Município de
Santiago do Sul

CURRÍCULO DE REFERÊNCIA EM TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO DAS ESCOLAS MUNICIPAIS – CANTINHO DA ALEGRIA E PEQUENO CIDADÃO

SANTIAGO DO SUL, 2026

Dados do município

Prefeito Municipal, de Santiago do Sul
Alacir Durante

Secretário/a Municipal de Educação
Clesiana Ferrari Comachio

Coordenação Pedagógica
Leila Daiana Tardetti

Diretor Geral
Ângela Karina Martins

Equipe Municipal de adequação municipal
Ângela Karina Martins
Leila Daiana Tardetti

Conselho Municipal de Educação
Celita De Cesaro Meneguzzi

Aprovado em 12 de março de 2026

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 4

1 REFERÊNCIAS PARA ELABORAÇÃO DO CURRÍCULO 6

1.1 Base Nacional Comum Curricular 6

1.2 Objetivos Gerais do Currículo de Tecnologia e Computação 7

1.3 Computação na Educação Básica – Diretrizes Nacionais 7

2 ESTRUTURA CURRICULAR POR EIXO E ETAPA 8

2.1 Eixo 1 – Pensamento Computacional 9

2.2 Eixo 2 – Mundo Digital 9

2.3 Eixo 3 – Cultura Digital 9

2.4 Proposta Curricular 9

2.4.1 Habilidades 10

2.4.2 Habilidades para Etapa da Educação Infantil 10

2.4.3 Habilidades para Etapa do Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano) 11

2.4.4 Alinhamento do Currículo de Tecnologia e Computação com as Competências Gerais da BNCC 11

2.4.5 Avaliação 18

REFERÊNCIAS 19

APRESENTAÇÃO

A incorporação de Tecnologia e Computação nos currículos das escolas municipais de Santiago do Sul – SC, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visa atender às demandas contemporâneas de uma sociedade digital, crítica e em constante transformação. Esse movimento pedagógico reafirma o compromisso da Rede Municipal com uma educação pública de qualidade, equitativa e integradora, centrada no desenvolvimento integral dos estudantes.

A proposta curricular ora apresentada busca alinhar-se à Política de Educação Integral em Tempo Integral da rede municipal, que reconhece a escola como espaço de formação humana plena. No contexto das escolas Cantinho da Alegria (Educação Infantil) e Pequeno Cidadão (Ensino Fundamental – Anos Iniciais), a inclusão do componente de Tecnologia e Computação deve ser compreendida como parte de uma formação que articula os aspectos cognitivos, emocionais, sociais, físicos e culturais dos estudantes.

A proposta também se ancora nas normativas nacionais que instituem a Computação como campo de conhecimento na Educação Básica, conforme o Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que estabelecem diretrizes para a inserção curricular da Computação em consonância com a BNCC.

A BNCC define, entre suas competências gerais, a necessidade de que os alunos compreendam, utilizem e criem tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Essa diretriz orienta a presente proposta curricular, que busca assegurar o desenvolvimento de competências digitais alinhadas às demandas formativas contemporâneas e às especificidades da rede municipal de ensino.

Para a organização pedagógica da área, o município toma como referência orientadora o Currículo de Referência em Tecnologia e Computação, elaborado pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), adotando-o como subsídio técnico para a estruturação dos conhecimentos, sem perder de vista a autonomia curricular local. Tal referencial organiza a área em três eixos estruturantes — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital — que fundamentam a progressão das aprendizagens ao longo da Educação Básica.

Esses eixos abrangem habilidades essenciais ao protagonismo estudantil, à resolução de problemas, ao raciocínio lógico, à autoria digital e à participação crítica e criativa dos estudantes nos contextos digitais e sociais em que estão inseridos, articulando-se às competências gerais da BNCC

e às diretrizes nacionais para a Computação na Educação Básica.

Na Educação Infantil, as práticas tecnológicas devem ser integradas aos Campos de Experiências, respeitando as especificidades dessa etapa, como o brincar, a curiosidade e a experimentação. Já nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o currículo avança no desenvolvimento de habilidades mais sistematizadas, como o uso de dispositivos, a codificação e a reflexão crítica sobre a tecnologia em contextos diversos.

Este currículo, portanto, pretende oferecer às escolas municipais orientações didáticas e pedagógicas fundamentadas, garantindo uma implementação flexível, contextualizada e progressiva dos conteúdos de tecnologia e computação. A organização curricular leva em consideração os diferentes níveis de infraestrutura tecnológica e formação dos docentes, bem como o princípio da equidade educacional — essencial para o pleno desenvolvimento das crianças e para a democratização do acesso ao conhecimento digital.

Por fim, reitera-se que esta proposta não substitui os demais componentes curriculares, mas os complementa de forma transversal e interdisciplinar, contribuindo para o fortalecimento da Educação Integral. Mais do que formar usuários de tecnologias, a proposta visa formar cidadãos críticos, criativos e conscientes de seu papel no mundo contemporâneo.

1 REFERÊNCIAS PARA ELABORAÇÃO DO CURRÍCULO

1.1 Base Nacional Comum Curricular

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos da Educação Básica devem desenvolver ao longo das etapas escolares, assegurando seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento. Homologada em 2017, a BNCC tem como objetivo promover a equidade e a qualidade da educação em todo o território nacional, respeitando as diversidades regionais, culturais e sociais.

No contexto da BNCC, a área de Tecnologia e Computação é abordada de forma transversal, aparecendo como elemento estruturante de diversas competências gerais e específicas. A competência geral nº 5 destaca explicitamente a importância de os estudantes compreenderem, utilizarem e criarem tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Tal competência orienta a construção de currículos que não se limitem ao uso instrumental da tecnologia, mas que promovam a sua apropriação consciente como meio de expressão, pesquisa, criação e resolução de problemas.

Além disso, a BNCC incentiva o desenvolvimento do pensamento computacional, a resolução de problemas com base em estratégias próprias das ciências e a criatividade como ferramentas essenciais para os desafios do século XXI. Tais aspectos se relacionam com as competências gerais nº 2 (curiosidade intelectual e investigação), nº 4 (uso das linguagens, inclusive a digital) e nº 6 (diversidade de saberes e apropriação de experiências para o exercício da cidadania e do projeto de vida).

Na Educação Infantil, a BNCC organiza as aprendizagens em Campos de Experiências, nos quais a tecnologia pode ser inserida como meio de ampliação das formas de expressão, comunicação e descoberta. A introdução de recursos tecnológicos deve respeitar a faixa etária e o protagonismo da criança, promovendo o brincar, a imaginação e a mediação das interações com o mundo digital de maneira segura e contextualizada.

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os objetos de conhecimento da BNCC passam a incorporar práticas relacionadas ao uso de mídias, produção de textos multimodais, resolução de problemas matemáticos e experiências científicas mediadas por tecnologia. Isso permite que a abordagem de Tecnologia e Computação dialogue com diversas áreas do conhecimento, como Linguagens, Ciências da Natureza e Matemática.

A proposta curricular de Santiago do Sul, ao incorporar os princípios e diretrizes da BNCC,

busca garantir que os estudantes da rede municipal desenvolvam competências digitais alinhadas ao seu contexto local e às suas necessidades formativas. Dessa forma, a implementação do currículo de tecnologia e computação contribui diretamente para o compromisso com a educação integral, previsto também pela própria Base, ao articular saberes escolares, experiências culturais e práticas tecnológicas contemporâneas.

1.2 Objetivos Gerais do Currículo de Tecnologia e Computação

- ✓ Desenvolver no aluno a compreensão crítica, ética e criativa sobre o uso da tecnologia e da computação no cotidiano escolar e social;
- ✓ Promover o letramento digital desde a infância, respeitando os tempos e modos próprios de aprendizagem em cada etapa;
- ✓ Estimular o pensamento computacional como estratégia para a resolução de problemas, raciocínio lógico, abstração e organização de ideias;
- ✓ Incentivar a apropriação de recursos digitais e tecnológicos para criação de soluções, comunicação e expressão;
- ✓ Favorecer a construção de uma cultura digital participativa, cidadã e inclusiva, em diálogo com os projetos interdisciplinares e com a realidade da comunidade local.

1.3 Computação na Educação Básica – Diretrizes Nacionais

A inserção da Computação na Educação Básica foi normatizada pelo Conselho Nacional de Educação por meio do Parecer CNE/CEB nº 2/2022, homologado em 2022, que estabelece fundamentos, competências e orientações para o desenvolvimento curricular da área em todas as etapas da Educação Básica, em complemento à Base Nacional Comum Curricular.

O referido documento reconhece a Computação como conhecimento essencial à formação humana contemporânea, considerando sua presença estruturante nas práticas sociais, culturais, científicas e produtivas. Nesse sentido, orienta os sistemas de ensino quanto à necessidade de assegurar aos estudantes o desenvolvimento de competências relacionadas ao pensamento computacional, à compreensão do mundo digital e à participação crítica na cultura digital, articulando tais aprendizagens aos direitos de aprendizagem previstos na BNCC (Brasil, 2022).

As diretrizes nacionais também indicam que a organização curricular da área deve contemplar progressões de aprendizagem ao longo das etapas da Educação Básica, respeitando as especificidades

do desenvolvimento infantil e juvenil, bem como as condições de infraestrutura, formação docente e contextos educacionais locais. Destaca-se, ainda, a importância da formação inicial e continuada de professores, da produção de recursos didáticos e da implementação de políticas educacionais que viabilizem a efetivação do ensino de Computação nas redes de ensino (Brasil, 2022).

Desse modo, o Currículo de Referência em Tecnologia e Computação das escolas municipais de Santiago do Sul fundamenta-se nessas normativas nacionais, articulando-as às diretrizes da BNCC e às orientações do Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), com vistas à promoção de uma educação integral, crítica e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

2 ESTRUTURA CURRICULAR POR EIXO E ETAPA

A proposta de currículo de Tecnologia e Computação para as escolas municipais de Santiago do Sul – SC está organizada em três eixos estruturantes, conforme a orientação do Currículo de Referência do CIEB. Esses eixos, que se articulam aos princípios da BNCC e à realidade das escolas Cantinho da Alegria (Educação Infantil) e Pequeno Cidadão (Ensino Fundamental – Anos Iniciais), visam promover o desenvolvimento de competências digitais essenciais desde os primeiros anos da vida escolar.

Os eixos são: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Cada um deles representa um campo de conhecimentos, práticas e atitudes fundamentais para a formação integral dos estudantes. Eles não se restringem ao domínio técnico da tecnologia, mas abrangem o uso ético, crítico e criativo dos recursos digitais em contextos educativos, sociais e culturais.

Essa estrutura curricular busca integrar esses eixos de maneira progressiva e contextualizada, respeitando o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças e reconhecendo a tecnologia como elemento presente em suas vivências cotidianas. Ao mesmo tempo, estimula a formação de sujeitos protagonistas, capazes de compreender e transformar o mundo em que vivem por meio da apropriação consciente das tecnologias.

A organização em eixos estruturantes está alinhada às diretrizes nacionais para o ensino de Computação, que orientam a implementação curricular considerando competências, habilidades e progressões de aprendizagem articuladas à BNCC.

2.1 Eixo 1 – Pensamento Computacional

O Pensamento Computacional é a habilidade de formular e resolver problemas por meio de estratégias que envolvem lógica, análise de dados, sequenciamento, abstração e algoritmos. A BNCC reconhece essa competência como parte essencial da formação do estudante, integrando-a às práticas pedagógicas que estimulam o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas (Brasil, 2017). Essa competência se manifesta de forma transversal, especialmente nas áreas de Matemática e Ciências da Natureza, mas deve ser explorada também em contextos interdisciplinares e projetos integradores.

2.2 Eixo 2 – Mundo Digital

O eixo do Mundo Digital refere-se ao uso consciente, crítico e responsável dos recursos tecnológicos disponíveis. A BNCC valoriza o acesso e a interação dos estudantes com dispositivos e plataformas digitais desde a Educação Infantil, respeitando suas capacidades e contextos. Essa familiarização deve evoluir progressivamente, permitindo que os estudantes não apenas utilizem ferramentas digitais, mas compreendam seus funcionamentos, possibilidades e limites. O uso de tecnologias digitais de forma significativa está diretamente associado à Competência Geral nº 5 da BNCC (Brasil, 2017).

2.3 Eixo 3 – Cultura Digital

A Cultura Digital envolve a compreensão das práticas sociais mediadas pelas tecnologias, desenvolvendo o protagonismo do estudante como sujeito ativo na sociedade conectada. A BNCC propõe que os alunos compreendam e criem tecnologias digitais com responsabilidade e ética, utilizando-as para comunicação, produção de conhecimento e participação cidadã (Brasil, 2017). Nesse eixo, destacam-se aspectos como segurança da informação, autoria, respeito à diversidade, combate à desinformação e uso ético das redes e mídias digitais, vinculando-se às competências gerais nº 1, 5, 6, 7 e 10 da BNCC.

2.4 Proposta Curricular

A área de Tecnologia e Computação tem como objetivo principal promover, de forma didática

e intencional, o desenvolvimento de conhecimentos essenciais para o uso crítico e a criação de tecnologias, assim como para o estímulo ao raciocínio lógico e à resolução de problemas. Para além das competências técnicas, essa área busca contribuir para a formação de cidadãos éticos, críticos, responsáveis e solidários, preparados para os desafios da sociedade contemporânea. Suas práticas pedagógicas envolvem experimentações diversas, que podem ocorrer tanto em ambientes digitais quanto não digitais, sempre valorizando o pensamento computacional, a criatividade e a colaboração.

2.4.1 Habilidades

As habilidades desenvolvidas no componente de Tecnologia e Computação dialogam diretamente com as competências gerais da BNCC, especialmente aquelas relacionadas ao uso crítico e criativo de tecnologias digitais, à resolução de problemas, ao pensamento lógico e à formação cidadã. Embora a BNCC não apresente um componente específico com o nome "Tecnologia e Computação", os conteúdos e práticas dessa área estão integrados de forma transversal nas diversas áreas do conhecimento, em especial nas áreas de Linguagens, Matemática e Ciências da Natureza.

No currículo aqui proposto, as habilidades são organizadas com base nos três eixos estruturantes, sendo desdobradas e aplicadas de forma contextualizada às etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I.

2.4.2 Habilidades para Etapa da Educação Infantil

Na Educação Infantil, as habilidades se relacionam com os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento e os Campos de Experiência, especialmente "Escuta, fala, pensamento e imaginação", "Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações" e "Corpo, gestos e movimentos". As tecnologias são abordadas de forma exploratória e lúdica, promovendo:

- ✓ Curiosidade e manipulação de objetos tecnológicos (como celulares, computadores e tablets).
- ✓ Compreensão inicial de causa e efeito por meio de jogos e sequências simples.
- ✓ Participação em narrativas digitais e contações de história multimodais.
- ✓ Atividades de sequência lógica com materiais concretos e digitais.

2.4.3 Habilidades para Etapa do Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

As habilidades dos Anos Iniciais se articulam principalmente com as competências específicas das áreas de:

- ✓ Matemática (pensamento computacional, resolução de problemas, raciocínio lógico).
- ✓ Ciências da Natureza (compreensão do mundo digital, fenômenos e processos tecnológicos).
- ✓ Linguagens (letramento digital, produção multimodal e uso de mídias).

Essas habilidades são operacionalizadas por meio de projetos interdisciplinares, atividades práticas, uso de mídias digitais, jogos educativos, criação de algoritmos simples, simulações e resolução de desafios, promovendo o protagonismo do estudante e o desenvolvimento da autonomia intelectual.

2.4.4 Alinhamento do Currículo de Tecnologia e Computação com as Competências Gerais da BNCC

Tabela 1: Competências Gerais da BNCC

Competência Geral da BNCC	Descrição (BNCC, 2017, p. 10-12)	Relação com Tecnologia e Computação
1. Conhecimento	Valorizar e utilizar conhecimentos historicamente construídos para entender e explicar a realidade.	Uso de linguagens computacionais, sistemas digitais e históricos da computação para compreender o mundo.
2. Pensamento científico, crítico e criativo	Exercitar a curiosidade, a reflexão, a análise crítica e a criatividade para resolver problemas e criar soluções tecnológicas.	Desenvolvimento de projetos computacionais com base em investigação, formulação de hipóteses e prototipagem.
3. Repertório cultural	Valorizar e fruir manifestações culturais.	Exploração de recursos digitais para criação artística (animações, música, arte digital).
4. Comunicação	Utilizar diferentes linguagens para expressar ideias e sentimentos.	Programação, produção multimídia e outras formas de comunicação digital.
5. Cultura digital	Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais com criticidade, ética e protagonismo.	Competência central do eixo de tecnologia e computação: pensamento computacional, letramento digital e uso responsável da tecnologia.
6. Trabalho e projeto de vida	Valorizar saberes para entender o mundo do trabalho e fazer escolhas responsáveis.	Incentivo à criação de soluções digitais alinhadas ao projeto de vida, incluindo empreendedorismo e autonomia.
7. Argumentação	Argumentar com base em dados confiáveis para tomar decisões com responsabilidade e ética.	Análise e interpretação de dados digitais, uso de algoritmos e pensamento lógico para fundamentar decisões.

8. Autoconhecimento e autocuidado	Conhecer-se, cuidar da saúde física e emocional e lidar com as emoções.	Uso de tecnologias para promoção do bem-estar, saúde digital e empatia em ambientes virtuais.
9. Empatia e cooperação	Exercitar empatia, cooperação e respeito às diversidades.	Trabalho colaborativo em projetos digitais e desenvolvimento de soluções tecnológicas inclusivas.
10. Responsabilidade e cidadania	Agir com responsabilidade, baseando-se em princípios éticos, democráticos e sustentáveis.	Uso consciente e ético da tecnologia, cidadania digital e segurança da informação.

Fonte: BNCC (Brasil, 2017).

A inserção das Tecnologias Digitais e da Computação na Educação Infantil fundamenta-se na compreensão de que as crianças, desde os primeiros anos de vida, estão imersas em contextos socioculturais permeados por artefatos tecnológicos. Nesse sentido, a escola assume o papel de mediar experiências significativas que possibilitem a exploração, a interação, a criação e a aprendizagem por meio do uso intencional e pedagógico das tecnologias, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil.

A proposta organiza-se a partir dos eixos estruturantes — **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** — integrados aos **Campos de Experiência da Base Nacional Comum Curricular**, favorecendo práticas lúdicas, investigativas e interativas. Tal perspectiva está alinhada às diretrizes nacionais que orientam que as vivências com computação na infância devem ocorrer por meio da ludicidade, da experimentação e da resolução de problemas em situações concretas e significativas, conforme orienta o documento **Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC** (Brasil, 2022).

Assim, as experiências propostas articulam exploração sensorial, narrativas digitais, jogos, sequências lógicas, interações mediadas por tecnologias e vivências corporais, promovendo o desenvolvimento integral das crianças nos aspectos cognitivos, sociais, culturais e comunicacionais, em consonância com os princípios da Educação Infantil e com as normativas que complementam a BNCC no campo da Computação, instituídas pelo **Parecer CNE/CEB nº 2/2022** (Brasil, 2022).

Tabela 2: Educação Infantil (Escola Cantinho da Alegria)

Faixa Etária	Eixo	Objetivos de Aprendizagem / Ações Sugeridas	Campos de Experiência BNCC
0–3 anos	Mundo Digital	• Exploração sensorial de objetos tecnológicos simples (teclado, telefone, controle remoto, mouse). • Manipular equipamentos desligados para reconhecimento de formas, cores e sons.	Traços, Sons, Cores e Formas; Corpo, Gestos e Movimentos; Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações

		• Perceber relações de causa e efeito ao pressionar botões. • Vivenciar brincadeiras com luzes, sons e imagens. • Desenvolver coordenação motora fina por meio da interação com dispositivos.	
0–3 anos	Cultura Digital	• Participar de interações mediadas por tecnologias (músicas, vídeos curtos, histórias digitais). • Desenvolver hábitos de cuidado com os equipamentos. • Vivenciar combinados de uso coletivo. • Reconhecer a tecnologia como elemento do cotidiano.	O Eu, o Outro e o Nós; Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação; Traços, Sons, Cores e Formas
0–3 anos	Pensamento Computacional	• Vivenciar sequências em músicas e movimentos. • Reproduzir padrões de sons, gestos e ritmos. • Participar de brincadeiras de repetição (palmas, passos). • Explorar organização de objetos por encaixe e correspondência.	Corpo, Gestos e Movimentos; Traços, Sons, Cores e Formas; Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
4–5 anos	Mundo Digital	• Reconhecer diferentes dispositivos digitais (computador, tablet, projetor). • Identificar quando estão ligados ou desligados. • Explorar jogos digitais educativos com mediação. • Utilizar recursos de desenho digital. • Participar de pesquisas orientadas por imagens e vídeos.	Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação; Traços, Sons, Cores e Formas; Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
4–5 anos	Cultura Digital	• Participar de contação de histórias digitais com recursos sonoros e visuais. • Dialogar sobre cuidados no uso da internet. • Desenvolver noções iniciais de segurança digital. • Refletir sobre tempo de uso de telas. • Produzir registros coletivos sobre vivências tecnológicas.	Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação; O Eu, o Outro e o Nós; Traços, Sons, Cores e Formas
4–5 anos	Pensamento Computacional	• Realizar atividades com sequências lógicas (histórias, rotinas). • Participar de jogos de montar, encaixe e dominó de cores e formas. • Criar percursos e trilhas com comandos. • Resolver desafios de labirintos simples. • Representar algoritmos por desenhos, dramatizações e movimentos.	Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações; Corpo, Gestos e Movimentos; Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base na BNCC e nas Diretrizes de Computação na Educação

A organização das tabelas a seguir apresenta a estrutura curricular do componente de **Tecnologias Digitais e Computação** para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, contemplando

do 1° ao 5° ano, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular e do Currículo de Referência regional. A proposta está estruturada a partir de três Unidades Temáticas — **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** — que se articulam de forma progressiva, respeitando as especificidades do desenvolvimento dos alunos em cada ano escolar.

Tal organização fundamenta-se na compreensão de que as tecnologias digitais constituem elemento estruturante da formação humana contemporânea. A BNCC destaca que é necessário que os alunos saibam "**compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética**" (BRASIL, 2018, p. 9), reafirmando a centralidade da cultura digital nos processos educativos. Nessa mesma direção, o Centro de Inovação para a Educação Brasileira — CIEB — propõe a estruturação curricular da área a partir dos eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, visando ao desenvolvimento do raciocínio lógico, da autoria digital e da participação cidadã no contexto tecnológico.

As habilidades, objetivos, objetos de conhecimento e critérios de avaliação foram organizados de modo a orientar o planejamento pedagógico, favorecendo práticas educativas significativas, interdisciplinares e contextualizadas, que promovam o uso crítico, ético e criativo das tecnologias no ambiente escolar e na vida cotidiana.

Tabela 3: 1° ANO – Tecnologias Digitais e Computação

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES / OBJETIVOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
Pensamento Computacional	• Utilizar lógica em jogos e brincadeiras. • Resolver desafios com sequências e padrões. • Organizar objetos por critérios de cor, forma e tamanho. • Desenvolver noções de passo a passo em rotinas diárias. • Trabalhar lateralidade e orientação espacial por meio de comandos. • Realizar atividades desplugadas de trilhas, labirintos e caminhos.	Sequências lógicas. • Padrões. • Jogos de raciocínio. • Algoritmos desplugados. • Organização e classificação.	Reconhece sequências. • Resolve desafios simples. • Executa comandos corretamente. • Demonstra raciocínio lógico inicial.
Mundo Digital	• Identificar partes do computador (monitor, teclado, mouse, gabinete). • Ligar e desligar equipamentos com segurança.	Hardware básico. • Periféricos. • Jogos digitais educativos. • Softwares pedagógicos.	Identifica partes do computador. • Utiliza periféricos corretamente.

	• Reconhecer o computador como ferramenta de aprendizagem. • Utilizar jogos digitais de alfabetização e raciocínio lógico. • Explorar softwares educativos com mediação docente. • Desenvolver noções de cuidado com os equipamentos tecnológicos.		• Acessa jogos educativos. • Demonstra cuidados com equipamentos.
Cultura Digital	• Interagir com tecnologias de forma lúdica e orientada. • Compreender combinados de uso dos equipamentos. • Desenvolver postura corporal adequada no uso do computador. • Reconhecer a importância do cuidado com os recursos tecnológicos.	Interfaces digitais. • Regras de uso. • Ergonomia. • Cuidados com equipamentos.	Utiliza equipamentos com responsabilidade. • Respeita regras de uso. • Mantém postura adequada.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base na BNCC e nas Diretrizes de Computação na Educação

Tabela 4: 2º ANO – Tecnologias Digitais e Computação

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES / OBJETIVOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
Pensamento Computacional	• Criar sequências lógicas com cartões e imagens. • Introduzir fluxogramas simples com setas. • Resolver problemas com instruções passo a passo. • Trabalhar repetição de padrões. • Desenvolver jogos corporais com comandos (avance, pare, volte). • Representar rotinas por sequências.	• Fluxogramas simples. • Sequências. • Padrões. • Comandos. • Algoritmos iniciais.	• Elabora sequências. • Interpreta comandos. • Resolve desafios lógicos simples.
Mundo Digital	• Reconhecer periféricos de entrada e saída. • Utilizar mouse e teclado com autonomia. • Digitar palavras e pequenas frases. • Explorar editores de texto simples. • Navegar em softwares educativos.	• Hardware e software. • Editores de texto. • Digitação inicial. • Navegação básica.	• Manipula periféricos. • Produz palavras digitadas. • Utiliza softwares com autonomia inicial.

	• Identificar funções básicas do computador.		
Cultura Digital	• Compreender a função das tecnologias no cotidiano. • Distinguir realidade digital e física. • Reconhecer tecnologias presentes na comunidade. • Refletir sobre tempo de uso de telas. • Desenvolver noções iniciais de cidadania digital.	• Tecnologias do cotidiano. • Uso consciente. • Cidadania digital inicial.	• Diferencia usos da tecnologia. • Demonstra postura consciente no uso.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base na BNCC e nas Diretrizes de Computação na Educação

Tabela 5: 3° ANO – Tecnologias Digitais e Computação

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES / OBJETIVOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
Pensamento Computacional	• Desenvolver algoritmos simples em atividades desplugadas. • Trabalhar lógica de verdadeiro e falso. • Decompor problemas em partes menores. • Criar sequências com condições simples. • Realizar desafios da "Hora do Código" adaptada. • Utilizar jogos de codificação em papel.	• Algoritmos. • Lógica booleana inicial. • Sequências condicionais. • Codificação desplugada.	• Cria sequências lógicas. • Resolve problemas por etapas. • Compreende verdadeiro e falso.
Mundo Digital	• Utilizar editor de texto e desenho. • Explorar ferramentas de digitação. • Realizar pesquisas orientadas na internet. • Reconhecer formatos de informação (texto, imagem, vídeo). • Criar produções digitais simples. • Salvar e abrir arquivos.	Editores. • Internet mediada. • Formatos de arquivos. • Produção digital.	Produz textos simples. • Realiza pesquisas. • Identifica mídias digitais.
Cultura Digital	• Reconhecer a importância da tecnologia na sociedade. • Diferenciar página de internet e e-mail. • Refletir sobre segurança digital.	Comunicação digital. • Segurança na rede. • Uso responsável.	Navega com mediação. • Reconhece riscos. • Demonstra postura ética.

	• Compreender cuidados ao compartilhar informações. • Desenvolver uso responsável da internet.		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base na BNCC e nas Diretrizes de Computação na Educação

Tabela 6: 4º ANO – Tecnologias Digitais e Computação

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES / OBJETIVOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
Pensamento Computacional	• Criar algoritmos com blocos de comando. • Utilizar plataformas. • Desenvolver histórias animadas simples. • Trabalhar repetição e sequência lógica. • Resolver problemas com programação em blocos. • Criar narrativas digitais interativas.	• Programação em blocos. • Algoritmos. • Narrativas digitais. • Lógica de repetição.	• Desenvolve algoritmos. • Cria animações. • Resolve desafios com programação.
Mundo Digital	• Conhecer partes internas do computador. • Utilizar editores de texto com imagens. • Criar tabelas simples. • Utilizar softwares de desenho. • Organizar arquivos e pastas. • Explorar planilhas básicas.	• Hardware interno. • Editores. • Planilhas. • Arquivos digitais.	• Produz documentos. • Organiza arquivos. • Utiliza ferramentas digitais.
Cultura Digital	• Debater fake news. • Compreender riscos da internet. • Desenvolver uso consciente das redes. • Trabalhar segurança digital e senhas. • Produzir cartazes ou vídeos educativos.	• Fake news. • Ética digital. • Segurança na internet.	• Identifica informações falsas. • Demonstra postura crítica.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base na BNCC e nas Diretrizes de Computação na Educação

Tabela 7: 5º ANO – Tecnologias Digitais e Computação

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES / OBJETIVOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
Pensamento Computacional	• Desenvolver algoritmos com condições. • Criar jogos simples em blocos.	• Fluxogramas. • Lógica condicional. • Programação em blocos.	• Cria programas simples. • Resolve problemas com lógica.

	• Elaborar fluxogramas. • Resolver problemas complexos. • Criar narrativas interativas. • Apresentar projetos digitais.		
Mundo Digital	• Criar apresentações digitais. • Inserir imagens e vídeos em slides. • Utilizar armazenamento em nuvem. • Organizar pastas e arquivos. • Integrar diferentes mídias.	• Slides. • Nuvem. • Multimídia. • Arquivos digitais.	• Produz apresentações. • Compartilha arquivos.
Cultura Digital	• Analisar impactos da tecnologia. • Produzir conteúdos digitais autorais. • Refletir sobre cidadania digital. • Compreender direitos e deveres on-line.	• Cultura digital. • Ética. • Autoria.	• Produz conteúdos com responsabilidade. • Demonstra postura ética.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base na BNCC e nas Diretrizes de Computação na Educação

2.4.5 Avaliação

A avaliação, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), deve ser parte integrante do processo de ensino e aprendizagem, assumindo caráter diagnóstico, formativo e processual. No contexto do Currículo de Referência em Tecnologia e Computação, ela tem como objetivo principal acompanhar o desenvolvimento das competências e habilidades, oferecendo aos docentes subsídios para a tomada de decisões pedagógicas que favoreçam a aprendizagem de todos os alunos.

Cada habilidade proposta no currículo é acompanhada de rubricas avaliativas que indicam o que observar no comportamento e nas produções dos estudantes. Essas rubricas descrevem evidências concretas de que uma habilidade está em processo de construção, foi alcançada ou requer intervenções

específicas. Em muitos casos, são apresentadas diferentes dimensões de avaliação, considerando aspectos conceituais, procedimentais e atitudinais.

A BNCC afirma que a avaliação deve considerar as singularidades dos estudantes, os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem, e promover a equidade e a inclusão. Por isso, a proposta aqui apresentada prevê múltiplas formas de evidenciar a aprendizagem, respeitando os contextos locais e as características dos alunos.

Assim, as rubricas de avaliação associadas às habilidades não devem ser vistas como instrumentos classificatórios, mas como ferramentas formativas, que apoiam o professor a identificar avanços, dificuldades e a necessidade de replanejamento das práticas pedagógicas. Ao explicitar os critérios de avaliação, promove-se maior transparência, intencionalidade educativa e engajamento dos estudantes no próprio processo de aprendizagem, em consonância com a concepção de avaliação formativa preconizada pela BNCC.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: CNE, 2022.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**. Define normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 6 out. 2022.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Currículo de Referência em Tecnologia e Computação**. São Paulo: CIEB, 2019.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Guia de Implementação do Currículo de Referência em Tecnologia e Computação**. São Paulo: CIEB, 2020.