução de problemas, a colaboração e a comunicação, utilizando as brincadeiras, as interações e os diferentes contextos de aprendizagem como meios privilegiados para o desenvolvimento infantil.

Desta forma, a Implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino de Rio Preto da Eva para Educação Infantil fundamenta-se nos seguintes princípios:

I – A criança como protagonista: A criança participa ativamente da construção do conhecimento, investigando, formulando hipóteses, criando estratégias e compartilhando descobertas com seus colegas e professores.

II – O brincar como metodologia: A brincadeira constitui a principal estratégia para o desenvolvimento das competências relacionadas ao pensamento computacional, ao mundo digital e à cultura digital.

III – Aprendizagem baseada em experiências: As propostas pedagógicas devem privilegiar situações concretas, desafios, investigações e resolução de problemas presentes no cotidiano infantil.

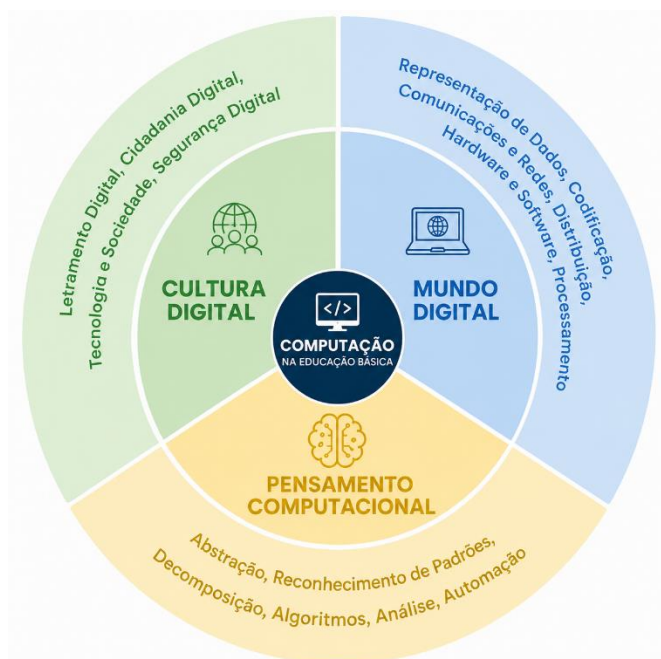
IV – Inclusão: Todas as crianças devem participar das atividades, respeitando suas características, ritmos de aprendizagem e necessidades específicas.

V – Contextualização: As experiências computacionais devem dialogar com a realidade das crianças, valorizando os aspectos culturais, sociais e ambientais do município de Rio Preto da Eva.

VI – Integração curricular: Computação não constitui um Campo de Experiência separado, mas integra-se aos Campos de Experiência e às demais práticas pedagógicas da Educação Infantil de forma **Transversal**.

7. OS TRÊS EIXOS ESTRUTURANTES DA BNCC COMPUTAÇÃO

Figura 4 - Eixos da BNCC Computação.



Fonte: Eliana Silva Ferreira, adaptado de Brasil (2022).

A organização Curricular da BNCC Computação na Educação Infantil está estruturada em três eixos complementares.

1. Pensamento Computacional

O **Pensamento Computacional** constitui um dos três eixos estruturantes da Computação na Educação Básica e compreende um conjunto de conhecimentos, habilidades, atitudes e estratégias que auxiliam na compreensão e na resolução de problemas por meio da observação, da identificação de padrões, da organização lógica de informações, da elaboração de sequências de ações e da criação de soluções.

Desta forma o pensamento computacional fundamenta-se em quatro pilares essenciais: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos. Esses elementos possibilitam a resolução de problemas de maneira lógica, organizada e eficiente, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio, da criatividade e da capacidade de análise. Na Educação Básica, esses pilares orientam práticas pedagógicas que estimulam os estudantes a compreender, planejar e solucionar desafios, contribuindo para a construção de competências previstas na BNCC Computação.

Figura 5 - Os quatro Pilares do Pensamento Computacional.



Fonte: Elaborado por Vilcinei Costa, adaptado de Brasil (2022).

Na Educação Infantil, o desenvolvimento do pensamento computacional ocorre por meio das brincadeiras, das interações e das experiências vivenciadas pelas crianças. Não se trata do ensino de programação formal, mas da criação de situações pedagógicas que estimulem a curiosidade, a criatividade, a investigação, a resolução de desafios e a construção coletiva de conhecimentos.

O Complemento da BNCC para Computação organiza esse eixo em seis objetivos de aprendizagem que envolvem reconhecimento de padrões, elaboração de sequências, execução e criação de algoritmos, comparação de soluções e compreensão de decisões em dois estados.

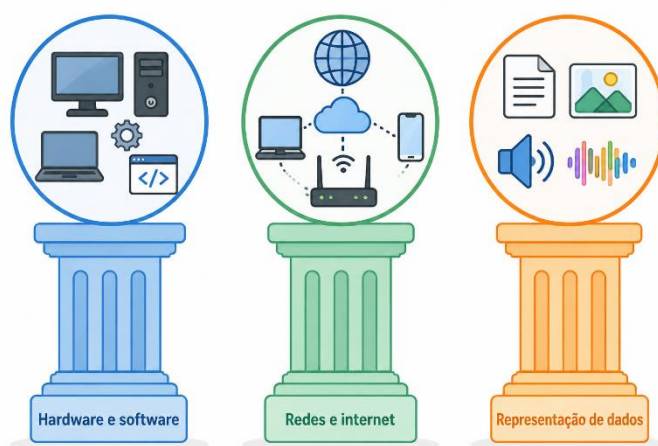
Neste Referencial Curricular, o Pensamento Computacional será desenvolvido de forma **Transversal** alinhados aos Campos de Experiência da Educação Infantil, respeitando as características do desenvolvimento infantil e valorizando o contexto amazônico.

2. Mundo Digital

O eixo **Mundo Digital** possibilita que as crianças compreendam os diferentes artefatos computacionais presentes em seu cotidiano, reconhecendo suas características, formas de funcionamento e possibilidades de interação. Na Educação Infantil, esse eixo não se limita ao uso de equipamentos eletrônicos, mas busca desenvolver uma compreensão inicial sobre como esses recursos fazem parte da vida das pessoas, ampliando a curiosidade, a investigação e a autonomia das crianças.

Desta forma, os pilares do **Mundo Digital** na Educação Infantil possibilitam que as crianças compreendam, de forma lúdica e adequada à sua faixa etária, como funcionam as tecnologias presentes no cotidiano. Ao conhecer **hardware e software**, identificar **redes e internet** e explorar a **representação de dados**, elas desenvolvem a curiosidade, o pensamento lógico e o uso consciente dos recursos digitais, estabelecendo as bases para uma aprendizagem significativa e para a formação de cidadãos preparados para a cultura digital.

Figura 6 - Os três Pilares do Mundo Digital.



Fonte: Elaborado por Eliana Silva Ferreira, adaptado de Brasil (2022).

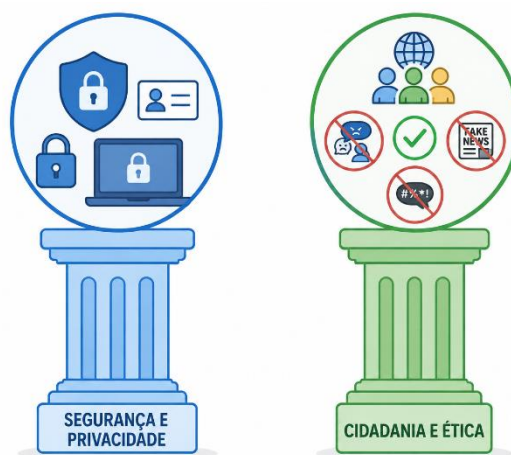
Esses três pilares estão alinhados ao Complemento da BNCC – Computação, que organiza este eixo em três objetivos de aprendizagem: reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos, compreender interfaces de interação e identificar diferentes formas de comunicação com dispositivos computacionais.

O desenvolvimento dessas aprendizagens deve ocorrer de maneira lúdica, integrada às brincadeiras, às interações e aos Campos de Experiência, valorizando a realidade das crianças e o uso pedagógico das tecnologias.

3. Cultura Digital

O eixo **Cultura Digital** na Educação Infantil incentiva as crianças a utilizarem as tecnologias de forma segura, ética e responsável. Por meio dos pilares **Segurança e Privacidade** e **Cidadania e Ética**, elas aprendem a proteger suas informações, respeitar as outras pessoas e desenvolver atitudes conscientes no ambiente digital desde os primeiros anos de aprendizagem.

Figura 7 - Os dois Pilares da Cultura Digital.



Fonte: Elaborado por Vilcinei Costa, adaptado de Brasil (2022).

Desde a Educação Infantil, as crianças podem desenvolver hábitos relacionados à: segurança digital, respeito ao outro, cidadania digital, uso equilibrado das tecnologias, proteção de informações pessoais e convivência respeitosa nos ambientes digitais.

As atividades sugeridas incluem conversas, brincadeiras, dramatizações, produção de portfólios, caça ao tesouro com situações-problema e reflexões sobre o tempo de exposição às telas e o compartilhamento seguro de informações.

8. OS DIREITOS DE APRENDIZAGEM E OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS

A Educação Digital e Midiática na Educação Infantil integra-se aos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), fortalecendo o desenvolvimento integral das crianças por meio dos seis Direitos de Aprendizagem:

- **Conviver;**
- **Brincar;**
- **Participar;**
- **Explorar;**
- **Expressar;**
- **Conhecer-se.**

Esses direitos são promovidos de forma articulada aos **cinco Campos de Experiência**, nos quais as competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital são desenvolvidas de maneira ***Transversal***:

- **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.**

Dessa forma, a Educação Digital e Midiática na Educação Infantil, potencializa as experiências de aprendizagem, favorecendo a investigação, a criatividade, a resolução de problemas, a colaboração e o uso ético e responsável das tecnologias digitais em diferentes contextos educativos.

9. ESTRUTURA DA BNCC COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A BNCC Computação para a Educação Infantil foi organizada considerando as características do desenvolvimento das crianças e a necessidade de proporcionar experiências de aprendizagem adequadas à faixa etária. Os Objetivos de Aprendizagem destinam-se ao grupo de **Crianças Pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses)** e estão organizados em três eixos estruturantes: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**.

Em cada eixo são apresentados **Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento**, acompanhados de exemplos de práticas pedagógicas que auxiliam o professor na

implementação da Educação Digital e Midiática de forma integrada aos Campos de Experiência da BNCC.

Para facilitar a organização curricular e a identificação dos objetivos, cada aprendizagem é representada por um **código alfanumérico**, que informa a etapa de ensino, o grupo etário, área de conhecimento e a sequência do objetivo de aprendizagem no currículo.

Figura 8 - Código Alfanumérico BNCC Computação



Fonte: Elaborado por Eliana Silva Ferreira, adaptado de Brasil (2022).

Dessa forma, a estrutura dos códigos da Complementação BNCC Computação permite ao professor identificar, de maneira rápida e organizada, a etapa de ensino, o grupo etário e o objetivo de aprendizagem a ser desenvolvido. Essa padronização favorece o planejamento das práticas pedagógicas, o acompanhamento das aprendizagens e a integração da Educação Digital e Midiática aos Campos de Experiência da Educação Infantil, garantindo que as propostas sejam coerentes com o desenvolvimento das crianças e alinhadas às orientações da BNCC.

10. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC COMPUTAÇÃO	EXEMPLO	INTERRELAÇÃO COM OUTROS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Atividade Computação plugada: 1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes; 2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online. Atividade Computação desplugada: 1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos; 2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo; 3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais	(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. (EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. (EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (EI03ET08) Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.
	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Atividade Computação plugada: 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais. Atividade Computação desplugada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; 2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária.	(EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC COMPUTAÇÃO	EXEMPLO	INTERRELAÇÃO COM OUTROS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Atividade Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de jogos digitais. Atividade Computação desplugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes); 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais.	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Atividade Computação Plugada: 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas; Atividade Computação Desplugada: 1) Preparar uma receita (e.g. bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo); 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g. papel, chão), representando os passos do trajeto.	(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. (EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC COMPUTAÇÃO	EXEMPLO	INTERRELAÇÃO COM OUTROS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Atividade Computação Plugada: 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. Atividade Computação Desplugada: 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias.	(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. (EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências. (EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (com mediação).
	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Atividade Computação plugada: 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Atividade Computação desplugada: 1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma; 2) Realizar a brincadeira popular de “morto e vivo” (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto); 3) “Verdadeiro ou Falso” / “Isso no meu mundo”.	(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história. (EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba. (EI03EF08) Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.). (EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC COMPUTAÇÃO	EXEMPLO	INTERRELAÇÃO COM OUTROS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC
MUNDO DIGITAL	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	Atividade Computação (Des)plugada: 1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g. lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets); 2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado).	(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.
	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	Atividade Computação Plugada: 1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (e.g. micro-ondas, computador, projetor, controle remoto etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. 2) Representar, por meio de editores gráficos (e.g. Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes. Atividade Computação Desplugada: 1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface; 2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (e.g. criar as teclas de um telefone).	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EF03) Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas. (EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. (EI03EF08) Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.). (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC COMPUTAÇÃO	EXEMPLO	INTERRELAÇÃO COM OUTROS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	Atividade Computação Plugada: 1) Brincar com dispositivos (e.g. tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas. Atividade Computação Desplugada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; 2) Representar as diferentes formas de interação (e.g. narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (e.g. desenhos, maquetes, colagem, modelagem).	(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. (EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM BNCC COMPUTAÇÃO	EXEMPLO	INTERRELAÇÃO COM OUTROS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	Atividade Computação plugada: 1) Propor um caça ao tesouro (e.g. escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. 2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial; 3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. Atividades Computação desplugada: 1) Propor um caça ao tesouro onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética; 2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. (EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.
	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	Atividades Computação plugada: 1) Compreender a importância do tempo de exposição à tela por meio de um óculo sem grau; 2) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Atividades Computação desplugada: 1) Utilizar a mesma estratégia plugada (1), substituindo a tela do computador por um painel de fantoches.	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência.

11. AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA COMPUTAÇÃO

A avaliação na Educação Infantil constitui um processo contínuo, formativo e qualitativo, cujo objetivo é acompanhar o desenvolvimento integral das crianças, compreender seus avanços, identificar potencialidades e orientar o planejamento pedagógico. Não possui caráter classificatório, seletivo ou de promoção, mas subsidia a reflexão sobre as práticas educativas e favorece a reorganização das experiências de aprendizagem.

No contexto da Educação Digital e Midiática, a avaliação deve considerar como as crianças exploram situações-problema, reconhecem padrões, organizam sequências, interagem com dispositivos tecnológicos e demonstram atitudes relacionadas ao uso ético e responsável das tecnologias, em consonância com os objetivos da BNCC Computação.

A avaliação da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil orienta-se pelos seguintes princípios:

- **Continuidade:** ocorre durante todo o processo de aprendizagem.
- **Integralidade:** considera os aspectos cognitivos, sociais, emocionais, motores e comunicativos.
- **Observação:** baseia-se na observação sistemática das ações das crianças.
- **Mediação:** orienta intervenções pedagógicas adequadas às necessidades de cada criança.
- **Inclusão:** respeita os diferentes ritmos, estilos e formas de aprender.
- **Contextualização:** considera as vivências das crianças e a realidade sociocultural da comunidade escolar.

12. PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO

O planejamento pedagógico constitui um processo contínuo de reflexão, organização e avaliação das práticas educativas, orientando a ação docente de forma intencional e articulada às necessidades das crianças. Na implementação da BNCC Computação na Educação Infantil, o planejamento deve integrar os três eixos estruturantes: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** aos Campos de Experiência e aos Direitos de Aprendizagem, promovendo experiências significativas e contextualizadas.

Planejar implica considerar os interesses das crianças, as características do grupo, o contexto sociocultural da comunidade e os objetivos de aprendizagem previstos para cada faixa etária. O planejamento deve ser flexível, permitindo adaptações a partir das observações realizadas pelo professor durante o desenvolvimento das atividades.

13. FORMAÇÃO DOS PROFESSORES

A formação de professores necessária para atuar com a Computação - Complemento à BNCC (2022) foi planejada a partir de várias frentes trabalho e atendendo às abordagens de sua implementação de forma transversal alinhada aos Campos de Experiência da Educação Infantil.

Frente 1 - A partir de 2026, a rede municipal de ensino realizou o mapeamento do **Autodiagnóstico de Saberes Digitais Docentes** do seu quadro de professores, através a Plataforma AVAMEC das unidades escolares pilotos da implementação da BNCC Computação, para levantar perfil de educadores que já possuem domínio e experiência na área de computação, visando potencializar profissionais que atuam na escola, qualificando o desenvolvimento das habilidades e competências da área de computação, de acordo com a realidade de cada unidade escolar.

Frente 2 – Após o mapeamento do perfil docente quanto à computação, a SEMECD/RPE promoverá a oferta de cursos para formação de professores em diferentes recursos para o letramento digital dos docentes: Encontros Formativos presenciais promovidos pela SEMECD, formação continuada por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação (AVAMEC) e por meio de parcerias que atuam com formação na área, para os professores da rede de ensino.

Frente 3 - A formação continuada por meio da criação de Repositório de material de apoio, didático e consulta, no drive pedagógico da SEMECD com verbetes, dicas de sistemas livres, ferramentas e recursos pedagógicos para apoio formativo aos professores dentro da área de conhecimento da computação.

Frente 4 – Encontros Formativos de trocas de experiências exitosas entre os professores da rede de ensino com seminário de exposição de trabalhos.

Além de fomentar os cursos na própria rede e por meio dos parceiros específicos, a SEMECD/RPE orienta principalmente a realização de cursos por meio da plataforma AVAMEC (Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação) que oferece diversas capacitações para professores, alinhadas com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), incluindo

áreas relacionadas à Computação e ao ensino de competências digitais. Alguns dos cursos oferecidos na plataforma relativos à área de Computação e ao desenvolvimento de habilidades do pensamento computacional incluem:

1. "Segurança e Cidadania Digital em Sala de Aula": Este curso integra o projeto da Disciplina de Cidadania Digital da SaferNet Brasil, que apoia escolas públicas e secretarias de educação na criação de um currículo sobre o uso seguro das tecnologias para estudantes do Ensino Médio e dos anos finais do Ensino Fundamental.

2. "Uso de Recursos Educacionais Digitais": A cultura digital e o mundo contemporâneo são temáticas abordadas neste curso. Além de Recursos Educacionais Digitais como instrumentos de ensino e aprendizagem (RED), possibilidades do uso de RED de Língua Portuguesa e Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental e Planejamento de aulas com suporte de Recursos Educacionais Digitais.

3. "Curso de Aperfeiçoamento em Educação e Tecnologia": Este curso tem como objetivos: contribuir para novas formas de ensino e aprendizagem utilizando tecnologias que estejam ao alcance dos professores; incrementar os estudos teóricos nesta área do conhecimento, fomentando as futuras experiências dos docentes e utilizar, em sala de aula, algumas atividades e exercícios propostos ao longo dos módulos estudados.

Esses cursos no AVAMEC são gratuitos, com certificação, e visam aprimorar as práticas pedagógicas, preparando os professores para aplicar a BNCC com foco em habilidades e competências de Computação na Educação Infantil e Ensino Fundamental.

14. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O **Referencial Curricular Computação da Educação Infantil de Rio Preto da Eva**, um importante avanço na Educação Municipal e o compromisso da Secretaria Municipal de Educação Cultura e Desporto – SEMECD, com a garantia do direito de aprender em uma sociedade cada vez mais marcada pelas tecnologias digitais. Fundamentado na Base Nacional Comum Curricular, no Complemento da BNCC – Computação, na Resolução CNE/CEB nº 1/2022 e na Política Nacional de Educação Digital, o documento orienta a integração da Computação às práticas pedagógicas da Educação Infantil de forma ética, inclusiva, lúdica e contextualizada.



Ao reconhecer a criança como protagonista do processo educativo, o Referencial valoriza as brincadeiras, as interações, a investigação e a resolução de problemas como estratégias para o desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e da construção de uma cultura digital responsável.

Contextualizado à realidade amazônica e às características do município de Rio Preto da Eva, o documento fortalece a identidade da rede municipal ao propor experiências pedagógicas que dialogam com a biodiversidade, a cultura local e os saberes das comunidades urbanas, rurais, ribeirinhas e indígenas. Dessa forma, contribui para a formação integral das crianças e para o fortalecimento de práticas inovadoras, colaborativas e socialmente comprometidas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022. Institui normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 5 out. 2022.

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.]

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 12 jan. 2023.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. *Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Computação*. Brasília, DF: MEC/CNE, 2022.

COMISSÃO INTERGOVERNAMENTAL DE FINANCIAMENTO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA DE QUALIDADE (CIF). Resolução nº 24, de 15 de junho de 2026. Aprova a metodologia de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, incisos I, IV e V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, para fins de distribuição dos recursos da complementação do Valor Anual por Aluno (VAAR) no exercício de 2027. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2026. Disponível em: MEC Normas – Resolução nº 24/2026. Acesso em: 5 ago. 2026.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 67. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

LORENZATO, Sérgio. *Por que não ensinar Geometria?* Campinas: Autores Associados, 1995.

MORAN, José; BACICH, Lilian (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

VALENTE, José Armando. *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: NIED/UNICAMP, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. *A evolução psicológica da criança*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



PREFEITURA DE **RIO PRETO DA EVA**

Amor, Trabalho e Transformação!



SEMECD

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO,
CULTURA E DESPORTO



**PENSAMENTO
COMPUTACIONAL**



**MUNDO
DIGITAL**



**CULTURA
DIGITAL**

