



Jornal Oficial do Município de Casimiro de Abreu



Edição nº MDCCXCVIII - 30 de setembro de 2026 - Jornalista Responsável: Bruna Bouckhorny

DECRETO N.º 4510, DE 30 DE SETEMBRO DE 2026

Altera o § 3º do art. 13 do Decreto Municipal nº 3.337, de 03 de janeiro de 2024, que dispõe sobre o registro de frequência para controle da jornada de trabalho dos servidores do Poder Executivo do Município de Casimiro de Abreu/RJ.

O PREFEITO MUNICIPAL DE CASIMIRO DE ABREU, ESTADO DO RIO DE JANEIRO, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS,

DECRETA:

Art. 1º O § 3º do art. 13 do Decreto Municipal nº 3.337, de 03 de janeiro de 2024, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 13.
.....

§ 3º O não comparecimento ao trabalho, o comparecimento com atraso superior a 01 (uma) hora ou a saída antecipada superior a 01 (uma) hora, salvo por motivo legal ou por moléstia comprovada, implicarão prejuízo à frequência, sendo efetuado o desconto proporcional ao período não trabalhado e não compensado, sem prejuízo das demais medidas administrativas cabíveis, observada a legislação aplicável.”

Art. 2º Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

RAMON DIAS GIDALTE
PREFEITO



Documento assinado eletronicamente por **Ramon Dias Gidalte, Prefeito Municipal**, em 30/09/2026, às 11:50, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://lagos.sei.rj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **00169306** e o código CRC **5D090CF8**.

DA PRESIDÊNCIA - PORTARIA Nº 073/2026

JULIANA AGUIAR FRANCO, Presidente do Serviço Autônomo de Água e Esgoto de Casimiro de Abreu – RJ, nomeada através da Portaria PMCA nº 751/2025, de 01 de outubro de 2025, e prerrogativas previstas na Lei Municipal nº. 833, de 13 de novembro de 2003, no uso de suas atribuições legais, e com fulcro no Art. 112 da Lei nº 2.411, de 23 de janeiro de 2024.

RESOLVE:

Art. 1º - CONCEDER LICENÇA PRÊMIO, ao servidor ALEXANDRE DE OLIVEIRA PINTO, Matrícula nº 013, referente ao período aquisitivo de 10/03/2020 a 09/03/2025, conforme Processo Administrativo SEI nº: 040230/000073/2026.

Art. 2º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação revogadas as disposições em contrário.

Publique-se, registre-se e cumpra-se.
Casimiro de Abreu, 16 de setembro de 2026.

JULIANA AGUIAR FRANCO
Presidente do Águas de Casimiro
Portaria PMCA nº. 751/2025

DA PRESIDÊNCIA - PORTARIA Nº 075/2026

JULIANA AGUIAR FRANCO, Presidente do Serviço Autônomo de Água e Esgoto de Casimiro de Abreu – RJ, nomeada através da Portaria PMCA nº 751/2025, de 01 de outubro de 2025, e prerrogativas previstas na Lei Municipal nº. 833, de 13 de novembro de 2003, no uso de suas atribuições legais, e com fulcro no Art. 112 da Lei nº 2.411, de 23 de janeiro de 2024.

RESOLVE:

Art. 1º - CONCEDER LICENÇA PRÊMIO, a servidora JAQUELINE CARDOSO HERINGER, Matrícula nº 01, referente ao período aquisitivo de 10/03/2020 a 09/03/2025, conforme Processo Administrativo SEI nº: 040230/000071/2026.

Art. 2º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação revogadas as disposições em contrário.

Publique-se, registre-se e cumpra-se.
Casimiro de Abreu, 16 de setembro de 2026.

JULIANA AGUIAR FRANCO
Presidente do Águas de Casimiro
Portaria PMCA nº. 751/2025

DA PRESIDÊNCIA - PORTARIA Nº 074/2026

JULIANA AGUIAR FRANCO, Presidente do Serviço Autônomo de Água e Esgoto de Casimiro de Abreu – RJ, nomeada através da Portaria PMCA nº 751/2025, de 01 de outubro de 2025, e prerrogativas previstas na Lei Municipal nº. 833, de 13 de novembro de 2003, no uso de suas atribuições legais, e com fulcro no Art. 112 da Lei nº 2.411, de 23 de janeiro de 2024.

RESOLVE:

Art. 1º - CONCEDER LICENÇA PRÊMIO, ao servidor PAULO ROBERTO DO NASCIMENTO, Matrícula nº 040, referente ao período aquisitivo de 02/05/2021 a 01/05/2026, conforme Processo Administrativo SEI nº: 040230/000072/2026.

Art. 2º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação revogadas as disposições em contrário.

Publique-se, registre-se e cumpra-se.
Casimiro de Abreu, 16 de setembro de 2026.

JULIANA AGUIAR FRANCO
Presidente do Águas de Casimiro
Portaria PMCA nº. 751/2025

EXPEDIENTE

O Jornal Oficial do Município de Casimiro de Abreu é uma publicação da Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu, criado pela Lei 1291 de 14 de maio de 2009.

Prefeito Municipal: Ramon Dias Gidalte

Endereço: Rua Padre Anchieta, 234, Centro - Casimiro de Abreu - RJ

CNPJ: 29115458/0001-78

Jornalista Editor: Bruna Bouckhorny Jandre de Almeida

DESIGNAÇÃO DE GESTOR E FISCAL

Considerando o que dispõe a Lei Federal nº 14.133/2021 e Lei Municipal nº 2.384/2026 Considerando a Portaria nº 005/2026 que dispõe sobre a nomeação da Comissão de Fiscalização.

A Diretora Presidente, no uso de suas atribuições legais, designa os servidores a seguir para atuarem no Processo Administrativo Sei 040223/000052/2026 tendo por objeto a prestação e criação hospedagem do site do Instituto de Previdência dos servidores do Município de Casimiro de Abreu.

- Raquel Mozer Moura dos Santos - Matrícula nº11.091, para atuar como Gestor.

- Marcelo Sampaio Campelo - Matrícula nº42, para atuar como fiscal.

- Lilian Viviane de Abreu Machado - Matrícula nº6.088 como fiscal substituto.

Registre-se, publique-se.
Casimiro de Abreu, 24 de setembro de 2026.

ALESSANDRA SILVA BATISTA
Diretora Presidente - Portaria nº 912/2025

DESIGNAÇÃO DE GESTOR E FISCAL

Considerando o que dispõe a Lei Federal nº 14.133/2021 e Lei Municipal nº 2.384/2026 Considerando a Portaria nº 005/2026 que dispõe sobre a nomeação da Comissão de Fiscalização.

A Diretora Presidente, no uso de suas atribuições legais, designa os servidores a seguir para atuarem no Processo Administrativo Sei 040223/000178/2026 tendo por objeto a Contratação de empresa especializada para prestação de serviços contínuos de consultoria e assessoria em investimentos, com disponibilização de plataforma online, visando orientar e acompanhar o IPREV-CA.

- Raquel Mozer Moura dos Santos - Matrícula nº11.091, para atuar como Gestor.

- Jaqueline Maia Guimarães - Matrícula nº5.861, para atuar como fiscal.

- Lilian Viviane de Abreu Machado - Matrícula nº6.088 como fiscal substituto.

Registre-se, publique-se.
Casimiro de Abreu, 24 de setembro de 2026.

ALESSANDRA SILVA BATISTA
Diretora Presidente - Portaria nº 912/2025



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Gabinete do Prefeito

DECRETO N.º 4509, DE 29 DE SETEMBRO DE 2026

Dispõe sobre Abertura de Crédito Adicional Suplementar, com vista a atender a ação no orçamento geral do Fundo Municipal Segurança Pública, Trânsito e Mobilidade Urbana de Casimiro de Abreu, conforme abaixo.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE CASIMIRO DE ABREU, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS E DE CONFORMIDADE COM OS ARTIGOS 40, INCISO I DA LEI 4.320/64, ARTIGO 8º DA LEI MUNICIPAL Nº 2.586 DE 18 DE DEZEMBRO DE 2025.

DECRETA:

Art. 1º Fica aberto Crédito Adicional Suplementar no valor de R\$ 297.299,66 (duzentos e noventa e sete mil e duzentos e noventa e nove reais e sessenta e seis centavos), destinado ao Fundo Municipal Segurança Pública, Trânsito e Mobilidade Urbana de Casimiro de Abreu, conforme especificado no quadro abaixo e detalhado no Anexo Único deste Decreto.

Funcional Programática	Ficha	Projetos/Atividades/Encargos Especiais	Recurso	Dotação	Crédito
06.06.06.181.0116.2325	Nova	Serviço de Vídeo Monitoramento	2752.752000	3.3.90.39.99	297.299,66
TOTAL					297.299,66

Art. 2º O crédito referido no artigo anterior será custeado com recursos provenientes do Superávit Financeiro apurado no Balanço Patrimonial do exercício de 2025 consolidado do Município de Casimiro de Abreu.

Art. 3º – Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação ou afixação no átrio público, revogadas as disposições em contrário.

RAMON DIAS GIDALTE
PREFEITO

ANEXO - APURAÇÃO DE SUPERAVIT FINANCEIRO - EXERCÍCIO FINDO DE 2025						
(1) Conta Vinculada:	***					
ATIVO FINANCEIRO			PASSIVO FINANCEIRO			
DISPONIBILIDADES (2)	VALORES		OBRIGAÇÕES (3)	VALORES		
Caixa e equivalente de caixa		R\$ 307.845,41	Restos a Pagar Processados			R\$ -
			Restos a Pagar Não Processados			R\$ 10.545,75
			Restos a Pagar de Exercícios Anteriores			R\$ -
			Consignações			R\$ -
			SUPERAVIT (4)			R\$ 297.299,66
TOTAL		R\$ 307.845,41	TOTAL			R\$ 307.845,41
OBS (1): Nome e número da conta corrente vinculada indicando a fonte de recurso utilizada quando da abertura do crédito adicional.						
OBS (2): Saldo Financeiro conciliado da conta corrente em 31/12/2025.						
OBS (3): Saldo das obrigações porventura existentes em 31/12/2025 - Restos a pagar, Outros Passivos.						
OBS (4): Informa o <i>superavit</i> financeiro existente.						
Resultado: Crédito financeiro disponível em 31/12/2025 - RECURSO 752						R\$ 297.299,66
Controle de utilização de decretos						
Utilizado neste decreto nº 4509/2026						R\$ 297.299,66
Disponível						R\$ -
*** BASE UTILIZADA NESTE DECRETO:						
Título da Conta			Banco	Agência	Conta	Valor
DETRAN - ITAU - CC 40753-8			ITAUBANCO	4554	40753-8	R\$ 10,00
DETRAN - ITAU - Rendimento 40753-8			ITAUBANCO	4554	40753-8	R\$ 304.958,17
DETRAN - BRADESCO - CC 7883-2			BRADESCO	6764	7883-2	R\$ 548,69
DETRAN - BRADESCO - Rendimento 7883-2			BRADESCO	6764	7883-2	R\$ 2.328,55
						R\$ 307.845,41
		FINANCEIRO	RESTOS A PAGAR	EXERCÍCIOS ANTERIORES	CONSIGNAÇÕES	SUPERÁVIT
DETALHAMENTO	572000	R\$ 307.845,41	R\$ 10.545,75			R\$ 297.299,66
		TOTAL				R\$ 297.299,66

RAMON DIAS GIDALTE
PREFEITO



Documento assinado eletronicamente por Ramon Dias Gidalte, Prefeito Municipal, em 29/09/2026, às 18:42, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://lagos.sei.rj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 00167593 e o código CRC B271A286.



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Gabinete do Prefeito

DECRETO N.º 4511, DE 30 DE SETEMBRO DE 2026

Dispõe sobre a abertura de Crédito Adicional Suplementar para atender às ações previstas no orçamento geral da Secretaria de Obras, Habitação e Serviços Públicos, conforme especificado.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE CASIMIRO DE ABREU, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS E EM CONFORMIDADE COM O DISPOSTO NO ARTIGO 40, INCISO I, DA LEI FEDERAL Nº 4.320/64, BEM COMO NO ARTIGO 8º DA LEI MUNICIPAL Nº 2.586, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2025,

DECRETA:

Art. 1º – Fica aberto Crédito Adicional Suplementar no montante de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais), destinado ao atendimento das atividades da Secretaria de Obras, Habitação e Serviços Públicos, conforme especificado no quadro abaixo:

Funcional Programática	Ficha	Projetos/Atividades/Encargos Especiais	Recurso	Dotação	Reforço
20.10.04.122.0084.1539	990	Capacitação de Servidor	1704.704001	3.3.90.33.00	6.500,00
20.10.04.122.0084.2002	994	Auxílios e Vantagens ao Servidor	1704.704001	3.3.90.14.00	13.500,00
TOTAL					20.000,00

Art. 2º – O crédito adicional aberto no artigo anterior será custeado pela anulação parcial de recursos provenientes de saldos remanescentes da Secretaria de Fazenda, conforme quadro a seguir:

Funcional Programática	Ficha	Projetos/Atividades/Encargos Especiais	Recurso	Dotação	Anulação
20.06.28.846.0000.0005	853	Amortização e Encargos de Contrato de Financiamento - Cidade Praiana	1704.704001	3.2.90.21.00	20.000,00
TOTAL					20.000,00

Art. 3º – Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação ou afixação no átrio público, revogadas as disposições em contrário.

RAMON DIAS GIDALTE

PREFEITO



Documento assinado eletronicamente por **Ramon Dias Gidalte, Prefeito Municipal**, em 30/09/2026, às 11:50, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://lagos.sei.rj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **00169643** e o código CRC **D95333AD**.



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Gabinete do Prefeito

DECRETO N.º 4514, DE 30 DE SETEMBRO DE 2026

Dispõe sobre a abertura de Crédito Adicional Suplementar para atender às ações previstas no orçamento geral da Secretaria de Trabalho e Renda, conforme especificado.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE CASIMIRO DE ABREU, NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS E EM CONFORMIDADE COM O DISPOSTO NO ARTIGO 40, INCISO I, DA LEI FEDERAL Nº 4.320/64, BEM COMO NO ARTIGO 8º DA LEI MUNICIPAL Nº 2.586, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2025,

DECRETA:

Art. 1º – Fica aberto Crédito Adicional Suplementar no montante de R\$ 7.000,00 (sete mil reais), destinado ao atendimento das atividades da Secretaria de Trabalho e Renda, conforme especificado no quadro abaixo:

Funcional Programática	Ficha	Projetos/Atividades/Encargos Especiais	Recurso	Dotação	Reforço
20.21.11.122.0084.2002	1211	Auxílios e Vantagens ao Servidor	1704.704001	3.3.90.14.00	7.000,00
TOTAL					7.000,00

Art. 2º – O crédito adicional aberto no artigo anterior será custeado pela anulação parcial de recursos provenientes de saldos remanescentes da Secretaria de Trabalho e Renda, conforme quadro a seguir:

Funcional Programática	Ficha	Projetos/Atividades/Encargos Especiais	Recurso	Dotação	Anulação
20.21.11.122.0010.2001	1205	Manutenção dos Serviços Administrativos	1704.704001	3.3.90.30.99	6.000,00
20.21.11.122.0010.2001	1207	Manutenção dos Serviços Administrativos	1704.704001	3.3.90.92.00	500,00
20.21.11.122.0010.2001	1208	Manutenção dos Serviços Administrativos	1704.704001	4.4.90.92.00	500,00
TOTAL					7.000,00

Art. 3º – Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação ou afixação no átrio público, revogadas as disposições em contrário.

RAMON DIAS GIDALTE

PREFEITO



Documento assinado eletronicamente por **Ramon Dias Gidalte, Prefeito Municipal**, em 30/09/2026, às 15:32, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://lagos.sei.rj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **00170004** e o código CRC **4D116B76**.



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CASIMIRO DE ABREU

PARECER CME Nº 017/2026

Interessado: Secretaria Municipal de Educação de Casimiro de Abreu.

Assunto: Aprovação do Referencial Curricular de Computação a luz da BNCC Computação, com recomendações para a implementação transversal da Computação na Educação Básica e para a elaboração de orientações pedagógicas complementares

Relatores: Renata Neves de Miranda Inácio, Eric Souza da Silva, Geane da Silva Daudt Lopes e Deise Lúcia Valadão Candido dos Santos

I – RELATÓRIO

Trata-se da apreciação, pelo Conselho Municipal de Educação de Casimiro de Abreu, do Referencial Curricular de Computação da Rede Municipal de Ensino, elaborado em consonância com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e com as normas nacionais referentes à Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.

A análise considera a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica e as normativas nacionais relativas à Computação na Educação Básica, especialmente aquelas que orientam o desenvolvimento do Pensamento Computacional, da Cultura Digital e do Mundo Digital.

Considera-se, ainda, a Resolução/SEMED nº 013/2026, que dispõe sobre a atualização, implementação, monitoramento e consolidação do Referencial Curricular de Computação no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu, estabelecendo princípios e diretrizes para a organização curricular, a revisão dos Projetos Político-Pedagógicos, o planejamento pedagógico, a formação continuada e o acompanhamento das aprendizagens.

A presente apreciação tem por finalidade analisar o Referencial Curricular de Computação e deliberar sobre sua aprovação como documento orientador da organização curricular da Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu, assegurando sua articulação com as normas educacionais vigentes e sua efetiva integração às práticas pedagógicas das unidades escolares.

II – ANÁLISE E FUNDAMENTAÇÃO



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

O Referencial Curricular de Computação constitui documento orientador da organização curricular da Rede Municipal de Ensino, devendo subsidiar a elaboração e a revisão dos Projetos Político-Pedagógicos, dos planejamentos docentes, dos planos de ação e dos demais instrumentos de gestão pedagógica das unidades escolares.

Sua implementação deverá assegurar a articulação entre as competências gerais da BNCC, as especificidades do território, a identidade cultural local e as necessidades educacionais dos estudantes, observando os princípios da equidade, da inclusão, da educação integral, da valorização da diversidade, da gestão democrática e da garantia do direito à aprendizagem.

Nesse contexto, a incorporação da Computação à Educação Básica representa oportunidade de ampliar as experiências de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da investigação, da resolução de problemas, do pensamento crítico e do uso ético, responsável e consciente das tecnologias.

A implementação deverá estar articulada ao conjunto das experiências educativas, evitando abordagem fragmentada ou desvinculada dos objetivos de aprendizagem estabelecidos para cada etapa da Educação Básica.

2.1 – Da implementação transversal da Computação

A implementação do Referencial Curricular de Computação na Rede Municipal de Ensino deverá ocorrer de forma **transversal, interdisciplinar e articulada aos diferentes campos de experiências**, áreas do conhecimento e componentes curriculares, conforme as especificidades de cada etapa da Educação Básica.

Essa orientação deverá contemplar os eixos do Pensamento Computacional, da Cultura Digital e do Mundo Digital, promovendo sua integração às práticas pedagógicas e às situações de aprendizagem vivenciadas pelos estudantes.

Na Educação Infantil, a abordagem deverá respeitar as características próprias dessa etapa, tendo as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas, conforme previsto na BNCC e no Referencial Curricular Casimirense. As experiências relacionadas à Computação deverão ocorrer de maneira lúdica, investigativa e contextualizada, sem antecipação indevida de conteúdos formais próprios do Ensino Fundamental.

No Ensino Fundamental e na EJA, as habilidades relacionadas à Computação deverão ser desenvolvidas progressivamente, em articulação com os diferentes componentes curriculares, por meio de situações-problema, investigações, projetos,



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

atividades práticas e outras estratégias que favoreçam a compreensão e a aplicação dos conhecimentos em diferentes contextos.

A transversalidade deverá orientar o planejamento pedagógico das unidades escolares, assegurando que os conhecimentos da Computação sejam integrados às experiências de aprendizagem, sem que sua abordagem se restrinja a atividades isoladas ou exclusivamente relacionadas ao uso de dispositivos digitais.

Essa perspectiva deverá considerar, ainda, possibilidades de atividades desplugadas, recursos tecnológicos disponíveis, práticas colaborativas, segurança digital, proteção de dados, cidadania digital e uso ético e responsável das tecnologias, respeitando as condições de infraestrutura e as necessidades dos estudantes.

2.2 – Da observância à Resolução/SEMED nº 013/2026

A implementação do do Referencial Curricular Computação deverá observar integralmente os pressupostos, princípios e diretrizes estabelecidos pela Resolução/SEMED nº 013/2026, que consolida o RCC como documento orientador da organização curricular da Rede Municipal de Ensino.

Destaca-se que a referida Resolução estabelece, entre outros aspectos, a integração entre conhecimentos científicos, culturais, tecnológicos, ambientais, artísticos e sociais; a contemplação transversal, interdisciplinar e contínua de temáticas relevantes à formação integral; a implementação progressiva das diretrizes nacionais para o ensino da Computação; e a articulação entre planejamento, avaliação, formação continuada e monitoramento das aprendizagens.

Nesse sentido, a implementação do Referencial de Computação deverá manter coerência com os instrumentos institucionais das unidades escolares, especialmente os Projetos Político-Pedagógicos, os planejamentos docentes e os planos de ação, observando as orientações expedidas pela Secretaria Municipal de Educação.

Recomenda-se, portanto, que a Secretaria Municipal de Educação oriente as equipes gestoras, pedagógicas e docentes quanto à incorporação das habilidades de Computação ao planejamento curricular, de modo a assegurar uma implementação progressiva, contextualizada e alinhada aos objetivos de aprendizagem estabelecidos para cada etapa de ensino.

2.3 – Da elaboração de cadernos orientadores e materiais de apoio pedagógico

Considerando a necessidade de oferecer maior clareza aos profissionais da educação quanto à compreensão e à aplicação das habilidades previstas no Referencial Curricular Computação, recomenda-se que a Secretaria Municipal de Educação elabore e disponibilize cadernos orientadores e outros materiais pedagógicos complementares destinados a subsidiar o trabalho docente.

Esses materiais deverão apresentar, de maneira objetiva e acessível:



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

I – os descritores de aprendizagem relacionados às habilidades previstas no Referencial, organizados conforme as etapas, os anos de escolaridade e as especificidades do atendimento educacional;

II – explicações e desdobramentos das habilidades, com esclarecimentos sobre os conhecimentos, as competências e as aprendizagens esperadas dos estudantes;

III – sugestões de articulação transversal entre a Computação e os diferentes campos de experiências, áreas do conhecimento e componentes curriculares;

IV – exemplos de situações de aprendizagem, atividades práticas, projetos interdisciplinares, sequências didáticas, vivências investigativas e situações-problema que auxiliem o professor na concretização das habilidades previstas;

V – orientações metodológicas adequadas às diferentes faixas etárias, considerando as características da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e EJA;

VI – sugestões de estratégias de acompanhamento e avaliação formativa, com indicação de evidências que possam subsidiar a observação, o registro e a análise do desenvolvimento das aprendizagens;

VII – possibilidades de adaptação das propostas pedagógicas para assegurar a participação e a aprendizagem de todos os estudantes, considerando os princípios da inclusão, da acessibilidade e do atendimento às diferentes necessidades educacionais;

VIII – orientações para o desenvolvimento do Pensamento Computacional, da Cultura Digital, do Mundo Digital, da cidadania digital, da segurança na utilização das tecnologias e do uso ético e responsável dos recursos digitais.

Os cadernos orientadores deverão funcionar como instrumentos de apoio ao planejamento docente, contribuindo para que os profissionais compreendam não apenas o enunciado das habilidades, mas também seus objetivos pedagógicos, suas possibilidades de desenvolvimento e suas formas de integração ao cotidiano escolar.

Ressalta-se que tais materiais deverão preservar a autonomia pedagógica dos profissionais e das unidades escolares, respeitando as especificidades dos contextos educativos, sem se caracterizarem como roteiros rígidos ou propostas de aplicação uniforme.

2.4 – Da formação continuada e do monitoramento da implementação curricular

A efetiva implementação do Referencial Curricular Computação pressupõe a articulação entre as orientações curriculares, a formação continuada dos profissionais da educação, o planejamento pedagógico e o acompanhamento sistemático das aprendizagens.



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

Dessa forma, recomenda-se que a Secretaria Municipal de Educação promova ações formativas voltadas à compreensão dos fundamentos do Referencial de Computação, à integração transversal das habilidades e à utilização dos cadernos orientadores como instrumentos de planejamento e reflexão sobre a prática pedagógica.

As ações de formação deverão considerar as especificidades das diferentes etapas de ensino, possibilitando aos profissionais a análise de situações concretas, a elaboração de propostas interdisciplinares, o compartilhamento de experiências e a construção coletiva de estratégias de ensino.

Recomenda-se, ainda, que o acompanhamento da implementação curricular seja realizado de maneira sistemática, conforme as atribuições previstas na Resolução/SEMED nº 013/2026, considerando os registros pedagógicos, os planejamentos, as experiências desenvolvidas nas unidades escolares e as evidências de aprendizagem dos estudantes.

O monitoramento deverá contribuir para identificar necessidades formativas, dificuldades de implementação e possibilidades de aprimoramento das orientações curriculares, subsidiando o replanejamento das ações da Rede Municipal de Ensino.

III – VOTO DOS RELATORES

Diante do exposto, considerando a análise realizada e a necessidade de assegurar à Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu um Referencial Curricular de Computação alinhado à Base Nacional Comum Curricular – BNCC e às normas nacionais da Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC, os relatores manifestam-se **FAVORAVELMENTE À APROVAÇÃO DO REFERENCIAL CURRICULAR DE COMPUTAÇÃO DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE CASIMIRO DE ABREU**, com as seguintes recomendações à Secretaria Municipal de Educação.

I – assegurar que a implementação do Referencial observe os princípios, os pressupostos e as diretrizes estabelecidos pela Resolução/SEMED nº 013/2026, mantendo a articulação entre currículo, planejamento pedagógico, avaliação, formação continuada e monitoramento das aprendizagens;

II - assegurar a implementação transversal, interdisciplinar e integrada da Computação aos diferentes campos de experiências, áreas do conhecimento e componentes curriculares, respeitando as especificidades de cada etapa da Educação Básica;

III – garantir que os eixos do Pensamento Computacional, da Cultura Digital e do Mundo Digital sejam desenvolvidos de maneira progressiva e contextualizada, em consonância com os objetivos de aprendizagem previstos para a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e EJA;



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

IV – elaborar e disponibilizar cadernos orientadores destinados aos profissionais da educação, contemplando descritores de aprendizagem, explicações e desdobramentos das habilidades, sugestões de articulação transversal, exemplos de atividades, projetos interdisciplinares, estratégias de avaliação formativa e possibilidades de adaptação pedagógica na perspectiva inclusiva;

V – articular a implementação do Referencial de Computação às ações de formação continuada, de modo a apoiar os profissionais na compreensão das habilidades previstas e na elaboração de propostas pedagógicas coerentes com os objetivos curriculares;

VI – orientar as equipes gestoras e pedagógicas quanto à incorporação das habilidades de Computação aos Projetos Político-Pedagógicos, aos planejamentos docentes e aos demais instrumentos de organização do trabalho escolar;

VII – estabelecer estratégias de acompanhamento e monitoramento da implementação curricular, conforme as atribuições previstas na Resolução/SEMED nº 013/2026, de modo a identificar necessidades de aprimoramento e subsidiar o replanejamento das ações pedagógicas.

As recomendações apresentadas visam assegurar que a aprovação do Referencial Curricular Computação seja acompanhada de condições efetivas para sua implementação, favorecendo a compreensão das habilidades pelos profissionais da educação e a integração dos conhecimentos da Computação às experiências de aprendizagem dos estudantes.

IV – DELIBERAÇÃO DO COLEGIADO

O Conselho Municipal de Educação de Casimiro de Abreu, após apreciação do presente Parecer e do Referencial Curricular de Computação da Rede Municipal de Ensino, **APROVA O REFERENCIAL CURRICULAR DE COMPUTAÇÃO DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE CASIMIRO DE ABREU**, nos termos deste Parecer, ficando as recomendações nele consignadas destinadas à sua implementação, acompanhamento e aperfeiçoamento.

A aprovação ora deliberada constitui ato do sistema municipal de ensino para fins de adoção do Referencial Curricular de Computação pela Rede Municipal de Ensino, observadas as normas educacionais vigentes.

Casimiro de Abreu, 28 de setembro de 2026.



Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação

Documento assinado digitalmente
gov.br RENATA NEVES DE MIRANDA INACIO
Data: 30/09/2026 10:13:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Renata Neves de Miranda Inacio

Presidente do Conselho Municipal de Educação

Relatores:

Geane da Silva Daudt Lopes

Eric Souza da Silva

Deise Lúcia Valadão Candido dos
Santos

**PREFEITURA MUNICIPAL DE CASIMIRO DE ABREU**

Prefeito Municipal
Ramon Dias Gidalte

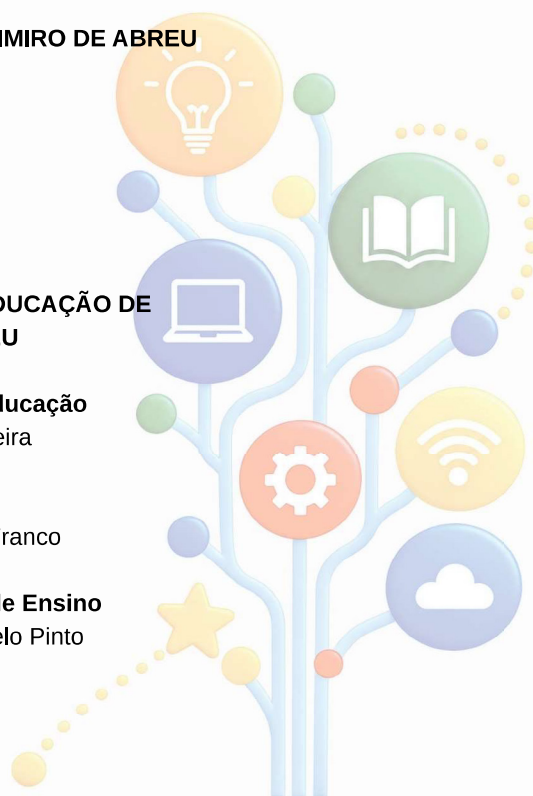
Vice-prefeito
Marcos Frese Miller

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CASIMIRO DE ABREU

Secretária Municipal de Educação
Gracener Alves de Oliveira

Sub-secretária
Norma Moreira Salgado Franco

Diretora do Departamento de Ensino
Samanta Cristina Cunha Melo Pinto



Coordenadora de Educação Infantil

Luciana da Silva Campos Alves

Dinamizadoras

Camila da Silva Martins

Juliana Marchon Schueler Rangel

Karla Lourenço de Lacerda Antunes

Coordenadora Ensino Fundamental Anos Iniciais

Sabrina Fernandes Silvestre da Silva

Dinamizadoras

Isabela Tavares do Nascimento

Jennifer Rebello Silva

Juliana Azevedo

Coordenador Ensino Fundamental Anos Finais

Pablo Antônio Peres de Andrade

Dinamizadora

Luma Charret Magalhães

Coordenadora da Educação de Jovens Adultos e Idosos

Bethania Rodrigues Marchon Soares

Coordenadora da Educação Inclusiva

Aline Pereira Leal

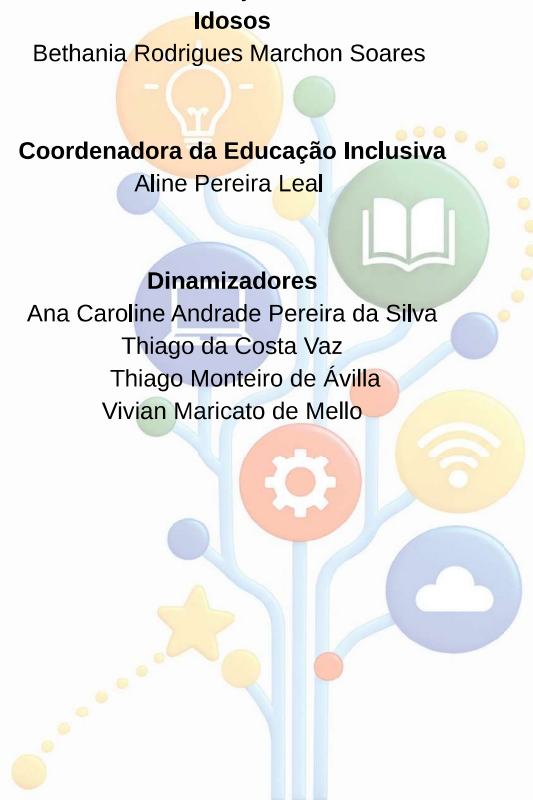
Dinamizadores

Ana Caroline Andrade Pereira da Silva

Thiago da Costa Vaz

Thiago Monteiro de Ávila

Vivian Maricato de Mello

**SUMÁRIO**

APRESENTAÇÃO.....	5	ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS.....	94
CONCEPÇÃO DE CURRÍCULO.....	7	Organização Curricular por Ano.....	95
EIXOS ESTRUTURANTES.....	8	6º Ano.....	96
EDUCAÇÃO INFANTIL.....	10	7º Ano.....	99
Apresentação.....	11	8º Ano.....	101
Fundamentação da Computação na Educação Infantil.....	13	9º Ano.....	103
Organização Curricular e Progressão.....	15	EDUCAÇÃO DE JOVENS, ADULTOS E IDOSOS – EJAI.....	105
Quadro Oficial da BNCC Computação – Grupo EI03.....	16	Apresentação.....	106
Matrizes Curriculares – Creche I a Pré II.....	18	Organização Curricular.....	107
Orientações Pedagógicas Gerais.....	68	Objetivos.....	109
Síntese da Progressão da Educação Infantil.....	70	Fase I.....	110
Referências Bibliográficas.....	71	Fase II.....	111
ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS.....	72	Fase III.....	112
Apresentação.....	73	Fase IV.....	113
A Computação nos Anos Iniciais.....	74	Fase V.....	114
Princípios Pedagógicos.....	76	Fase VI.....	115
Objetivos.....	78	Fase VII.....	116
Organização Curricular.....	80	Fase VIII.....	117
1º Ano.....	82	Fase IX.....	118
2º Ano.....	83	Referências.....	119
3º Ano.....	84	EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA.....	120
4º Ano.....	86	Apresentação.....	121
5º Ano.....	88	Fundamentação.....	123
1º ao 5º Ano.....	91	Diretrizes Gerais da Proposta.....	124
Referências.....	93	Organização Curricular por Etapas e Modalidades.....	126
		Educação Infantil.....	127
		Ensino Fundamental – Anos Iniciais.....	129
		EJAI.....	142
		Considerações Finais.....	146

APRESENTAÇÃO

A Secretaria Municipal de Educação de Casimiro de Abreu – SEMED apresenta à comunidade escolar o Referencial Curricular de Computação da Rede Municipal de Ensino, documento orientador destinado a subsidiar a organização, o planejamento, o desenvolvimento e o acompanhamento das práticas pedagógicas relacionadas à Computação na Educação Básica.

Sua elaboração fundamenta-se na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, nas Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC, instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, no Referencial Curricular Casimirense e na Resolução/SEMED nº 013/2026, que dispõe sobre a atualização, a implementação, o monitoramento e a consolidação do Referencial Curricular de Computação no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu.

A implementação deste Referencial ocorrerá de forma transversal, interdisciplinar, progressiva e integrada, articulando os conhecimentos da Computação aos Campos de Experiências da Educação Infantil, às áreas do conhecimento e aos componentes curriculares do Ensino Fundamental I e II e às propostas pedagógicas da Educação de Jovens, Adultos e Idosos – EJA, consideradas as características, necessidades e especificidades próprias de cada etapa e modalidade da Educação Básica.

Nessa perspectiva, a Computação não se configura como prática isolada, restrita ao uso de equipamentos ou desvinculada dos objetivos de aprendizagem do currículo da Rede. Seus conhecimentos deverão integrar situações de aprendizagem, projetos, investigações, experiências, práticas colaborativas, situações-problema e demais estratégias pedagógicas que possibilitem aos estudantes compreender, criar, investigar, comunicar, tomar decisões e solucionar problemas em diferentes contextos.

O Referencial organiza-se a partir dos três eixos estruturantes da BNCC Computação — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, que deverão ser desenvolvidos de maneira articulada, progressiva e contextualizada ao longo da trajetória escolar. O Pensamento Computacional favorece o reconhecimento de padrões, a organização do pensamento, a elaboração de sequências e estratégias e a resolução de problemas; o Mundo Digital amplia a compreensão acerca dos dispositivos, sistemas, dados, interfaces e formas de interação com as tecnologias; e a Cultura Digital contribui para o desenvolvimento da cidadania digital e para o uso crítico, ético, seguro, consciente e responsável das tecnologias.

A implementação deverá contemplar tanto experiências plugadas quanto desplugadas, de acordo com a intencionalidade pedagógica, a faixa etária, os objetivos de aprendizagem, as condições de infraestrutura das unidades escolares e as necessidades dos estudantes. As práticas pedagógicas também deverão considerar aspectos relacionados à segurança digital, proteção de dados, cidadania digital, respeito, ética, autoria, convivência e uso responsável dos recursos tecnológicos, compreendendo a tecnologia como meio para o desenvolvimento das aprendizagens e não como finalidade em si mesma.

Na Educação Infantil, as experiências relacionadas à Computação serão desenvolvidas de forma integrada aos cinco Campos de Experiências, preservando as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento e a centralidade da criança como sujeito histórico, de direitos e protagonista de suas aprendizagens. As propostas deverão assumir caráter lúdico, investigativo, concreto e contextualizado, com forte presença de experiências desplugadas e sem antecipação indevida de conteúdos formais próprios do Ensino Fundamental.

No Ensino Fundamental e na EJA, os conhecimentos e habilidades relacionados à Computação serão desenvolvidos progressivamente e articulados aos diferentes componentes curriculares, valorizando situações-problema, investigações, projetos interdisciplinares, atividades práticas e contextos significativos de aprendizagem. Na EJA, serão consideradas, ainda, as experiências de vida, os conhecimentos prévios, os contextos sociais, culturais e profissionais e as diferentes trajetórias dos estudantes.

A implementação deste Referencial observará os princípios da equidade, inclusão, acessibilidade, valorização da diversidade e garantia do direito à aprendizagem, assegurando diferentes formas de participação, expressão, comunicação e acesso ao conhecimento. Sempre que necessário, deverão ser mobilizados recursos de acessibilidade, tecnologias assistivas, materiais adaptados, experiências desplugadas, recursos visuais, sonoros, táteis e estratégias pedagógicas diversificadas, respeitando as necessidades educacionais dos estudantes.

O Referencial deverá subsidiar a elaboração e a revisão dos Projetos Político-Pedagógicos, dos planejamentos docentes, dos planos de ação e dos demais instrumentos de organização do trabalho pedagógico das unidades escolares. Sua implementação deverá estar articulada às ações de formação continuada dos profissionais da educação, ao acompanhamento pedagógico e ao monitoramento sistemático das aprendizagens e das práticas desenvolvidas nas escolas.

Como apoio à implementação, a Secretaria Municipal de Educação poderá elaborar e disponibilizar cadernos orientadores e materiais pedagógicos complementares, destinados a favorecer a compreensão das habilidades, seus desdobramentos, as possibilidades de articulação transversal, as metodologias, as experiências de aprendizagem, a avaliação formativa e as adaptações pedagógicas necessárias à participação de todos. Esses materiais terão caráter orientador, preservando a autonomia pedagógica dos profissionais e das unidades escolares.

O acompanhamento da implementação permitirá identificar avanços, dificuldades, necessidades formativas e possibilidades de aprimoramento, subsidiando o replanejamento das ações pedagógicas e a revisão periódica das orientações curriculares, em consonância com a Resolução/SEMED nº 013/2026.

Dessa forma, a Secretaria Municipal de Educação de Casimiro de Abreu reafirma seu compromisso com uma educação pública de qualidade, inclusiva, equitativa e socialmente referenciada, que assegure às crianças, aos estudantes, aos jovens, aos adultos e aos idosos oportunidades de compreender, criar e atuar de maneira crítica, ética, responsável e participativa em uma sociedade marcada pelas transformações científicas, culturais e tecnológicas.

CONCEPÇÃO DE CURRÍCULO

O currículo escolar é o documento normativo que define os caminhos a serem percorridos pelos estudantes, sob a condução dos professores, com o intuito de que um conjunto de aprendizagens seja alcançado. Se apresenta como um agrupamento de conhecimentos sistematizados, organizados por diferentes áreas de conhecimento, alinhados com os diferentes componentes curriculares e obedecendo os diferentes níveis de aprendizagem com o propósito de potencializar os processos de ensino e aprendizagem em sala de aula. Vale ressaltar que o currículo não é algo estático, ele indica os possíveis caminhos a serem percorridos, bem como as possibilidades de reorientação para que se chegue aonde se deseja. Em vista disso, é oportuno a consciência da importância do currículo no processo de formação dos estudantes, bem como conhecer as diversas possibilidades de sistematização das aprendizagens de modo a atender as expectativas desse público. Portanto, para estabelecer um diálogo relacionado às questões do currículo escolar e à sua integração às tecnologias é imprescindível conhecer um pouco o conceito de currículo.

Nesse sentido, currículo pode ser entendido como o conjunto de conhecimento adquirido por nós e que, em tese, pode ser ministrado ou aprendido, o currículo a ser ensinado é uma escolha sistematizada dos conteúdos a aprender, os quais, por sua vez, conduzirão o fazer pedagógico que se desenvolve durante a escolaridade. Podemos afirmar a relevância do currículo escolar, nos diversos contextos históricos da educação, uma vez que ele se configura como definidor dos processos formativos e suas concepções.

Faz-se necessário perceber que o currículo indica caminhos, travessias e chegadas, que são constantemente realimentados e reorientados pela ação dos autores/atores da cena curricular. Portanto, um currículo construtivo refere-se àquele que surge por meio da ação e interatividade dos membros participantes; ele não é definido de forma antecipada. Uma matriz, perceptivelmente, não tem começo e nem fim; ela tem áreas de fronteiras e pontos de convergência ou focos. Nesse sentido, um currículo estruturado em uma matriz também é não-linear e não-sequencial, mas restrito e cheio de pontos que convergem em uma rede relacionada de significado.

EIXOS ESTRUTURANTES

1. CULTURA DIGITAL

O eixo Cultura Digital trata da compreensão dos efeitos da revolução digital na sociedade e do impacto da inter-relação entre tecnologia e sociedade, além da construção de uma atitude crítica e responsável frente às múltiplas ofertas midiáticas e tecnológicas. Esse eixo busca desenvolver nos estudantes não apenas uma consciência sobre os desafios éticos e sociais impostos pela digitalização, mas também promover o letramento digital, essencial para que sejam cidadãos informados e participativos. Além disso, é imprescindível que os estudantes compreendam a importância de primar pela segurança de dados e pela segurança pessoal em ambientes online, reconhecendo os riscos associados à exposição de informações pessoais e ao uso indevido de dados. O respeito ao próximo, a ética digital e o reconhecimento dos direitos e deveres em interações virtuais são igualmente essenciais, sobretudo em um contexto em que as fronteiras entre o público e o privado se tornam cada vez mais tênues. Assim, o desenvolvimento da cidadania digital é fundamental para que os estudantes naveguem de forma responsável nesse mundo digital, respeitando as diferenças, os direitos autorais e promovendo um ambiente de convivência saudável, onde a empatia e a convivência ética são pilares indispensáveis.

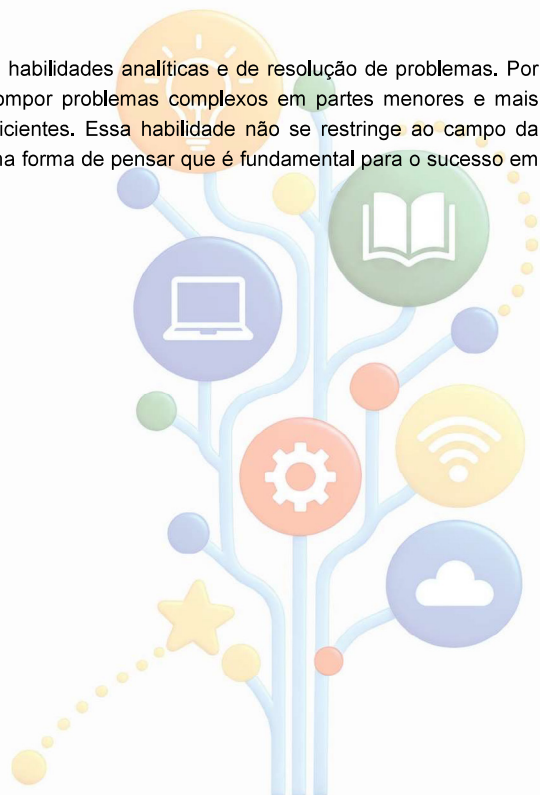
2. MUNDO DIGITAL

O eixo Mundo Digital explora o uso e a compreensão dos artefatos digitais, tanto físicos quanto virtuais. Através desse eixo, os estudantes aprendem sobre a infraestrutura tecnológica que sustenta o mundo digital, abrangendo desde a segurança da informação até a codificação, o processamento e a distribuição de dados de forma eficiente e segura. Esse conhecimento é essencial para que os estudantes compreendam a base tecnológica da sociedade contemporânea. Além disso, é crucial prepará-los para um futuro em que a sociedade tecnológica estará em constante evolução, com muitas profissões ainda por serem criadas. Os postos de trabalho exigirão habilidades e conhecimentos avançados, especialmente em áreas como inteligência artificial, big data e automação, para os quais a maioria ainda não está completamente preparada. A educação voltada para o mundo digital deve, portanto, capacitar os estudantes não apenas para entender a tecnologia, mas também para se adaptarem a novos cenários profissionais e criarem soluções inovadoras que respondam às demandas de um mercado em rápida transformação.

EIXOS ESTRUTURANTES

3. PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Pensamento Computacional é o eixo que foca no desenvolvimento de habilidades analíticas e de resolução de problemas. Por meio do Pensamento Computacional, os alunos são incentivados a decompor problemas complexos em partes menores e mais gerenciáveis, utilizando algoritmos e a lógica para encontrar soluções eficientes. Essa habilidade não se restringe ao campo da Computação, mas permeia outras áreas do conhecimento, promovendo uma forma de pensar que é fundamental para o sucesso em diversas esferas da vida.



PENSAMENTO COMPUTACIONAL
MUNDO DIGITAL
CULTURA DIGITAL

REFERENCIAL CURRICULAR DE COMPUTAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

Creche I e II • Creche III e IV • Pré I e II

Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu

Secretaria Municipal de Educação

Educação que conecta conhecimentos e constrói o amanhã.

PENSAMENTO COMPUTACIONAL • MUNDO DIGITAL • CULTURA DIGITAL

APRESENTAÇÃO

O presente documento consolida a proposta de organização curricular da Computação para a Educação Infantil da Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu, articulando a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, a BNCC Computação e o Referencial Curricular Casimirense, em consonância com as orientações estabelecidas para a implementação do Referencial Curricular de Computação da Rede.

Na Educação Infantil, a Computação será desenvolvida de forma transversal, integrada e articulada aos cinco Campos de Experiências, não se constituindo como componente curricular isolado, disciplina específica ou atividade restrita ao uso de equipamentos digitais. Sua inserção no currículo busca preservar a identidade pedagógica própria dessa etapa, tendo as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas e assegurando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se.

As experiências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital devem ocorrer de maneira lúdica, investigativa, contextualizada e progressiva, articuladas às situações significativas vivenciadas pelas crianças. Brincadeiras, jogos, histórias, músicas, movimentos corporais, exploração de objetos e materiais, classificação, sequências, percursos, construção, investigação, resolução de pequenos desafios e diferentes formas de representação constituem possibilidades para o desenvolvimento dessas aprendizagens.

A Computação desplugada terá lugar de destaque, especialmente nas experiências desenvolvidas com os bebês e as crianças bem pequenas, demonstrando que as aprendizagens relacionadas à Computação não dependem exclusivamente do uso de telas ou dispositivos eletrônicos. Quando utilizados, os recursos digitais deverão estar vinculados a uma intencionalidade pedagógica clara, sob mediação docente, como meios para investigar, comunicar, criar, registrar, apreciar e ampliar experiências, sem substituir o brincar, o movimento, as interações, a exploração concreta, o contato com a natureza e as múltiplas linguagens próprias da infância.

A organização curricular da Computação na Educação Infantil foi estruturada de forma progressiva, considerando os grupos etários adotados pelo Referencial Curricular Casimirense: Creche I e II; Creche III e IV; Pré I e II, suas especificidades de desenvolvimento e a articulação com os Campos de Experiências. Ao longo desse percurso, ampliam-se gradativamente as possibilidades de explorar, reconhecer regularidades, organizar, classificar, estabelecer sequências, seguir e formular instruções, representar percursos, tomar decisões, testar hipóteses, rever estratégias e comparar soluções. Nos grupos da creche, essa progressão se concretiza por meio de desdobramentos curriculares municipais adequados às características das crianças, preservando-se a codificação oficial da BNCC Computação; no Pré I e no Pré II, são adotados os objetivos EI03CO01 a EI03CO11, com ampliação progressiva da complexidade e da autonomia nas experiências.

APRESENTAÇÃO

Em nenhuma hipótese a inserção da Computação deverá resultar na antecipação de conteúdos formais, metodologias ou práticas próprias do Ensino Fundamental, tampouco na escolarização precoce das experiências infantis. O trabalho pedagógico busca respeitar os tempos, os modos de aprender, as curiosidades, as hipóteses, as iniciativas e as diferentes formas de expressão das crianças.

A mediação docente é elemento fundamental desse processo. Cabe ao professor organizar ambientes e materiais, propor desafios, observar as ações e hipóteses das crianças, formular perguntas, favorecer a investigação, promover interações, apoiar a comunicação das estratégias utilizadas e possibilitar que as crianças experimentem, revejam e construam diferentes soluções.

As experiências precisam assegurar acessibilidade, equidade e participação de todas as crianças, admitindo diferentes formas de comunicação, expressão, interação e representação. Quando necessário, poderão ser utilizados materiais adaptados, recursos visuais, sonoros, táteis e corporais, comunicação aumentativa e alternativa, libras, tecnologias assistivas e outras estratégias que contribuam para a eliminação de barreiras e para a participação plena nas experiências propostas.

O acompanhamento das aprendizagens ocorrerá por meio de avaliação formativa, processual e qualitativa, integrada à documentação pedagógica. A observação, os registros docentes, as narrativas, as produções das crianças, os portfólios e outras evidências deverão subsidiar o planejamento e o replanejamento das práticas, sem finalidade de testagem, classificação, promoção ou retenção.

FUNDAMENTAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, constitui um período fundamental para o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, emocional, cognitivo, social, cultural, ético e expressivo. Nessa etapa, as aprendizagens são construídas nas relações que as crianças estabelecem consigo mesmas, com os outros, com os espaços, os tempos, os objetos, a natureza, a cultura e as diferentes linguagens. Por essa razão, a inserção da Computação no currículo, deve preservar as características próprias da infância, tendo as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas e garantindo experiências significativas, participativas, lúdicas e contextualizadas.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC organiza o currículo da Educação Infantil a partir dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se e dos cinco Campos de Experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. As aprendizagens relacionadas à Computação devem, portanto, ser desenvolvidas de forma integrada a esses Campos, inseridas nas experiências cotidianas das crianças e não organizadas como disciplina ou área isolada.

O Referencial Curricular Casimirense, em consonância com a BNCC e com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, compreende a criança como sujeito histórico e de direitos, protagonista de suas aprendizagens e produtora de cultura e conhecimento. O documento municipal organiza a Educação Infantil nos grupos de bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas, preservando a centralidade das interações, das brincadeiras, dos direitos de aprendizagem, das múltiplas linguagens e da intencionalidade pedagógica. Essa mesma concepção orienta a inserção da Computação no currículo da Rede.

O próprio Referencial Curricular Casimirense contempla experiências relacionadas à ciência e à tecnologia, aos recursos audiovisuais, aos objetos da cultura tecnológica, aos instrumentos de registro e comunicação, às sequências, às relações de causa e efeito, à classificação, à seriação, à investigação, aos comandos, aos percursos e à resolução de problemas. Assim, a incorporação da Computação ao currículo municipal não representa ruptura com as práticas da Educação Infantil, mas ampliação e sistematização de experiências que já fazem parte do cotidiano pedagógico, favorecendo a exploração, a curiosidade, a investigação e a construção progressiva de conhecimentos.

A inserção da Computação na Educação Básica também encontra respaldo nas normas nacionais específicas da área. A Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, institui as Normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à Base Nacional Comum Curricular – BNCC. A partir desse marco normativo, a Computação passa a integrar as referências curriculares da Educação Básica, devendo sua implementação considerar as características, as necessidades e as especificidades de cada etapa de ensino.

FUNDAMENTAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, os conhecimentos relacionados à Computação assumem uma abordagem própria, articulada aos Campos de Experiências e desenvolvida por meio da ludicidade, da exploração, da investigação, das interações, das brincadeiras, da criação, da experimentação e da resolução de pequenos problemas. Nesse contexto, o Pensamento Computacional, o Mundo Digital e a Cultura Digital são compreendidos como dimensões que podem ser vivenciadas pelas crianças em situações concretas e significativas, sem que isso implique a antecipação de conteúdos, procedimentos ou práticas características das etapas posteriores da Educação Básica.

Assim, a organização curricular da Computação para a Educação Infantil da Rede Municipal de Ensino de Casimiro de Abreu fundamenta-se na articulação entre os marcos normativos nacionais, a BNCC, a BNCC Computação e as concepções e orientações presentes no Referencial Curricular Casimirense, assegurando uma proposta coerente com a identidade da Educação Infantil e comprometida com o desenvolvimento integral das crianças.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E PROGRESSÃO

EIXOS DA COMPUTAÇÃO

Eixo	Síntese
Pensamento Computacional	Reconhecimento de padrões; organização e decomposição de tarefas; sequências; algoritmos; representação; decisões; teste, revisão e comparação de soluções.
Mundo Digital	Reconhecimento de dispositivos eletrônicos e não eletrônicos; estados de funcionamento; interfaces; formas de interação e usos sociais dos recursos.
Cultura Digital	Uso seguro, consciente, respeitoso e saudável; mediação adulta; cuidado com registros, equipamentos, participação e convivência.

QUADRO OFICIAL DA BNCC COMPUTAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL – GRUPO EI03

Eixo	Código	Objetivo oficial
Pensamento Computacional	EI03CO01	Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.
	EI03CO02	Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.
	EI03CO03	Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.
	EI03CO04	Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
	EI03CO05	Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	EI03CO06	Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).
Mundo Digital	EI03CO07	Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
	EI03CO08	Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
	EI03CO09	Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
Cultura Digital	EI03CO10	Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
	EI03CO11	Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

Nota normativa: os códigos EI03CO01 a EI03CO11 pertencem oficialmente ao grupo das crianças pequenas. Nas matrizes de Creche I a Creche IV, eles aparecem apenas como correspondência de progressão. Não são criados códigos EI01CO ou EI02CO, preservando-se a codificação oficial da BNCC Computação.

PROGRESSÃO POR TURMA

Turma	Foco da progressão	Síntese
Creche I	Explorar e perceber	Causa e efeito, repetição, primeiras sequências, exploração de objetos, estados simples e percursos corporais.
Creche II	Antecipar, repetir e escolher	Antecipação de rotinas, pequenas sequências, escolhas entre possibilidades, maior intencionalidade na exploração.
Creche III	Classificar, ordenar, seguir comandos e testar	Padrões simples, classificação, seriação, comandos, trajetos, tentativas e busca de soluções.
Creche IV	Criar sequências, representar e comparar	Criação de padrões e instruções, representação de percursos, revisão de sequências e comparação de soluções.
Pré I	Executar e representar objetivos EI03CO	Introdução e desenvolvimento dos objetivos oficiais da BNCC Computação em experiências concretas e desplugadas.
Pré II	Aprofundar com maior autonomia	Planejamento, representação, execução, revisão, explicação e comparação de estratégias; uso digital mais consciente.



Na **Creche I**, as experiências assumem caráter sensorial, corporal, relacional e exploratório. O foco está em perceber relações de causa e efeito, repetir ações, reconhecer regularidades, vivenciar pequenas sequências, explorar objetos e realizar percursos corporais simples.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Explorar, com a mediação do adulto e em interação com outras crianças, objetos e artefatos tecnológicos presentes no cotidiano, percebendo algumas de suas formas de uso.	Articula-se ao EI01EO03X, que prevê exploração de espaços, materiais, objetos e brinquedos e inclui livros, rádio, gravador, máquina de calcular e telefone como objetos da cultura tecnológica.	Experiência precursora de EI03CO07 e EI03CO09.	Cesto de exploração com telefone sem funcionamento, calculadora grande, rádio, controle remoto sem pilhas e outros objetos seguros; observar o professor utilizar gravador ou caixa de som; explorar botões, formatos, sons e diferentes maneiras de interação.	Demonstra curiosidade diante dos objetos; toca, observa, aponta, manipula ou busca repetir ações realizadas pelo adulto; percebe diferenças entre objetos e formas de utilizá-los.
Cultura Digital	Participar de situações coletivas de exploração de recursos tecnológicos, iniciando atitudes de cuidado, compartilhamento e respeito aos objetos, aos pares e ao adulto.	Relaciona-se ao EI01EO08CA, que trabalha compartilhamento, regras de convivência, cuidado com materiais e espera da vez.	Experiência precursora de EI03CO10.	Exploração coletiva de aparelho sonoro ou câmera com mediação; guardar o recurso após a utilização; passar um objeto ao colega; observar o adulto demonstrando formas seguras de manuseio.	Participa da experiência compartilhada; gradativamente aceita dividir, entregar ou guardar objetos com ajuda; observa e começa a reproduzir atitudes de cuidado.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Perceber regularidades e antecipar acontecimentos em sequências simples da rotina cotidiana.	O EI01EO08CA prevê quadro de rotina diária com imagens para que o bebê perceba gradativamente os diferentes momentos da rotina.	Experiência precursora de EI03CO01 e EI03CO02.	Painel com fotos de chegada, alimentação, higiene, parque e descanso; mostrar duas ou três imagens antes de realizar a rotina; músicas ou objetos que sinalizem ações recorrentes.	Demonstra antecipação diante de acontecimentos recorrentes; direciona-se para espaços ou objetos conhecidos; reage a imagens, músicas ou sinais associados aos diferentes momentos da rotina.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Imitar e repetir gestos e movimentos simples, percebendo regularidades nas ações corporais.	Articula-se ao EI01CG03, que propõe imitar gestos e movimentos de crianças, adultos e animais, além de jogos de imitação e mímica.	Experiência precursora de EI03CO01.	Bater palmas duas vezes; bater os pés; levantar e abaixar os braços; sequências curtas acompanhadas por cantigas; imitar movimentos de animais e do professor.	Repete movimentos observados; demonstra reconhecer movimentos familiares; tenta antecipar ou reproduzir uma ação que se repete.
	Participar de pequenas sequências de ações corporais orientadas pelo adulto, explorando relações como começar/parar, ir/voltar, entrar/sair.	Relaciona-se ao EI01CG02, que prevê desafios motores e exploração de diferentes movimentos, e ao EI01CG06CA, que inclui brincadeiras e comandos dirigidos.	Experiência precursora de EI03CO02 e EI03CO03.	Mini circuitos: passar pelo túnel → pegar a bola → colocá-la na caixa; comandos acompanhados de gestos; “vem”, “vai”, “entra”, “sai”, “pega”, “coloca”.	Responde progressivamente a comandos simples; realiza uma ou mais ações na sequência proposta; busca repetir percursos já vivenciados.
Mundo Digital	Explorar diferentes formas de interação entre o corpo e objetos que respondem às ações realizadas.	O Referencial prioriza manipulação, preensão, encaixe, lançamento e exploração corporal de diferentes objetos em EI01CG05.	Experiência precursora de EI03CO08 e EI03CO09.	Brinquedos sonoros acionados por toque; interruptores grandes em brinquedos apropriados; apertar, puxar, girar ou empurrar objetos para produzir uma resposta; acender/apagar uma lanterna pelo adulto após uma ação da criança.	Descobre formas de acionar objetos; repete deliberadamente determinada ação para obter novamente um som, movimento ou efeito.

Traços, sons, cores e formas

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Explorar e participar de sequências sonoras repetitivas produzidas pelo corpo, por objetos e pela música.	Articula-se ao EI01TS01, que prevê explorar sons produzidos pelo corpo e por objetos do ambiente, e ao EI01TS03, voltado à exploração de diferentes fontes sonoras.	Experiência precursora de EI03CO01.	Palmas-palmas-pausa; som do chocalho repetido; professor alternando som/silêncio; cantigas com refrões e movimentos recorrentes; sequências sonoras com potes, tambores e objetos.	Demonstra atenção quando o som se repete; acompanha corporalmente o ritmo; tenta reproduzir sons ou movimentos conhecidos.
	Perceber semelhanças, diferenças e repetições em cores, formas, sons e marcas durante situações de exploração.	O campo prevê contato com diferentes materiais, cores, sons e formas e produção de marcas gráficas em diversos suportes.	Experiência precursora da premissa de reconhecimento de padrões e de EI03CO01.	Blocos ou peças de duas cores; móveis com repetição de formas; objetos iguais/diferentes; sequências visuais simples organizadas pelo professor; impressão alternada de mãos, esponjas ou carimbos.	Observa e explora elementos semelhantes; escolhe ou aproxima objetos parecidos; demonstra atenção a mudanças em uma sequência visual ou sonora.
Mundo Digital	Explorar diferentes possibilidades de produção, registro e reprodução de sons e imagens com mediação do adulto.	O Referencial Casimirense incorpora audiovisual e diferentes formas de expressão no Campo Traços, sons, cores e formas.	Experiência precursora de EI03CO09.	Gravar brevemente sons produzidos pelas crianças e reproduzi-los; fotografar uma construção ou produção realizada pelo grupo; comparar som produzido ao vivo e som reproduzido em gravador.	Demonstra curiosidade ao ouvir sua voz ou sons conhecidos reproduzidos; reconhece imagens ou pessoas familiares; percebe que determinadas ações permitem registrar ou reproduzir experiências.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Participar de histórias, músicas, parlendas e brincadeiras que apresentem repetição e sequência, demonstrando progressiva antecipação de partes conhecidas.	Articula-se aos objetivos do Campo que valorizam poemas, parlendas, músicas, imitação de sons, gestos e movimentos e desenvolvimento da ordenação lógica do pensamento.	Experiência precursora de EI03CO01 e EI03CO02.	Contos cumulativos e de repetição; canções com refrões; completar com gesto o trecho esperado de uma música; sequências de duas ou três imagens de uma história conhecida.	Reage antes da repetição esperada; repete gestos, vocalizações ou sons; reconhece imagens ou acontecimentos familiares de uma narrativa.
Mundo Digital	Vivenciar formas diversificadas de comunicação e expressão, percebendo que sons, imagens, gestos e vozes podem ser registrados e reproduzidos por diferentes recursos.	O EI01EF07X prevê materiais impressos, audiovisuais, tecnológicos e midiáticos, incluindo tablet e computador, bem como gravadores, projetores e máquinas fotográficas.	Experiência precursora de EI03CO08 e EI03CO09.	Ouvir gravações da própria turma; visualizar fotografias de vivências; brincar simbolicamente com telefone; ouvir uma mensagem de voz enviada por outro grupo da escola com mediação do professor.	Reconhece vozes, imagens ou sons familiares; comunica-se por gestos, balbucios ou palavras diante desses recursos; relaciona o recurso à ação comunicativa vivenciada.
Cultura Digital	Participar de experiências mediadas de registro de imagens e sons, construindo progressivamente noções de que esses recursos são utilizados em situações coletivas e sob responsabilidade do adulto.	Relaciona-se ao caráter comunicativo das experiências previsto no Referencial Casimirense e às situações de interação e utilização mediada de recursos tecnológicos.	Experiência precursora de EI03CO10 e EI03CO11.	Professor registra uma brincadeira e depois apresenta o registro ao grupo; ouvir música ou vídeo curto relacionado à proposta pedagógica; alternar a experiência tecnológica com brincadeira corporal e concreta.	Participa da experiência sem depender do recurso; mantém interesse por outras linguagens e materiais; começa a compreender rotinas de início e término da utilização mediada.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Explorar relações de causa e efeito por meio da ação sobre objetos, materiais e elementos do ambiente, observando os resultados produzidos.	Articula-se diretamente ao EI01ET02, que propõe explorar relações de causa e efeito – transbordar, tingir, misturar, mover e remover – e realizar experiências com diferentes materiais.	Experiência precursora de EI03CO03, EI03CO04 e EI03CO05.	Apertar para produzir som; empurrar para movimentar; colocar/retirar; encher/esvaziar; derrubar torres; abrir/fechar caixas; misturar materiais e observar transformações.	Repete ações para provocar novamente determinado efeito; modifica uma ação diante de um resultado; demonstra surpresa, expectativa ou intenção durante a experimentação.
	Explorar, comparar e aproximar objetos a partir de características perceptíveis, como cor, forma, tamanho, textura e função.	Relaciona-se ao EI01ET01X e ao EI01ET05X, além da orientação do próprio Referencial para desenvolvimento do raciocínio lógico, sequência e ordem.	Experiência precursora de EI03CO01.	Colocar bolas em um recipiente e blocos em outro; reunir objetos semelhantes; procurar dois objetos iguais; caixas de formas; organizar materiais grandes/pequenos com intervenção do professor.	Percebe semelhanças e diferenças; seleciona objetos quando solicitado; aproxima ou agrupa materiais semelhantes durante a exploração.
	Explorar percursos, posições e deslocamentos de si e de objetos, construindo progressivamente noções de caminho e orientação espacial.	O Referencial prevê deslocamento, circuitos, localização de objetos, construção de pistas e exploração do espaço em EI01ET04.	Experiência precursora de EI03CO03 e EI03CO04.	Percurso para alcançar um brinquedo; passar por dentro do túnel e depois alcançar uma bola; seguir pistas de objetos visíveis; deslocar carrinhos por caminhos construídos com blocos.	Busca caminhos para alcançar objetos; repete percursos conhecidos; modifica o deslocamento diante de obstáculos; acompanha pequenas sequências espaciais com apoio.
Mundo Digital	Perceber que alguns objetos podem apresentar estados distintos em resposta a uma ação, como aceso/apagado, com som/sem som ou em movimento/parado.	Dialoga com EI01ET02, com a exploração do ambiente e com o uso de lanterna e instrumentos tecnológicos já previstos no Referencial.	Experiência precursora direta de EI03CO07.	Acender e apagar lanterna pelo adulto; caixa de música; brinquedos com botão de ligar/desligar; abrir/fechar caixas; brincar com luz/sombra.	Percebe a mudança de estado; demonstra expectativa diante da ação; busca repetir a ação que desencadeia o efeito.

Na **Creche II**, mantém-se a exploração própria do grupo dos bebês, ampliando gradativamente a capacidade de antecipar rotinas, repetir ações intencionalmente, seguir pequenas sequências, fazer escolhas simples e utilizar objetos com maior intencionalidade.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Reconhecer e antecipar pequenas sequências presentes nas ações e rotinas cotidianas, com apoio de imagens, objetos, gestos e falas do adulto.	Articula-se ao EI01EO08CA, que prevê quadro de rotina diária com imagens e vivências que favoreçam a percepção dos diferentes momentos da rotina.	Experiência precursora de EI03CO01 e EI03CO02.	Organizar duas ou três imagens: chegada → lanche → parque; mostrar o objeto que anuncia determinada rotina; perguntar “e agora?” antes de uma ação conhecida; ordenar fotos da higiene ou alimentação com mediação.	Antecipa ações recorrentes; aponta ou busca objetos relacionados ao próximo momento; demonstra reconhecer a ordem de acontecimentos familiares.
Mundo Digital	Explorar diferentes objetos tecnológicos do cotidiano, percebendo algumas funções e formas de interação com eles.	O EI01EO03X inclui explicitamente a exploração de objetos da cultura tecnológica, como rádio, gravador, máquina de calcular e telefone.	Experiência precursora de EI03CO07, EI03CO08 e EI03CO09.	Cesto tecnológico com objetos seguros e sem uso funcional; telefone de brinquedo; calculadora; rádio; controle remoto sem pilhas; observar o professor utilizando gravador, câmera ou caixa de som.	Explora diferentes objetos de maneira intencional; reconhece algumas formas de utilização; imita ações realizadas pelo adulto; demonstra preferência ou expectativa em relação aos efeitos produzidos.
Cultura Digital	Participar de experiências coletivas envolvendo artefatos tecnológicos, desenvolvendo progressivamente atitudes de cuidado, compartilhamento e respeito.	Relaciona-se ao EI01EO08CA, especialmente às situações de compartilhamento, espera, cuidado com brinquedos e materiais e regras de convivência.	Experiência precursora de EI03CO10.	Compartilhar câmera, aparelho sonoro ou brinquedo tecnológico; guardar após o uso; observar o professor demonstrando como manusear; esperar brevemente a vez com apoio do adulto.	Entrega, recebe ou compartilha o objeto com ajuda; participa da organização dos materiais; começa a reconhecer formas adequadas de utilização.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Reproduzir e ampliar pequenas sequências de gestos e movimentos, percebendo repetições e mudanças.	Articula-se ao EI01CG03, que propõe imitação de gestos e movimentos de crianças, adultos e animais, jogos de imitação, mímica, músicas e histórias.	Experiência precursora de EI03CO01.	Bater palmas → bater os pés; levantar → abaixar; fazer dois movimentos repetidos durante cantigas; imitar sequências curtas apresentadas pelo professor.	Reproduz dois movimentos sucessivos; reconhece uma ação repetida; demonstra antecipação em brincadeiras corporais conhecidas.
	Seguir comandos simples e pequenas sequências de ações corporais em brincadeiras e percursos.	Articula-se ao EI01CG02 e ao EI01CG06CA, que contemplam desafios motores, brincadeiras dirigidas e comandos associados ao corpo.	Experiência precursora de EI03CO02 e EI03CO03.	“Pegue a bola e coloque na caixa”; “entre no túnel e depois sente no tapete”; seguir pegadas no chão; comandos acompanhados de cartões com imagens.	Compreende e executa comandos simples; realiza duas ações sucessivas com apoio; repete percursos já conhecidos.
	Explorar diferentes caminhos para alcançar pessoas, objetos ou espaços, modificando seus movimentos diante de obstáculos.	O Referencial Casimirense enfatiza a exploração dos espaços, limites corporais e desafios motores.	Experiência precursora de EI03CO04 e EI03CO05.	Colocar um brinquedo atrás de um pequeno obstáculo; oferecer dois caminhos para chegar a um objeto; circuitos com caixas, almofadas e túneis; deslocar carrinhos por trajetos diferentes.	Busca alternativas quando encontra um obstáculo; muda o percurso; persiste na tentativa; utiliza experiências anteriores para alcançar o objetivo.

Traços, sons, cores e formas

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Perceber e reproduzir padrões simples de repetição envolvendo sons, gestos, cores ou formas.	Relaciona-se ao EI01TS01 e EI01TS03, que propõem exploração de sons corporais, objetos, instrumentos e diferentes fontes sonoras.	Experiência precursora direta de EI03CO01.	Forte/fraco; palma/palma/pausa; chocalho/tambor/chocalho /tambor; sequência com duas cores; carimbos alternados; músicas de estrutura repetitiva.	Percebe repetições; tenta reproduzir a sequência; antecipa determinado som ou gesto; percebe alterações em padrões familiares.
	Explorar relações de semelhança e diferença entre cores, formas, sons e texturas, realizando aproximações e agrupamentos simples.	O Campo prioriza exploração de sons, cores, formas, marcas gráficas e diferentes materiais.	Experiência precursora de EI03CO01.	Separar bolas iguais; reunir peças de mesma cor; encontrar dois objetos semelhantes; caixas de texturas; pares sonoros; organizar objetos com ajuda do adulto.	Aproxima materiais semelhantes; escolhe entre alternativas; demonstra perceber diferenças visuais, táteis ou sonoras.
Mundo Digital	Explorar, com mediação, relações entre a produção de sons ou imagens e seu registro ou reprodução por recursos tecnológicos.	Dialoga com a valorização das linguagens artísticas e audiovisuais presente no Referencial Casimirense.	Experiência precursora de EI03CO08 e EI03CO09.	Gravar palmas e reproduzi-las; registrar sons de animais ou instrumentos; tirar uma fotografia da produção da turma e mostrá-la às crianças; observar antes/depois da gravação.	Reconhece sons ou imagens familiares; demonstra compreender progressivamente que uma ação realizada pode ser registrada e posteriormente reproduzida.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Perceber e antecipar repetições e sequências simples em histórias, músicas, parlendas e situações narrativas.	O Referencial prevê experiências com músicas, rimas, histórias, imitação e progressiva ordenação lógica do pensamento.	Experiência precursora de EI03CO01 e EI03CO02.	Histórias de repetição; livros com estruturas cumulativas; músicas em que a criança complete o gesto esperado; ordenar duas ou três imagens de uma história muito conhecida.	Antecipa acontecimentos; completa gestos ou sons; reconhece início e término de situações familiares; tenta reorganizar imagens de uma sequência conhecida.
	Compreender e responder progressivamente a mensagens, instruções e comandos simples em situações lúdicas e comunicativas.	Relaciona-se ao EI01EF06, no qual as crianças iniciam a compreensão de mensagens curtas, pedidos, comandos e perguntas.	Experiência precursora de EI03CO03 e EI03CO04.	“Pegue o boneco”; “coloque dentro”; “leve para o colega”; caixa surpresa com comandos simples acompanhados de gestos ou imagens; brincadeiras de esconder e procurar.	Executa comandos simples; compreende palavras de ação; associa gestos, imagens e comandos a determinadas ações.
Mundo Digital	Reconhecer diferentes possibilidades de comunicação e registro por meio de voz, imagem e som utilizando recursos tecnológicos mediados pelo adulto.	O EI01EF07X prevê materiais audiovisuais, tecnológicos e midiáticos, como tablet e computador, além de gravadores, projetores e máquinas fotográficas.	Experiência precursora de EI03CO08 e EI03CO09.	Gravar uma pequena mensagem para outra turma; ouvir a gravação da própria voz; visualizar fotos de experiências da turma; brincar de telefonar; reconhecer pessoas em fotografias e vídeos produzidos no contexto pedagógico.	Reconhece a própria imagem, colegas ou adultos; reage à própria voz gravada; utiliza gestos, balbucios ou palavras para interagir com esses registros.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Cultura Digital	Vivenciar recursos digitais de maneira breve, intencional e mediada, alternando-os com experiências corporais, materiais, sociais e de brincadeira.	Coerente com a centralidade das interações, brincadeiras e intervenção intencional do professor no Referencial Curricular Casimirense.	Experiência precursora de EI03CO10 e EI03CO11.	Exibição breve de fotografia ou vídeo produzido pela própria turma; ouvir uma música e depois vivenciá-la corporalmente; utilizar projetor como suporte de uma investigação, sem transformar a tela em atividade central.	Transita entre a experiência tecnológica e as demais propostas; participa da exploração sem dependência do dispositivo; responde aos combinados estabelecidos pelo adulto.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Explorar intencionalmente relações de causa e efeito, repetindo, modificando e comparando ações e resultados.	Articula-se diretamente ao EI01ET02, que determina a exploração de relações de causa e efeito ao transbordar, tingir, misturar, mover e remover.	Experiência precursora de EI03CO03, EI03CO04 e EI03CO05.	Apertar → ouvir som; empurrar → movimentar; colocar objeto → cair; misturar duas cores; construir e derrubar; experimentar maneiras diferentes de mover um objeto.	Repete uma ação para obter um resultado; modifica sua ação quando o efeito não ocorre; demonstra intencionalidade e persistência.
	Comparar, agrupar e organizar objetos segundo características perceptíveis, com progressiva identificação de semelhanças e diferenças.	Relaciona-se aos EI01ET01X e EI01ET05X e à orientação municipal de desenvolver raciocínio lógico, sequência e ordem pela exploração de materiais.	Experiência precursora de EI03CO01.	Separar grande/pequeno; agrupar objetos da mesma cor; organizar duas ou três peças por tamanho com auxílio; procurar pares; selecionar objetos iguais entre pequenas coleções.	Agrupar espontaneamente objetos semelhantes; percebe diferenças; seleciona objetos a partir de um critério apresentado pelo adulto.
	Participar da organização de pequenas sequências de acontecimentos, ações e objetos, desenvolvendo noções de antes/depois e primeiro/depois.	O Referencial assinala, para os bebês, o desenvolvimento do raciocínio lógico em sequência e ordem, articulado aos espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Experiência precursora de EI03CO02.	Fotos "antes/depois"; lavar as mãos: molhar → ensaboar → enxaguar com forte mediação; guardar brinquedos seguindo pequenas etapas; montar uma sequência de duas ou três imagens.	Demonstra reconhecer qual ação ocorre primeiro ou depois; participa de sequências conhecidas; antecipa a etapa seguinte.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Explorar diferentes trajetos e soluções para deslocar-se ou deslocar objetos de um ponto a outro.	Relaciona-se ao EI01ET04, que prevê circuitos, localização de objetos, exploração do espaço e construção de pistas.	Experiência precursora de EI03CO03, EI03CO04 e EI03CO05.	Levar carrinho até a garagem por dois caminhos; circuito simples; procurar um brinquedo escondido; contornar obstáculos; experimentar trajetos com blocos.	Escolhe ou experimenta caminhos; ajusta o trajeto diante de um obstáculo; repete estratégias que funcionaram; explora outra possibilidade quando necessário.
	Fazer escolhas entre duas possibilidades simples e observar as consequências dessas escolhas em situações concretas.	Relaciona-se às propostas de exploração, investigação, escolha e participação previstas no Referencial para os bebês.	Experiência precursora de EI03CO06.	Escolher entre dois caminhos; “dentro ou fora?”; “aberto ou fechado?”; “com som ou sem som?”; escolher qual caixa deverá receber determinado objeto.	Realiza escolhas entre alternativas; modifica a escolha após experimentar; começa a perceber que diferentes escolhas produzem resultados diferentes.
Mundo Digital	Perceber e experimentar objetos que apresentam estados distintos, estabelecendo relações simples entre ação e mudança de estado.	Articula-se às experiências de causa e efeito e à utilização de lanterna, gravador, projetor, computador e outros instrumentos já previstos no currículo municipal.	Experiência precursora direta de EI03CO07.	Ligar/desligar lanterna sob mediação; abrir/fechar caixa; som/silêncio; brinquedo parado/em movimento; luz acesa/apagada; brincadeiras corporais de movimento/parada.	Percebe os dois estados; associa determinada ação à mudança observada; tenta produzir novamente a transformação.



Na **Creche III**, a proposta avança para classificação, sequencição, comandos, percursos, reconhecimento de padrões e resolução de pequenos problemas, mantendo a ludicidade, a concretude e a forte presença da Computação desplugada.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Compreender e realizar comandos simples em situações de interação e brincadeira, percebendo que uma orientação pode desencadear determinada ação.	Articula-se ao EI02EO04, que prevê a compreensão de mensagens curtas, incluindo pedidos, perguntas e comandos.	Experiência precursora de EI03CO02 e EI03CO03.	“Pegue a bola e coloque na caixa”; “busque o boneco e entregue ao colega”; jogo de comandos com cartões-imagem; brincadeiras de imitação e “Seu Mestre Mandou” adaptadas.	Compreende comandos simples; executa ações solicitadas; realiza pequenas sequências com apoio; percebe a relação entre instrução e ação.
	Participar de situações coletivas que envolvam regras simples, turnos e sequência de ações.	Relaciona-se ao EI02EO06, que propõe jogos de cooperação, regras, organização da rotina, partilha e espera da vez.	Experiência precursora de EI03CO02 e EI03CO03.	Jogos em que cada criança realiza uma ação quando chega sua vez; sequência para guardar brinquedos; brincadeiras “primeiro eu, depois você”; rodas com movimentos sucessivos.	Aguarda progressivamente sua vez; observa ações dos colegas; reconhece momentos de iniciar/parar; participa da sequência coletiva.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Cultura Digital	Desenvolver atitudes iniciais de cuidado, respeito e compartilhamento durante o uso mediado de recursos tecnológicos.	Articula-se às regras de convivência, compartilhamento de materiais, cuidado com o outro e com o patrimônio presentes no Campo.	Experiência precursora de EI03CO10.	Utilização coletiva de câmera, projetor, caixa de som ou gravador; combinados simples como esperar a vez, manusear com cuidado e guardar após o uso.	Compartilha materiais com auxílio; respeita combinados simples; demonstra progressivo cuidado no manuseio; solicita ajuda quando necessário.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Reproduzir e criar pequenas sequências de movimentos corporais, percebendo repetições.	O Campo valoriza jogos, danças, gestos e movimentos; o EI02CG03X prevê movimentos combinados, orientação, comandos e circuitos.	Experiência precursora direta de EI03CO01.	Palma → pé → palma → pé; pular → agachar → pular; sequências de gestos em músicas; imitar uma sequência criada por outra criança.	Reconhece movimentos que se repetem; reproduz pequenas sequências; antecipa ações familiares; propõe ou modifica movimentos.
	Seguir percursos constituídos por pequenas sequências de comandos espaciais.	O EI02CG03X trabalha deslocamento no espaço, lateralidade, brincadeiras de comandos e circuitos motores.	Experiência precursora de EI03CO02, EI03CO03 e EI03CO04.	Caminhar até o bambolê → passar dentro → buscar a bola; seguir setas grandes no chão; percursos com “frente”, “atrás”, “dentro” e “fora”; criança-comandante e criança-executora com mediação.	Segue dois ou mais comandos sucessivos; desloca-se conforme referências espaciais; percebe quando precisa modificar uma ação.
	Experimentar diferentes caminhos para alcançar um mesmo objetivo, reconhecendo que um problema pode ter mais de uma solução.	O Referencial propõe obstáculos, exploração dos espaços e diferentes formas de deslocamento.	Experiência precursora de EI03CO04 e EI03CO05.	“Como chegar até o brinquedo?”; contornar ou atravessar obstáculos permitidos; levar uma bola até determinado ponto utilizando caminhos diferentes; construir percursos com blocos.	Tenta mais de uma estratégia; modifica o percurso quando encontra obstáculo; reconhece que diferentes caminhos podem chegar ao mesmo destino.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Perceber situações constituídas por duas possibilidades contrastantes em brincadeiras corporais.	Relaciona-se às noções de dentro/fora, frente/atrás, movimento/parada já presentes nas experiências espaciais do currículo.	Experiência precursora de EI03CO06.	Dentro/fora; perto/longe; parar/mover; rápido/devagar; “se a música tocar, dance; se parar, fique parado”.	Diferencia as duas situações propostas; responde corporalmente ao comando; ajusta sua ação quando o estado muda.

Traços, sons, cores e formas

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Identificar, completar e reproduzir padrões simples de repetição utilizando sons, movimentos, cores, formas e objetos.	Articula-se às experiências sonoras do EI02TS03, que prevê diferentes fontes sonoras em músicas, brincadeiras e jogos cantados.	Experiência precursora direta de EI03CO01.	Tambor → palma → tambor → palma; vermelho → amarelo → vermelho → amarelo; círculo → quadrado → círculo; carimbos alternados; sequências com tampinhas.	Percebe elementos que se repetem; completa padrões simples com apoio; reproduz uma sequência visual, sonora ou corporal.
	Agrupar elementos artísticos segundo características observáveis, identificando semelhanças e diferenças.	Dialoga com a exploração de cores, formas, materiais, sons, texturas e diferentes manifestações artísticas prevista no Campo.	Experiência precursora de EI03CO01.	Separar instrumentos pelo tipo de som; agrupar peças da mesma cor ou forma; organizar objetos sonoros/não sonoros; comparar imagens, marcas e texturas.	Utiliza um critério simples para agrupar; percebe quando um elemento é diferente dos demais; explica ou demonstra sua escolha por gestos ou palavras.
Mundo Digital	Explorar diferentes formas de produzir, registrar e reproduzir sons e imagens por meio de recursos mediados pelo professor.	O currículo admite manifestações audiovisuais e utilização pedagógica de recursos tecnológicos.	Experiência precursora de EI03CO08 e EI03CO09.	Gravar uma sequência de sons e ouvi-la; fotografar uma composição de formas; utilizar câmera ou gravador acompanhado pelo adulto; comparar som produzido e som registrado.	Percebe que sons e imagens podem ser registrados; reconhece sua produção; identifica formas simples de interação, como apertar um botão ou tocar um comando mediado.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Organizar e relatar acontecimentos familiares em pequenas sequências temporais.	O EI02EF05 prevê relatar experiências e fatos com sequência lógica de acontecimentos.	Experiência precursora de EI03CO02.	Ordenar três imagens de uma experiência; “o que aconteceu primeiro e depois?”; reconstruir oralmente a sequência de uma brincadeira; sequência de cenas de uma história.	Organiza duas ou três cenas; utiliza marcas temporais simples; relata ações em ordem progressivamente compreensível.
	Participar da elaboração oral de instruções simples para realizar uma ação ou brincadeira.	Articula-se ao desenvolvimento da linguagem, compreensão de comandos e ordenação lógica do pensamento já previstos no Campo.	Experiência precursora de EI03CO02, EI03CO03 e EI03CO04.	“Como fazemos para guardar os brinquedos?”; “como chegar ao parquinho?”; orientar um boneco em uma maquete simples; dizer ao colega qual ação realizar.	Indica uma ou mais etapas; percebe omissões quando a tarefa não funciona; reformula a instrução com mediação.
Mundo Digital	Reconhecer alguns recursos tecnológicos e midiáticos e participar de situações de comunicação e registro mediadas por eles.	O EI02EF07X prevê manuseio de recursos tecnológicos e midiáticos e utilização de gravadores, projetores, computadores e máquinas fotográficas.	Experiência precursora de EI03CO08 e EI03CO09.	Fotografar uma vivência com apoio; ouvir uma mensagem de voz; gravar pequena fala coletiva; projetar fotos produzidas pela turma; brincar simbolicamente de telefone ou câmera.	Reconhece funções básicas de alguns recursos; relaciona aparelho e ação; comunica-se ou reage diante de registros produzidos pelo próprio grupo.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Cultura Digital	Participar do uso de recursos digitais de forma mediada, breve e vinculada a uma finalidade pedagógica, respeitando combinados estabelecidos pelo adulto.	Articula-se ao uso social dos recursos tecnológicos previsto pelo EI02EF07X e à centralidade das brincadeiras e interações no currículo municipal.	Experiência precursora de EI03CO10 e EI03CO11.	Observar fotos de investigação e depois retornar ao objeto real; ouvir música e realizar brincadeira corporal; usar projetor para observar imagens de um projeto; conversar sobre quando o equipamento será utilizado e guardado.	Aceita o encerramento da atividade; transita para outras experiências; segue combinados simples; utiliza o recurso como parte da experiência e não como finalidade exclusiva.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Classificar e agrupar objetos a partir de um critério perceptível, como cor, forma, tamanho ou tipo.	Articula-se diretamente ao EI02ET05X, que prevê classificação, agrupamento e seriação segundo atributos.	Experiência precursora direta de EI03CO01.	Separar tampinhas por cor; blocos por forma; brinquedos grandes/pequenos; objetos naturais por tipo; "qual não pertence a este grupo?".	Agrupa segundo um critério; mantém o critério durante a organização; identifica elementos diferentes do conjunto.
	Ordenar objetos e acontecimentos em sequências simples segundo tamanho, tempo ou ordem de realização.	O Referencial propõe seriação e trabalha relações temporais antes, durante e depois, além de sequência e ordem.	Experiência precursora de EI03CO02.	Ordenar três objetos do menor para o maior; sequência da rotina; imagens de plantar → regar → crescer; sequência de uma receita muito simples.	Ordena elementos com crescente autonomia; reconhece o que ocorre antes e depois; reorganiza quando percebe inconsistência.
	Construir e executar percursos simples utilizando referências espaciais e comandos.	O EI02ET04 trabalha pontos de referência, lateralidade, deslocamento, mapas, dentro/fora e exploração do espaço.	Experiência precursora de EI03CO03 e EI03CO04.	Mapa simples da sala com figuras; levar um carrinho até a garagem; seguir setas; caça ao tesouro com duas ou três pistas; percurso com comandos.	Utiliza referências espaciais; segue o trajeto proposto; indica caminhos com gestos ou palavras; corrige o percurso com ajuda.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Experimentar, testar e comparar diferentes estratégias para resolver pequenos desafios concretos.	O Campo enfatiza observação, manipulação, investigação, exploração, hipóteses e busca de respostas; também trabalha propriedades e relações entre objetos.	Experiência precursora de EI03CO04 e EI03CO05.	Construir torre que não caia; descobrir como transportar vários objetos; atravessar pequeno percurso; encontrar diferentes formas de encaixar, empilhar ou organizar materiais.	Formula tentativas; persiste diante de dificuldades; modifica estratégias; percebe quando mais de uma solução funciona.
	Reconhecer situações com duas alternativas ou estados opostos e realizar escolhas simples.	Relaciona-se às noções de dentro/fora, antes/depois, rápido/lento e outras relações presentes no EI02ET04 e EI02ET06.	Experiência precursora de EI03CO06.	Verdadeiro/não verdadeiro em situações concretas; cheio/vazio; aberto/fechado; dentro/fora; dia/noite; flutua/afunda após experimentação.	Diferencia estados opostos; responde por gesto ou palavra; justifica escolhas simples a partir do que observa.
Mundo Digital	Reconhecer que alguns artefatos apresentam diferentes estados e respondem a formas específicas de interação.	O Referencial prevê ferramentas e instrumentos de exploração e comunicação, além de calculadora, telefone, computador, gravador, projetor e câmera em diferentes experiências.	Experiência precursora de EI03CO07, EI03CO08 e EI03CO09.	Comparar lanterna acesa/apagada; caixa aberta/fechada; rádio com som/sem som; observar botão, tecla, controle e toque como formas distintas de interação; usar artefatos sem conexão quando apropriado.	Reconhece mudanças de estado; associa uma ação ao efeito produzido; identifica diferenças entre formas de interação com objetos.

Na Creche III, a progressão caracteriza-se pela passagem da exploração para ações mais intencionais de reconhecer padrões, classificar, ordenar, seguir comandos, percorrer trajetos, fazer escolhas, testar possibilidades e buscar soluções. Os códigos EI03CO são referências de continuidade.

Na Creche IV, as experiências ganham maior complexidade: criar pequenas sequências, explicar o que fazer, completar padrões, representar percursos, testar alternativas, rever procedimentos e comparar soluções simples.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Participar da criação e execução de pequenas sequências de ações coletivas, compreendendo que uma tarefa pode ser realizada por etapas.	Articula-se ao EI02EO04, que prevê compreensão de mensagens curtas, pedidos, perguntas e comandos, e ao EI02EO06, relacionado às regras de convivência, organização e cooperação.	Progressão para EI03CO02 e EI03CO03.	Organizar coletivamente como guardar os brinquedos: recolher → separar → guardar; montar a sequência para preparar uma brincadeira; ordenar cartões de ações.	Indica o que deve acontecer primeiro e depois; realiza ações seguindo a sequência; percebe quando uma etapa foi esquecida.
	Elaborar instruções simples para orientar ações de colegas ou personagens em situações lúdicas.	Relaciona-se à comunicação, compreensão de comandos e participação em brincadeiras com regras previstas no Campo.	Progressão para EI03CO02 e EI03CO04.	Orientar um colega: "ande até a caixa e pegue a bola"; dar instruções para movimentar um boneco; brincadeira de "robô humano".	Formula uma ou mais instruções compreensíveis; percebe quando o colega não alcança o resultado esperado; reformula a orientação com ajuda.
Cultura Digital	Participar da construção de combinados para utilização coletiva e cuidadosa de recursos tecnológicos presentes nas experiências pedagógicas.	Articula-se ao EI02EO06, que prevê respeito a regras básicas, compartilhamento e organização coletiva.	Progressão para EI03CO10 e EI03CO11.	Criar com imagens combinados como "usar com o professor", "esperar a vez", "guardar depois"; conversar sobre quando utilizar e quando interromper o recurso.	Recorda combinados; utiliza materiais com maior cuidado; reconhece que determinados recursos precisam de mediação do adulto.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Reconhecer, completar, reproduzir e criar padrões simples utilizando movimentos corporais.	O EI02CG03X trabalha combinação de movimentos, orientações, comandos, lateralidade e circuitos motores.	Progressão direta para EI03CO01.	Pular → bater palmas → pular → bater palmas; completar o movimento que falta; criar sequência de gestos para os colegas reproduzirem.	Identifica repetições; completa a sequência; cria padrões simples; percebe quando um movimento rompe o padrão.
	Executar e elaborar percursos com uma sequência de comandos espaciais.	Articula-se ao EI02CG02 e EI02CG03X, envolvendo dentro/fora, frente/atrás, lateralidade, orientação e circuitos.	Progressão para EI03CO03 e EI03CO04.	Percurso com setas: frente → frente → virar → entrar no bambolê; criança monta cartões e colega executa; conduzir carrinho ou personagem por circuito.	Segue vários comandos sucessivos; indica um trajeto; cria sequência simples; identifica onde o percurso não funcionou.
	Testar e comparar diferentes percursos para atingir um mesmo destino.	O Referencial propõe exploração dos espaços e diferentes formas de deslocamento e resolução de desafios corporais.	Progressão para EI03CO04 e EI03CO05.	Dois caminhos para chegar ao mesmo ponto; circuito curto e longo; “qual caminho você escolheu?”; refazer percurso usando outra possibilidade.	Experimenta mais de um percurso; reconhece que caminhos diferentes podem alcançar o mesmo destino; compara soluções concretas.
	Responder a comandos condicionais simples envolvendo duas possibilidades.	Apoia-se nas noções espaciais e nas brincadeiras de comandos já previstas para o grupo.	Progressão para EI03CO06.	“Se eu mostrar o círculo, pule; se mostrar o quadrado, agache”; “se a música tocar, caminhe; se parar, fique parado”.	Associa cada condição à ação correspondente; altera sua resposta quando o comando muda.

Traços, sons, cores e formas

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Identificar, completar e criar padrões de repetição utilizando cores, formas, sons, gestos e objetos.	O Campo trabalha exploração de diferentes fontes sonoras, formas, cores, materiais e manifestações artísticas; EI02TS03 prevê utilização de fontes sonoras em músicas e brincadeiras.	Progressão direta para EI03CO01.	Vermelho → azul → vermelho → azul; círculo → círculo → quadrado; palma → tambor → palma → tambor; criar colares ou sequências com peças grandes.	Identifica a unidade que se repete; completa elementos faltantes; cria padrão simples e explica ou demonstra sua organização.
	Organizar e classificar elementos considerando critérios definidos e, progressivamente, propor critérios próprios.	Articula-se às experiências de comparação de formas, cores, sons, texturas e materiais e ao EI02ET05X, que trabalha classificação.	Progressão para EI03CO01.	Classificar instrumentos por som; formas por características; objetos por cor; pedir que a criança explique “por que colocou juntos?”.	Mantém um critério de classificação; reconhece elementos que não pertencem ao conjunto; começa a propor formas próprias de agrupamento.
Mundo Digital	Explorar diferentes recursos de registro e reprodução de sons e imagens, reconhecendo relações entre ação, dispositivo e resultado.	O Referencial municipal prevê recursos tecnológicos e midiáticos como gravadores, projetores, computadores e máquinas fotográficas.	Progressão para EI03CO08 e EI03CO09.	Gravar uma sequência sonora; fotografar uma composição; utilizar, com o adulto, botão, telda ou toque para iniciar/parar um registro; comparar diferentes formas de interação.	Relaciona determinada ação ao resultado; identifica como iniciar ou interromper uma ação com mediação; reconhece diferenças entre formas de interação.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Organizar oralmente e por imagens uma sequência de acontecimentos, ações ou etapas de uma tarefa conhecida.	O EI02EF05 prevê relatar fatos cotidianos com sequência lógica de acontecimentos.	Progressão direta para EI03CO02.	Sequenciar imagens de uma história; organizar etapas de uma receita; explicar como brincar de determinado jogo; reconstruir uma vivência da turma.	Ordena três ou mais acontecimentos; utiliza antes/depois; percebe quando a sequência não corresponde ao ocorrido.
	Criar oralmente pequenas sequências de instruções para realização de tarefas ou brincadeiras.	Dialoga com compreensão de ordens, comunicação, desenvolvimento da oralidade e ordenação lógica do pensamento prevista no Campo.	Progressão para EI03CO02 e EI03CO04.	“Como fazemos para plantar?”; “como construir a torre?”; professor executa literalmente as instruções dadas pelas crianças para evidenciar etapas ausentes.	Indica etapas; ajusta sua fala quando o resultado não corresponde ao esperado; amplia a precisão das orientações.
	Identificar falhas simples em uma sequência de acontecimentos ou instruções e sugerir correções.	Constitui aprofundamento das experiências de sequência lógica e resolução de pequenos problemas presentes no currículo municipal.	Progressão para EI03CO04 e EI03CO05.	História com cenas fora de ordem; professor “erra” uma etapa da rotina; comando incompleto para um percurso; “o que está faltando?”.	Identifica inversões ou ausência de etapas; propõe mudança; verifica se a nova sequência funciona.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Reconhecer usos sociais simples de diferentes recursos tecnológicos e midiáticos para comunicar, registrar ou acessar informações.	Articula-se diretamente ao EI02EF07X, que determina o manuseio de recursos tecnológicos e midiáticos, reconhecendo seus usos sociais.	Progressão para EI03CO07, EI03CO08 e EI03CO09.	Relacionar câmera/fotografia; telefone/comunicação; gravador/som; projetor/imagem; brincar de escolher qual recurso poderia ajudar a registrar uma experiência.	Associa alguns dispositivos às suas funções; diferencia formas de uso; escolhe recurso coerente entre duas possibilidades apresentadas.
Cultura Digital	Compreender, em situações concretas e mediadas, que registros de imagem, voz e vídeo envolvem cuidado consigo e com o outro.	Deriva das práticas de respeito, convivência e utilização social dos recursos tecnológicos presentes no Referencial.	Progressão para EI03CO10.	Antes de fotografar produção ou grupo, conversar sobre a finalidade do registro; perguntar à criança antes de registrar sua fala em atividade; conversar sobre preservar equipamentos e respeitar os colegas.	Demonstra compreender combinados simples; verbaliza ou sinaliza concordância/recusa; respeita a participação dos colegas com mediação.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Classificar e organizar objetos utilizando um ou mais atributos observáveis.	Articula-se diretamente ao EI02ET05X, que prevê classificação por tamanho, peso, cor e forma, além de agrupamento e seriação.	Progressão para EI03CO01.	Separar objetos pela cor e depois pelo tamanho; criar coleções; identificar objeto que não pertence ao grupo; comparar diferentes classificações feitas pelas crianças.	Classifica segundo critério definido; consegue reorganizar usando outro critério; identifica semelhanças e diferenças.
	Ordenar objetos, imagens e acontecimentos segundo critérios de tamanho, tempo ou sequência de realização.	O currículo trabalha seriação, relações temporais antes, durante e depois, e sequência e ordem.	Progressão direta para EI03CO02.	Do menor ao maior; sequência de crescimento de planta; etapas da higiene; imagens de uma experiência; sequência de culinária.	Mantém uma ordem coerente; explica, com sua linguagem, a sequência; reorganiza quando identifica erro.
	Representar percursos simples utilizando objetos, desenhos, marcas, fotografias ou setas.	O EI02ET04 contempla relações espaciais, pontos de referência, lateralidade, deslocamentos, mapas e modificação do espaço.	Progressão para EI03CO03 e EI03CO04.	Desenhar caminho sala-parque; montar mapa com blocos; utilizar fotografias dos locais; representar percurso com setas grandes; conduzir personagem pelo mapa.	Relaciona representação e espaço real; indica início e destino; utiliza marcas ou símbolos simples para comunicar um trajeto.
	Planejar, testar, rever e aperfeiçoar soluções para pequenos problemas concretos.	O Campo curricular municipal enfatiza observação, investigação, exploração, levantamento de hipóteses e busca de respostas.	Progressão para EI03CO04 e EI03CO05.	Como construir ponte para o carrinho? Como levar objetos sem deixá-los cair? Como montar torre mais alta? Como chegar ao tesouro com menos obstáculos?	Formula estratégia; testa; reconhece quando não funciona; realiza nova tentativa; compara seu procedimento com o de colegas.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Comparar duas ou mais soluções utilizadas para resolver um mesmo desafio, observando diferenças nos procedimentos e resultados.	Constitui aprofundamento das experiências de investigação, comparação e resolução de problemas previstas no Campo.	Progressão direta para EI03CO05.	Dois grupos constroem pontes diferentes; crianças apresentam caminhos diferentes para o mesmo destino; comparar maneiras de transportar objetos.	Reconhece que existem diferentes soluções; identifica diferenças simples; experimenta estratégia proposta por outra criança.
	Compreender regras condicionais simples envolvendo duas possibilidades.	Relaciona-se às noções contrastantes trabalhadas pelo EI02ET04 e EI02ET06: dentro/fora, antes/depois, rápido/lento etc.	Progressão para EI03CO06.	“Se for vermelho, coloque nesta caixa; se for azul, naquela”; “se estiver grande, fica aqui; se pequeno, ali”; jogos de escolha com dois critérios previamente apresentados.	Aplica a regra em diferentes objetos; altera a ação conforme a condição; percebe quando uma escolha não atende ao combinado.
Mundo Digital	Reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos presentes no cotidiano e comparar algumas de suas características e formas de funcionamento.	O Referencial prevê instrumentos de registro e comunicação – máquina fotográfica, filmadora, gravador, projetor e computador – e situações cotidianas com telefone, calculadora e outros artefatos.	Progressão para EI03CO07 e EI03CO09.	Classificar objetos que precisam ou não de energia; comparar livro e tablet como suportes distintos; observar calculadora, lanterna, telefone e brinquedos; identificar liga/desliga.	Diferencia objetos a partir de características observadas; reconhece alguns equipamentos que utilizam energia; relaciona dispositivos às suas funções.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Explorar diferentes interfaces e perceber que comandos distintos podem ser utilizados para interagir com objetos e dispositivos.	Articula-se à exploração e ao manuseio de diferentes recursos tecnológicos já presentes no Referencial Casimirense.	Progressão para EI03CO08 e EI03CO09.	Comparar botão, tecla, controle e toque; acionar brinquedos; utilizar teclado ou mouse apenas quando integrado a proposta pedagógica; explorar equipamentos sem acesso irrestrito à internet.	Reconhece formas diferentes de interação; escolhe uma ação adequada ao objeto; associa comando e resposta.

Na Creche IV, a Computação permanece integrada às brincadeiras, interações e aos cinco Campos de Experiências. A progressão em relação à Creche III aparece na maior autonomia para criar sequências, representar percursos, formular instruções, revisar e comparar soluções.



No Pré I, os objetivos EI03CO01 a EI03CO11 passam a constituir correspondências oficiais da BNCC Computação. A proposta municipal prioriza sua introdução e desenvolvimento por meio de experiências concretas, lúdicas, investigativas e predominantemente desplugadas.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Tomar decisões simples em situações que apresentem duas possibilidades, observando as consequências de cada escolha.	Dialoga com o EI03EO07, que incentiva pensamento crítico, resolução de conflitos e questionamentos sobre o quê, como, para quê e por quê.	EI03CO06.	“Se a peça for vermelha, coloque nesta caixa; se não for, coloque na outra”; jogos de escolha; cartões “sim/não”; resolver situações de convivência apresentando duas possibilidades de ação.	Aplica a regra proposta; diferencia duas condições; explica sua escolha com palavras, gestos ou exemplos.
Cultura Digital	Utilizar recursos digitais, com mediação do adulto, para comunicar ideias, realizar investigações e participar de experiências coletivas, desenvolvendo atitudes de respeito e responsabilidade.	Articula-se diretamente ao EI03EO04X, que prevê comunicar ideias e sentimentos, inclusive com tecnologias digitais, utilizando recursos de comunicação e informação nas interações e pesquisas.	EI03CO10.	Produzir coletivamente uma mensagem de voz para outra turma; realizar entrevista por telefone com participação do professor; utilizar projetor para pesquisar imagens relacionadas a um projeto; produzir registro fotográfico de uma investigação.	Utiliza o recurso com finalidade definida; respeita combinados e colegas; compreende que a tecnologia pode auxiliar na comunicação, pesquisa ou registro.
	Construir hábitos iniciais de uso equilibrado dos recursos tecnológicos, reconhecendo que as experiências digitais devem conviver com brincadeiras, movimentos, interações, exploração da natureza e outras linguagens.	Relaciona-se à centralidade das interações, das brincadeiras, da autonomia e das experiências diversificadas prevista no currículo casimirense.	EI03CO11.	Construir combinados ilustrados; alternar pesquisa projetada com investigação concreta; conversar sobre pausas, postura e distância dos equipamentos; priorizar experiências corporais e materiais após registros digitais.	Reconhece momentos de início e término do uso; participa de outras propostas sem depender do dispositivo; verbaliza ou demonstra cuidados básicos.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Reconhecer, reproduzir e criar padrões de repetição utilizando movimentos e gestos corporais.	O Referencial propõe criação de movimentos, gestos, mímicas, coreografias, sons e ritmos com o corpo, conforme EI03CG03.	EI03CO01.	Palma → pé → palma → pé; pulo → giro → pulo → giro; criar sequência corporal para os colegas descobrirem o padrão; completar o movimento ausente.	Identifica elementos que se repetem; reproduz o padrão; completa a sequência; começa a criar padrões próprios.
	Executar sequências de comandos corporais, percebendo que uma ordem de instruções conduz a determinado resultado.	O currículo já prevê trajetos inventados, comandos e circuitos desenhados no chão.	EI03CO03.	“Robô humano”; percurso com setas; frente → frente → virar → saltar; criança dá comandos para o colega chegar ao destino.	Executa comandos na ordem proposta; percebe quando uma instrução foi esquecida; retorna e corrige o percurso.
	Criar e representar percursos simples para resolver desafios de deslocamento.	Articula-se às propostas de trajetos, circuitos, exploração do espaço e comandos corporais do Referencial.	EI03CO04.	Representar o caminho com setas ou cartões; planejar como chegar ao “tesouro”; criar circuito para outro grupo realizar; desenhar o percurso após vivenciá-lo.	Planeja uma sequência antes de executar; utiliza marcas, setas ou imagens para representar ações; verifica se seu percurso funciona.
	Comparar diferentes trajetos utilizados para chegar ao mesmo destino.	Amplia as experiências corporais e espaciais previstas no Campo.	EI03CO05.	Duas equipes criam caminhos para o mesmo destino; comparar caminho curto/longo ou com diferentes obstáculos; experimentar a solução de outro grupo.	Percebe que diferentes sequências podem alcançar o mesmo objetivo; identifica diferenças entre os caminhos e experimenta alternativas.

Traços, sons, cores e formas

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Identificar, completar, reproduzir e criar padrões de repetição utilizando sons, cores, formas e desenhos.	O EI03TS01X propõe criação de sons corporais e musicais, enquanto o EI03TS03X explora diferentes qualidades, ritmos e produções sonoras.	EI03CO01.	Vermelho → azul → vermelho → azul; círculo → quadrado → círculo; tambor → palma → tambor; completar desenhos seriados; inventar padrão sonoro para o grupo reproduzir.	Identifica a unidade que se repete; completa padrões; cria sequência seguindo uma regularidade; percebe quando há um elemento inadequado.
Mundo Digital	Explorar diferentes formas de interação com dispositivos utilizados para criação ou registro artístico.	O EI03TS02X prevê produções artísticas inclusive com recursos tecnológicos, como computador, celular e tablet.	EI03CO08 e EI03CO09.	Comparar botão, teclado, mouse, toque e câmera; fotografar produção artística; explorar ferramenta de desenho digital apenas em experiência intencionalmente planejada; comparar desenho em papel e em suporte digital.	Reconhece que dispositivos possuem diferentes formas de interação; associa determinada ação ao efeito produzido; identifica recursos utilizados para registrar ou criar.
Cultura Digital	Utilizar recursos tecnológicos para criar e apreciar produções, respeitando autoria, participação e produções dos colegas.	O currículo valoriza produções individuais e coletivas, respeito à diversidade artística e contato com recursos tecnológicos.	EI03CO10.	Exposição de produções digitais e não digitais; escolha coletiva das imagens que representarão um projeto; conversar sobre não apagar ou modificar a produção do colega sem autorização.	Cuida das produções; respeita escolhas dos pares; utiliza o recurso de maneira compartilhada e orientada.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Expressar oralmente e por diferentes representações as etapas necessárias para realizar uma tarefa conhecida.	O Referencial valoriza ordenação lógica do pensamento e estrutura narrativa. No EI03EF04, as crianças planejam histórias e roteiros e percebem início, meio, fim e sequência cronológica.	EI03CO02.	“Como fazer uma pintura?”; “como plantar uma semente?”; sequência de uma receita; ordenar cartões de uma brincadeira; professor registrar as etapas dadas pela turma.	Relata etapas em ordem; utiliza primeiro/depois/por último; identifica etapas ausentes ou fora de posição.
	Elaborar e representar pequenas sequências de instruções para orientar ações de outras pessoas ou personagens.	Articula-se ao planejamento coletivo de roteiros, conto e organização da sequência narrativa previstos em EI03EF04 e EI03EF05X.	EI03CO04.	Criar comandos para um personagem chegar a determinado lugar; professor executa exatamente a orientação das crianças; desenhar ou ordenar figuras que representam os comandos.	Formula instruções compreensíveis; percebe informações ausentes; modifica sua sequência após testar.
	Identificar e corrigir problemas simples em sequências de histórias, instruções ou acontecimentos.	O Referencial trabalha estrutura narrativa, sequência cronológica e reconto.	EI03CO05.	História com cenas trocadas; receita em ordem incorreta; comparar duas maneiras de organizar uma tarefa; “qual funciona? Por quê?”.	Identifica inversões; sugere correções; compara duas sequências e testa possibilidades.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Utilizar recursos tecnológicos e midiáticos como meios de comunicação, expressão, criação e registro, com intencionalidade pedagógica.	O EI03EO04X prevê comunicação por tecnologias digitais, pesquisas, telefone e e-mail; o EI03EF04 inclui planejamento de roteiros de vídeos e encenações com recursos tecnológicos.	EI03CO09.	Produzir pequena entrevista gravada; fotografar sequência de uma história; criar coletivamente roteiro para vídeo ou encenação; selecionar o recurso adequado para áudio, imagem ou comunicação.	Identifica algumas funções dos dispositivos; escolhe recurso coerente com a finalidade proposta; participa da produção e do registro.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Reconhecer regularidades, comparar, classificar e organizar elementos a partir de critérios definidos.	O EI03ET01X propõe comparação e classificação e prevê explicitamente organizar, sequenciar e ordenar por critérios como cor, forma e tamanho.	EI03CO01.	Coleções por atributos; completar sequências de objetos; descobrir a “regra” utilizada para organizar materiais; identificar o elemento diferente de um conjunto.	Reconhece critérios; classifica com autonomia crescente; explica regularidades observadas; identifica quebra de padrão.
	Organizar e representar etapas de experiências, rotinas e procedimentos em ordem temporal.	O Referencial trabalha organização, sequência e ordem e, em EI03ET07, antes, depois e entre em uma sequência.	EI03CO02.	Sequência de fotos de uma experiência; calendário visual; etapas de culinária; plantar → regar → observar → registrar.	Ordena acontecimentos; reconhece antes/depois; representa etapas por imagens, desenhos ou fala.
	Criar e executar algoritmos simples por meio de objetos, imagens, símbolos e movimentos.	Articula-se às noções espaciais, mapas, pontos de referência, deslocamentos e representação do espaço previstas no EI03ET10CA.	EI03CO03 e EI03CO04.	Programação desplugada em malha no chão; setas para levar personagem até destino; sequência de cartões de comando; mapa simples da sala ou escola.	Executa e cria sequência de comandos; representa um caminho; testa se a sequência conduz ao resultado esperado.
	Investigar um problema, testar hipóteses e modificar estratégias quando necessário.	O EI03ET02 prevê explicitamente elaboração e testagem de hipóteses, formulação de ideias e resolução de problemas.	EI03CO04.	Como construir ponte resistente? Como fazer a água chegar ao recipiente? Como transportar objetos? Como fazer um carrinho chegar ao destino?	Formula hipótese; testa; observa resultado; modifica procedimento e tenta novamente.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Comparar estratégias utilizadas por diferentes crianças para solucionar o mesmo problema.	Amplia a investigação, comparação e resolução de problemas já previstas pelo currículo municipal.	EI03CO05.	Grupos apresentam diferentes pontes, trajetos ou sequências; experimentar a estratégia do colega; conversar sobre semelhanças e diferenças.	Reconhece que há mais de uma solução possível; identifica diferenças; compara resultados sem necessidade de apontar uma única solução correta.
	Compreender e utilizar regras simples baseadas em duas condições ou estados.	Relaciona-se às classificações, comparações e relações espaciais/temporais existentes no Campo.	EI03CO06.	“Se for redondo, vai para esta caixa; se não for, vai para outra”; “está dentro ou fora?”; “a luz está acesa ou apagada?”; jogos com cartões sim/não.	Aplica a condição corretamente; distingue os estados; revisa uma escolha quando percebe que não atende à regra.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos e perceber alguns de seus estados de funcionamento.	O Referencial prevê máquina fotográfica, filmadora, gravador, projetor e computador como instrumentos de registro e comunicação, além de outros artefatos presentes nas experiências.	EI03CO07.	Separar objetos eletrônicos e não eletrônicos; observar ligado/desligado; caixa aberta/fechada; comparar livro, lanterna, calculadora, câmera e brinquedos.	Classifica alguns objetos; identifica estados distintos; relaciona ação de ligar/desligar a mudanças observadas.
	Explorar interfaces e reconhecer que diferentes dispositivos respondem a diferentes formas de comando.	Dialoga com os diversos instrumentos tecnológicos de investigação e registro presentes no Referencial Casimirense.	EI03CO08 e EI03CO09.	Comparar botão, teclado, mouse, toque e controle; experimentar brinquedos com mecanismos; reconhecer qual ação permite interagir com cada dispositivo.	Escolhe formas de interação adequadas; percebe que um mesmo comando não funciona em todos os objetos; associa interface e resultado.

No Pré I, os objetivos EI03CO integram efetivamente a referência nacional para as crianças pequenas. Sua implementação deve preservar a organização própria da Educação Infantil, sem transformar Computação em disciplina isolada.

No Pré II, os mesmos objetivos oficiais EI03CO01 a EI03CO11 são retomados e aprofundados, com maior autonomia para planejar, representar, executar, testar, revisar, explicar e comparar estratégias.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Analisar situações com duas possibilidades e tomar decisões simples com base em regras previamente definidas.	Relaciona-se às situações de questionamento, tomada de decisões, regras e estratégias de resolução de conflitos presentes no Campo.	EI03CO06.	Jogos “verdadeiro/falso”; “pertence/não pertence”; “pode/não pode”; regras condicionais como “se tiver quatro lados, coloque aqui; se não, coloque ali”.	Analisa a condição antes de responder; explica sua decisão; modifica sua resposta quando identifica inconsistência.
Cultura Digital	Reconhecer situações adequadas e inadequadas de uso de recursos digitais, construindo atitudes de cuidado consigo, com o outro e com os equipamentos.	Relaciona-se às atitudes de participação, cooperação e respeito mútuo previstas em EI03EO03 e EI03EO07.	EI03CO10.	Cartões com situações-problema: pedir antes de fotografar; não mexer no equipamento sem orientação; respeitar a vez; não alterar a produção de outro colega; conversar sobre o que fazer diante de conteúdo desconhecido.	Reconhece atitudes de cuidado; justifica escolhas simples; aplica combinados durante situações concretas.
	Adotar hábitos progressivamente saudáveis relacionados ao uso de artefatos computacionais, compreendendo a importância da alternância entre experiências digitais e corporais, sociais e concretas.	Coerente com a centralidade das interações, brincadeiras, movimento, autonomia e experiências diversificadas do currículo municipal.	EI03CO11.	Construção de combinados sobre tempo e finalidade do uso; pausas para movimentação; organização adequada do espaço; alternância entre observação digital e investigação concreta; priorização de brincadeiras e experiências fora das telas.	Aceita a finalização da experiência digital; reconhece momentos em que o recurso não é necessário; demonstra cuidados com postura, distância e alternância das atividades com mediação.

O eu, o outro e o nós

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Cultura Digital	Utilizar recursos tecnológicos, com mediação do adulto, para comunicar, pesquisar, registrar e compartilhar produções coletivas, reconhecendo finalidades e responsabilidades envolvidas em seu uso.	Articula-se diretamente ao EI03EO04X, que prevê comunicação de ideias e sentimentos utilizando tecnologias digitais, pesquisas, telefone e outras formas de comunicação mediada.	EI03CO10.	Registrar coletivamente uma investigação; produzir mensagem de voz para outra turma; realizar entrevista mediada; selecionar imagens para documentar projeto; produzir convite ou comunicação com apoio do professor.	Escolhe o recurso de acordo com a finalidade; participa de sua utilização respeitando combinados; demonstra compreender que registros e mensagens envolvem outras pessoas.

Corpo, gestos e movimentos

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Identificar, reproduzir, ampliar e criar padrões corporais envolvendo dois ou mais elementos de repetição.	O Referencial prevê criação de movimentos, gestos, mímicas, coreografias, sons e ritmos em EI03CG03.	EI03CO01.	Pulo → palma → giro → pulo → palma → giro; criar sequência para outro grupo continuar; identificar “o que vem depois?”; localizar elemento que rompe o padrão.	Identifica a unidade de repetição; continua e cria padrões; explica com gestos ou fala como a sequência foi organizada.
	Planejar, executar e representar sequências de comandos para realizar percursos com crescente autonomia.	O currículo prevê trajetos espontâneos e propostas envolvendo comandos, circuitos e movimentos corporais.	EI03CO03 e EI03CO04.	Programação desplugada em malha no chão; criança planeja rota com cartões de setas; colega executa; posteriormente representar o percurso por desenho.	Planeja antes de agir; mantém a ordem dos comandos; representa a sequência; identifica onde precisa corrigir.
	Identificar falhas em um percurso ou sequência de comandos e realizar ajustes para alcançar o objetivo proposto.	Amplia as situações de trajetos, comandos, exploração espacial e resolução de desafios corporais previstas no Referencial.	EI03CO04 e EI03CO05.	Percurso com comando propositalmente incorreto; “onde o robô errou?”; retirar uma instrução e verificar o resultado; modificar a sequência até alcançar o destino.	Localiza o ponto de erro; propõe alteração; testa novamente; verifica se a solução corrigida funciona.
	Comparar diferentes sequências de comandos utilizadas para atingir um mesmo destino ou resolver um mesmo desafio corporal.	Relaciona-se à autonomia, criação de movimentos e exploração de diferentes formas de deslocamento.	EI03CO05.	Dois grupos planejam rotas; comparar percurso com maior ou menor número de comandos; experimentar a rota de outra criança; conversar sobre semelhanças e diferenças.	Reconhece que diferentes sequências podem funcionar; identifica diferenças; argumenta de forma simples sobre as estratégias utilizadas.

Traços, sons, cores e formas

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Criar, registrar e explicar padrões de repetição utilizando sons, formas, cores, desenhos e combinações desses elementos.	O EI03TS01X prevê criação de sons e ritmos, e o EI03TS03X amplia a percepção das qualidades sonoras e recriação de ritmos.	EI03CO01.	Criar sequências com blocos, tampinhas ou grafismos; produzir ritmo para colegas reproduzirem; registrar padrão criado em papel; identificar falhas intencionais.	Cria padrão coerente; mantém a regularidade; representa a sequência; reconhece e corrige elemento destoante.
	Utilizar representações visuais para comunicar sequências e instruções.	Articula-se às produções gráficas, bidimensionais e tridimensionais previstas em EI03TS02X.	EI03CO02 e EI03CO04.	Desenhar etapas de uma produção artística; criar cartões ilustrados para ensinar uma dobradura simples; representar sequência de montagem de objeto.	Produz registros compreensíveis; organiza representações em ordem; utiliza desenho ou símbolos para comunicar procedimentos.
Mundo Digital	Reconhecer diferentes interfaces e selecionar formas adequadas de interação conforme o dispositivo utilizado.	O EI03TS02X admite produção artística com computador, celular e tablet, inseridos em experiências pedagógicas.	EI03CO08 e EI03CO09.	Comparar toque, botão, teclado, mouse, câmera e controle; discutir “como faço para este aparelho responder?”; utilizar recurso digital de desenho de forma breve e mediada.	Identifica diferentes interfaces; seleciona forma de interação adequada; percebe que dispositivos diferentes respondem a ações diferentes.
Cultura Digital	Produzir e compartilhar registros artísticos de maneira respeitosa, valorizando autoria e escolhas individuais e coletivas.	O Referencial valoriza produções próprias e dos colegas e o respeito à diversidade das produções artísticas.	EI03CO10.	Criar exposição com produções físicas e digitais; escolher coletivamente quais registros apresentar; conversar sobre pedir autorização antes de modificar ou registrar a produção de alguém.	Reconhece sua produção e a dos colegas; respeita escolhas e registros; participa de decisões coletivas sobre apresentação e uso das produções.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Descrever e representar, de forma clara e ordenada, as etapas de tarefas, brincadeiras e experiências conhecidas.	O EI03EF04 trabalha estrutura de histórias, início, meio e fim, planejamento de roteiros e sequência cronológica.	EI03CO02.	Explicar como jogar; registrar etapas de receita; organizar cartões de uma experiência; ditar instruções para o professor registrar.	Mantém a ordem das etapas; utiliza marcas temporais; percebe quando falta informação importante.
	Elaborar sequências de instruções suficientemente claras para serem executadas por outra pessoa.	Articula-se ao planejamento coletivo, reconto e organização narrativa previstos em EI03EF04 e EI03EF05X.	EI03CO04.	Uma criança explica como montar construção sem tocar nos materiais; professor executa literalmente o que foi dito; revisar instruções que ficaram ambíguas.	Produz instruções progressivamente precisas; identifica quando o outro não compreendeu; reformula a orientação.
	Comparar diferentes modos de organizar ou executar uma mesma tarefa, argumentando sobre semelhanças e diferenças.	Relaciona-se às situações de narrativa, reconto e organização lógica do pensamento.	EI03CO05.	Comparar duas receitas com ordem diferente; duas formas de organizar a sala; dois caminhos narrados para chegar a um lugar; duas sequências de imagens.	Identifica diferenças entre procedimentos; reconhece que mais de uma solução pode funcionar; comunica suas observações.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Planejar e produzir, coletivamente e com mediação, registros audiovisuais simples com finalidade definida.	O EI03EF04 prevê planejamento coletivo de roteiros de vídeos e encenações utilizando recursos tecnológicos e midiáticos.	EI03CO09 e EI03CO10.	Planejar começo, meio e fim de pequeno vídeo; decidir o que será fotografado ou gravado; registrar relato de experiência; organizar imagens para apresentação de projeto.	Participa do planejamento; reconhece função do dispositivo escolhido; respeita combinados e participantes durante a produção.
Cultura Digital	Desenvolver noções iniciais de privacidade, respeito e responsabilidade no registro e compartilhamento de imagens, vozes e produções.	Articula-se ao respeito mútuo, à comunicação e às tecnologias digitais presentes no currículo municipal.	EI03CO10.	Perguntar antes de fotografar colega; conversar sobre registros destinados à turma e à família; distinguir informação da turma de informação pessoal em situações concretas; professor mediar qualquer compartilhamento.	Solicita ou respeita autorização; reconhece situações que exigem ajuda do adulto; demonstra atitudes de cuidado com registros de outras pessoas.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Identificar, criar e explicar critérios de classificação, ordenação e formação de conjuntos.	O EI03ET01X prevê comparar, organizar, sequenciar e ordenar por critérios como cor, forma e tamanho; o EI03ET05X propõe classificar, reorganizar e comparar	EI03CO01.	Classificar uma coleção de duas maneiras distintas; descobrir o critério usado pelo colega; reorganizar objetos por novo atributo; identificar elemento que quebra a regularidade.	Explica o critério; mantém coerência na classificação; consegue reorganizar o mesmo conjunto por outro atributo.
	Decompor tarefas conhecidas em etapas menores, organizando-as em sequência lógica.	Articula-se ao trabalho municipal com sequência, ordem e registros de observações e processos.	EI03CO02 e EI03CO04.	Dividir a tarefa "preparar uma salada" em etapas; decompor organização de um passeio; registrar etapas com desenhos e cartões; identificar qual etapa pode ser subdividida.	Identifica partes da tarefa; organiza-as em ordem coerente; acrescenta etapa quando percebe necessidade.
	Criar, registrar, executar e revisar algoritmos simples para solucionar desafios envolvendo trajetos, organização de objetos ou procedimentos.	O EI03ET10CA prevê pontos de referência, mapas, lateralidade, deslocamento e representação do espaço.	EI03CO03 e EI03CO04.	Malha quadriculada; mapas da sala; setas para personagem chegar ao destino; algoritmo para organizar objetos; sequência de montagem de construção.	Cria sequência funcional; executa o que representou; percebe divergências entre planejamento e resultado; realiza ajustes.
	Comparar diferentes algoritmos ou estratégias utilizadas para resolver o mesmo problema, considerando número de etapas, clareza e resultado.	Relaciona-se à postura investigativa e à resolução de problemas previstas em EI03ET02.	EI03CO05.	Comparar dois percursos; duas maneiras de montar uma torre; estratégias diferentes para distribuir materiais; experimentar solução de outro grupo.	Identifica diferenças entre soluções; reconhece etapas comuns; discute qual solução utiliza mais ou menos passos sem transformar a experiência em competição.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Pensamento Computacional	Formular hipóteses, testar procedimentos, observar resultados e revisar estratégias diante de problemas concretos.	O EI03ET02 prevê explicitamente elaboração e testagem de hipóteses, formulação de ideias e resolução de problemas.	EI03CO04 e EI03CO05.	Construir ponte que suporte objeto; fazer percurso de água; investigar qual material funciona; prever, testar, registrar e modificar solução.	Explicita hipótese; testa com intencionalidade; analisa resultado; modifica o procedimento com crescente autonomia.
	Aplicar regras condicionais simples para classificar objetos, orientar ações ou resolver desafios.	Dialoga com comparação, classificação, sequência, relações espaciais e investigação já presentes no Campo.	EI03CO06.	"Se flutuar, coloque neste grupo; se afundar, naquele"; "se for maior que este, coloque à direita"; jogos de verdadeiro/falso a partir de observações concretas.	Aplica a regra a diferentes casos; explica a condição utilizada; revê respostas a partir da experimentação.
	Representar e interpretar sequências utilizando desenhos, símbolos, números, setas, tabelas simples e outras linguagens.	O EI03ET04 prevê registro de observações, manipulações e medidas por desenho, números e escrita espontânea; o EI03ET07 trabalha antes, depois e entre em uma sequência.	EI03CO02, EI03CO03 e EI03CO04.	Registrar algoritmo em cartões; desenhar percurso com setas; ordenar imagens numeradas; representar sequência de experimento; interpretar algoritmo criado por outro grupo.	Produz representações compreensíveis; interpreta símbolos convencionados pela turma; executa uma sequência a partir do registro.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Eixo da Computação	Objetivo de aprendizagem e desenvolvimento	Articulação com o Referencial Curricular Casimirense	Correspondência com a BNCC Computação	Experiências/vivências sugeridas	Evidências de aprendizagem
Mundo Digital	Compreender que interfaces permitem comunicar comandos aos objetos e dispositivos, reconhecendo diferentes formas de interação.	Articula-se às experiências com diferentes instrumentos tecnológicos e formas de registro previstas no Referencial municipal.	EI03CO08.	Investigar botão, tecla, toque, mouse, controle, alavanca e mecanismos desplugados; construir painel de “interfaces” com sucata; comparar como diferentes objetos recebem comandos.	Reconhece que a interface funciona como meio de interação; associa ação e resposta; compara formas distintas de controle.
	Identificar dispositivos computacionais e selecionar formas adequadas de interação conforme a finalidade da experiência.	Relaciona-se também ao EI03ET03X, que prevê seleção de fontes de informação para responder a questões e realizar investigações.	EI03CO09.	Escolher entre câmera, gravador ou computador para determinado registro; identificar qual recurso serve para som, imagem ou pesquisa mediada; comparar dispositivos.	Seleciona dispositivo coerente com a proposta; explica, com sua linguagem, por que fez a escolha; utiliza a interface correspondente com apoio quando necessário.
	Identificar dispositivos eletrônicos e não eletrônicos, distinguindo estados e funções básicas no cotidiano.	O Referencial prevê diferentes instrumentos de investigação, registro e comunicação, incluindo máquina fotográfica, gravador, projetor e computador.	EI03CO07.	Classificar dispositivos; identificar ligado/desligado, aberto/fechado; comparar calculadora, lanterna, livro, relógio e câmera; discutir para que cada um serve.	Diferencia tipos de objetos; identifica estados de funcionamento; relaciona dispositivo a algumas de suas funções.

No Pré II, o aprofundamento ocorre sem antecipar conteúdos formais do Ensino Fundamental. As evidências de aprendizagem destinam-se à observação e à documentação pedagógica do processo, e não à testagem, classificação, promoção ou retenção.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS GERAIS

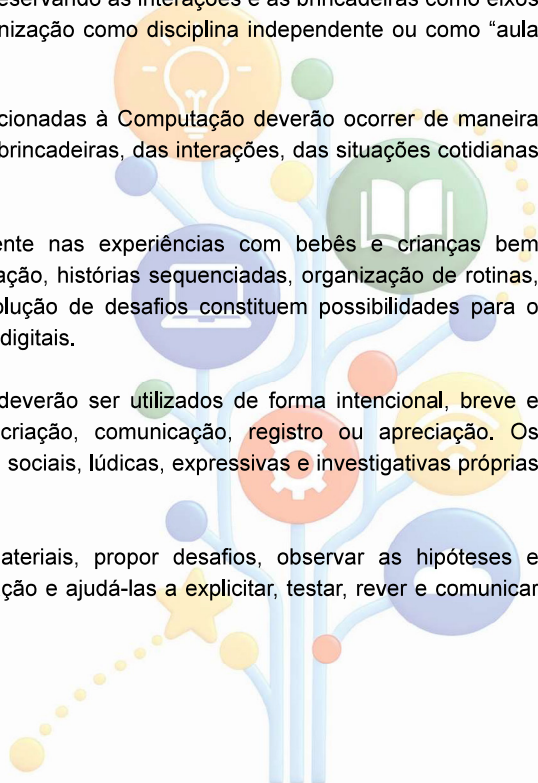
Integração curricular: A Computação deve ser desenvolvida de forma transversal e articulada aos cinco Campos de Experiências e às situações significativas do cotidiano das crianças, preservando as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas. Não se recomenda sua organização como disciplina independente ou como “aula de informática”.

Ludicidade, investigação e contextualização: As experiências relacionadas à Computação deverão ocorrer de maneira lúdica, investigativa e contextualizada, partindo das curiosidades, das brincadeiras, das interações, das situações cotidianas e dos pequenos desafios vivenciados pelas crianças.

Computação desplugada: Deve ocupar lugar central, especialmente nas experiências com bebês e crianças bem pequenas. Jogos de comandos, circuitos, padrões, classificação, seriação, histórias sequenciadas, organização de rotinas, percursos, brincadeiras com regras, construção, investigação e resolução de desafios constituem possibilidades para o desenvolvimento das aprendizagens sem dependência de dispositivos digitais.

Uso de recursos digitais: Quando presentes, os recursos digitais deverão ser utilizados de forma intencional, breve e mediada, vinculados a finalidades pedagógicas de investigação, criação, comunicação, registro ou apreciação. Os dispositivos não devem substituir as experiências corporais, concretas, sociais, lúdicas, expressivas e investigativas próprias da infância.

Mediação docente: Cabe ao professor organizar ambientes e materiais, propor desafios, observar as hipóteses e estratégias das crianças, formular perguntas, favorecer a experimentação e ajudá-las a explicitar, testar, rever e comunicar suas formas de pensar e solucionar situações.



ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS GERAIS

Progressão das aprendizagens: As experiências deverão considerar as características dos diferentes grupos etários, assegurando continuidade e ampliação gradual das aprendizagens, da exploração sensorial e corporal às possibilidades mais complexas de organização, representação, formulação de instruções, tomada de decisões, revisão e comparação de estratégias.

Não antecipação do Ensino Fundamental: As propostas de Computação na Educação Infantil não deverão antecipar conteúdos formais, metodologias, práticas de programação ou formas de escolarização próprias do Ensino Fundamental. Os conhecimentos da Computação deverão ser vivenciados de maneira compatível com os tempos, as linguagens, as formas de participação e os modos próprios de aprender das crianças.

Inclusão e acessibilidade: As experiências deverão admitir múltiplas formas de participação, interação, comunicação e representação, com adaptações de materiais e utilização de recursos visuais, sonoros, táteis, corporais, Comunicação Aumentativa e Alternativa, Libras e Tecnologias Assistivas, quando necessárias.

Cultura Digital, segurança e proteção: As situações pedagógicas deverão favorecer atitudes de cuidado com os equipamentos e com as produções próprias e dos colegas, bem como noções iniciais de privacidade, proteção da imagem e dos dados, cidadania digital e uso seguro, ético, responsável e saudável das tecnologias, sempre com mediação adulta.

Avaliação e documentação pedagógica: O acompanhamento será contínuo, qualitativo e processual, mediante observação, registros docentes, produções das crianças, portfólios, narrativas e documentação pedagógica. As evidências de aprendizagem destinam-se ao acompanhamento e ao replanejamento das práticas, não constituindo listas rígidas de desempenho, instrumentos de classificação, promoção ou retenção.

SÍNTESE DA PROGRESSÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A progressão consolidada da Rede pode ser compreendida como um percurso que parte da exploração sensorial e corporal e avança gradativamente para a criação, representação, revisão e comparação de soluções: Creche I – explorar e perceber; Creche II – antecipar, repetir e escolher; Creche III – classificar, ordenar, seguir comandos e testar; Creche IV – criar sequências, representar percursos e comparar soluções; Pré I – introduzir e desenvolver os objetivos EI03CO; Pré II – aprofundar esses objetivos com maior autonomia.

Essa progressão permite que o currículo municipal dialogue diretamente com a BNCC Computação sem descaracterizar a Educação Infantil, preservando as interações, as brincadeiras, as múltiplas linguagens, a investigação e o protagonismo infantil.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

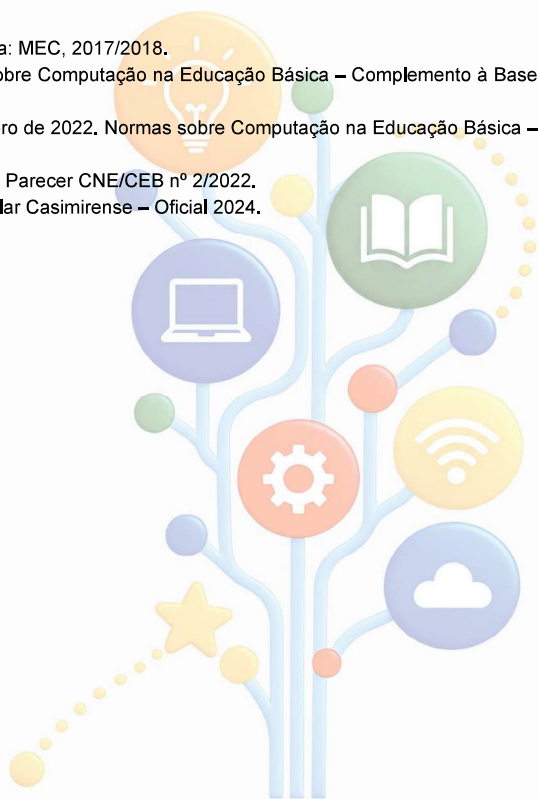
BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília: MEC, 2017/2018.

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

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.

BRASIL. Ministério da Educação. BNCC Computação – Educação Infantil. Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022.

CASIMIRO DE ABREU (RJ). Secretaria Municipal de Educação. Referencial Curricular Casimirense – Oficial 2024.



APRESENTAÇÃO

A Secretaria Municipal de Educação de Casimiro de Abreu apresenta à comunidade escolar o Referencial Curricular de Computação para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, documento que integra o conjunto de orientações curriculares da Rede Municipal de Ensino e reafirma o compromisso com uma educação pública de qualidade, equitativa e comprometida com a formação integral das crianças casimirenses.

Este Referencial nasce da compreensão de que a Computação, mais do que uma ferramenta, constitui um campo de conhecimento fundamental para a formação dos estudantes do século XXI. Em um mundo cada vez mais mediado pelas tecnologias digitais, garantir o direito de aprender a pensar computacionalmente, de compreender o mundo digital e de exercer uma cultura digital crítica, ética e cidadã é condição para a participação plena na vida social, cultural e produtiva.

O documento está organizado em três grandes eixos que se entrelaçam ao longo de todo o percurso do 1º ao 5º ano:

- **Pensamento Computacional** — aprender a decompor problemas, reconhecer padrões, criar sequências de passos e construir soluções, com ou sem o uso de telas.
- **Mundo Digital** — compreender como funcionam os dispositivos, os programas e a internet, e como as informações são guardadas e transmitidas.
- **Cultura Digital** — desenvolver o uso seguro, ético e responsável das tecnologias, o respeito ao outro e a proteção da própria imagem e dos dados.

As habilidades apresentadas seguem uma progressão cuidadosa, respeitando o desenvolvimento de cada idade: o que começa como jogos de organização e sequências no 1º ano vai se transformando, ano após ano, em desafios mais complexos de lógica, criação e reflexão crítica.

Que este Referencial seja instrumento de trabalho e inspiração para as práticas pedagógicas da nossa rede, colocando a tecnologia a serviço do pensamento, da expressão e da cidadania das crianças de Casimiro de Abreu.

A COMPUTAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

A sociedade contemporânea vivencia um processo acelerado de transformação digital, no qual as tecnologias da informação e comunicação estão presentes nas mais diversas dimensões da vida social, cultural, econômica e educacional. As crianças que hoje ingressam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental crescem imersas em um mundo permeado por dispositivos, aplicativos, jogos e ambientes virtuais, o que impõe à escola o desafio e a responsabilidade de promover uma formação que vá além do uso utilitário das tecnologias, assegurando o desenvolvimento de uma cultura digital crítica, ética, criativa e cidadã.

Nesse contexto, o presente Referencial de Computação encontra fundamento na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em especial na Competência Geral 5, que preconiza a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, e na Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabeleceu as normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à BNCC, organizando-a em três eixos estruturantes: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Alinha-se, ainda, à Lei nº 14.533/2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital (PNED), reafirmando o compromisso com a formação integral dos estudantes para o exercício pleno da cidadania digital.

A educação digital e midiática, por sua vez, foi recentemente instituída como elemento curricular obrigatório a partir das Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática (Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025). O Conselho Nacional de Educação elaborou essas diretrizes diante do amplo debate público sobre as redes sociais e o uso excessivo de telas por crianças e adolescentes, debate que culminou em ações do Governo Federal, como a Lei nº 15.100/2025 e seu decreto regulamentador (Decreto nº 12.385, de 18 de fevereiro de 2025), visando a um uso pedagógico e qualitativo dos dispositivos digitais nas escolas brasileiras. Mais recentemente, a Lei nº 15.211/2025, o chamado ECA Digital, em vigor desde março de 2026, ampliou a proteção de crianças e adolescentes no ambiente online e reforçou o papel da escola na formação digital e midiática, consolidando a obrigatoriedade da Computação e da Educação Digital em todas as etapas da Educação Básica.

No âmbito dos Anos Iniciais, o ensino da Computação não se restringe ao manuseio de equipamentos ou ao domínio técnico de ferramentas. Antes, constitui um campo de conhecimento que desenvolve habilidades de raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade, colaboração e comunicação, por meio de experiências lúdicas, investigativas e contextualizadas, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil e articulando-se de forma interdisciplinar aos demais componentes curriculares. O Pensamento Computacional é trabalhado por meio de estratégias de decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos, aplicadas a situações-problema do cotidiano; o Mundo Digital possibilita a compreensão do funcionamento de dispositivos, redes e sistemas, bem como o uso seguro e responsável das tecnologias; e a Cultura Digital promove a reflexão sobre o uso ético da informação, a comunicação midiática, a proteção de dados pessoais e o respeito às diferenças nos ambientes virtuais.

A concepção de aprendizagem que orienta este Referencial compreende a criança como sujeito ativo, curioso e capaz, que constrói conhecimentos na interação com o outro, com os objetos e com o meio, por meio do brincar, do investigar e do criar. Nessa perspectiva, o erro é valorizado como parte constitutiva do processo de aprendizagem, e as experiências educativas são organizadas de modo a despertar o interesse, a autonomia e a expressão das crianças, respeitando seus ritmos, interesses e formas próprias de pensar. A aprendizagem em Computação, portanto, realiza-se em situações significativas e contextualizadas, nas quais as crianças experimentam, levantam hipóteses, testam soluções, comunicam ideias e colaboram entre si, construindo, progressivamente, o pensamento lógico e a compreensão do mundo digital.

Este Referencial assume a formação multidimensional dos estudantes — física, afetiva, social, cultural e digital —, entendendo a tecnologia como meio para a ampliação das aprendizagens, o protagonismo infantil e a construção de uma sociedade mais justa, inclusiva e sustentável. As habilidades aqui apresentadas foram organizadas por ano de escolaridade, em progressão contínua, de modo a orientar o planejamento docente e garantir o direito de aprendizagem de todos os estudantes, incluindo aqueles que necessitam de atendimento educacional especializado, em uma perspectiva inclusiva e equitativa.

PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

O ensino de Computação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental orienta-se por princípios pedagógicos que conferem coerência entre as intencionalidades educativas, a organização curricular e as práticas desenvolvidas em sala de aula. Tais princípios fundamentam as decisões docentes e asseguram que o componente se realize em consonância com o projeto de formação integral da Rede Municipal de Ensino.

- **Formação integral** — A Computação integra-se ao processo de formação multidimensional dos estudantes, contemplando as dimensões física, afetiva, social, cultural e digital. A tecnologia é compreendida como meio para a ampliação das aprendizagens e para o desenvolvimento pleno das potencialidades de cada criança.
- **Protagonismo infantil** — A criança é sujeito ativo do seu processo de aprendizagem, autora de suas descobertas, criações e soluções. Ao professor cabe o papel de mediação, planejando experiências desafiadoras que estimulem a autonomia, a curiosidade e a expressão.
- **Aprendizagem lúdica e investigativa** — As experiências de aprendizagem em Computação são organizadas de forma lúdica, por meio de jogos, desafios, experimentações e projetos, valorizando o erro como parte constitutiva do processo e a investigação como caminho para a construção do conhecimento.
- **Interdisciplinaridade** — A Computação articula-se aos demais componentes curriculares, estabelecendo diálogos com a Língua Portuguesa, a Matemática, as Ciências, a Arte e demais áreas, de modo a ampliar as possibilidades de significação das aprendizagens e evitar a fragmentação do conhecimento.

- **Contextualização** — As situações de aprendizagem partem do cotidiano das crianças, de problemas reais e significativos, aproximando o conhecimento computacional das experiências de vida dos estudantes e favorecendo a compreensão de sua aplicabilidade.
- **Inclusão e equidade** — A Rede assegura o direito de aprendizagem de todos os estudantes, considerando a diversidade de ritmos, interesses e condições, com atenção especial àqueles que necessitam de atendimento educacional especializado, garantindo acessibilidade e participação plena nas atividades.
- **Ética e cidadania digital** — O uso das tecnologias é orientado por valores éticos: respeito ao outro, proteção dos dados pessoais e da imagem, uso responsável da informação e convivência respeitosa nos ambientes virtuais, formando cidadãos digitais críticos e conscientes.
- **Progressão das aprendizagens** — As habilidades organizam-se em progressão contínua e crescente, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil e assegurando a ampliação gradativa da complexidade dos conceitos e das práticas ao longo dos cinco anos.
- **Colaboração e comunicação** — As experiências de aprendizagem valorizam o trabalho cooperativo, o diálogo, a escuta e o respeito às ideias divergentes, reconhecendo a colaboração como competência essencial para a resolução de problemas no mundo contemporâneo.
- **Pensamento crítico e criativo** — A formação em Computação transcende o consumo de tecnologias, desenvolvendo a capacidade de compreender, questionar, avaliar e criar, de modo que as crianças se posicionem criticamente diante das transformações do mundo digital.

OBJETIVOS

O ensino de Computação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental orienta-se por um conjunto de objetivos que expressam as intencionalidades educativas e orientam o trabalho docente ao longo do ciclo. Tais objetivos contemplam as três dimensões que estruturam o componente: o desenvolvimento do pensamento computacional, com ênfase na resolução de problemas, na lógica e na construção de algoritmos; a compreensão do mundo digital, em seus aspectos técnicos, funcionais e conceituais; e o exercício de uma cultura digital crítica, ética e responsável. Ao articular essas dimensões, busca-se formar crianças capazes de compreender, questionar e criar com as tecnologias, e não apenas utilizá-las, contribuindo para a sua formação integral e para o exercício da cidadania no mundo contemporâneo.

Nesse sentido, o objetivo que orienta o trabalho com a Computação do 1º ao 5º ano é assegurar o desenvolvimento da competência computacional dos estudantes, por meio da apropriação progressiva do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e do exercício de uma cultura digital crítica, ética, criativa e cidadã, articulando-se aos demais componentes curriculares e contribuindo para a formação integral das crianças da Rede Municipal de Ensino.

Para tanto, estabelecem-se os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver a capacidade de decompor problemas em partes menores, reconhecendo padrões, abstraindo informações essenciais e elaborando sequências lógicas de passos para a resolução de situações-problema.
- Construir e simular algoritmos em linguagem oral, escrita e pictográfica, ampliando progressivamente a complexidade das estruturas — sequências, repetições, condicionais e seleções — de acordo com o ano de escolaridade.
- Estimular o raciocínio lógico e a compreensão dos conceitos de verdadeiro e falso, bem como das operações de negação, conjunção e disjunção, aplicados a situações do cotidiano.

- Promover a representação de objetos e informações por meio de modelos, matrizes, registros, listas e grafos, compreendendo as diferentes formas de organizar e estruturar dados.
- Favorecer a autonomia, a criatividade e a colaboração na construção de soluções, valorizando o processo de experimentação e o erro como oportunidade de aprendizagem.
- Compreender o funcionamento básico dos dispositivos computacionais, diferenciando hardware e software e reconhecendo os componentes essenciais e seus princípios de funcionamento.
- Reconhecer a informação como elemento que pode ser armazenado, transmitido e representado em diferentes linguagens e codificações, incluindo o formato digital.
- Conhecer o conceito de sistema operacional e sua importância na integração entre software e hardware, bem como as formas de armazenamento de dados em dispositivos locais e remotos.
- Utilizar diferentes ferramentas e tecnologias computacionais para pesquisar, acessar informações, produzir conteúdos e resolver problemas, de forma crítica e criativa.
- Compreender as possibilidades e os limites das tecnologias computacionais na vida cotidiana, dentro e fora da escola.
- Desenvolver postura ética e responsável no uso das tecnologias, protegendo os dados pessoais, a própria imagem e a de terceiros nos ambientes digitais.
- Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das informações obtidas na internet, distinguindo conteúdos confiáveis de não confiáveis.
- Compreender as aplicações e os limites dos direitos autorais e de imagem nas diferentes mídias digitais, respeitando a produção intelectual própria e alheia.
- Refletir criticamente sobre as transformações tecnológicas e suas implicações para a sociedade, o mundo do trabalho e a vida em comunidade.
- Promover a convivência respeitosa e colaborativa nos ambientes virtuais, valorizando a diversidade e o combate a toda forma de discriminação e violência digital.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A Computação, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, organiza-se em três eixos estruturantes — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital —, que se desenvolvem de forma integrada e progressiva ao longo dos cinco anos de escolaridade. As habilidades são apresentadas em tabelas organizadas por eixo, objeto de conhecimento e habilidade, sendo cada uma identificada por código próprio, que indica o ano de escolaridade e a ordem de apresentação.

- O eixo Pensamento Computacional reúne as habilidades relacionadas ao desenvolvimento do raciocínio lógico e das estratégias de resolução de problemas: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração, lógica computacional, construção e simulação de algoritmos e organização da informação por meio de modelos, matrizes, registros, listas e grafos.
- O eixo Mundo Digital contempla as habilidades que possibilitam a compreensão do funcionamento das tecnologias: codificação da informação, hardware e software, interfaces físicas, arquitetura de computadores, armazenamento de dados, sistema operacional e uso de artefatos e tecnologias computacionais.
- O eixo Cultura Digital abrange as habilidades voltadas ao uso seguro, ético e responsável das tecnologias: proteção de dados pessoais, segurança digital, postura ética, verificação de fontes, direitos autorais e reflexão crítica sobre as transformações tecnológicas e seus impactos na sociedade.

A progressão das aprendizagens observa o desenvolvimento infantil e a ampliação gradativa da complexidade dos conceitos, conforme sintetizado a seguir:

1º ano — organização de objetos por características e padrões; algoritmos presentes no dia a dia; reconhecimento da informação e suas formas de representação; exploração de artefatos computacionais; noções iniciais de segurança e proteção de dados.

2º ano — modelagem de objetos; algoritmos com repetições simples; distinção entre hardware e software; usos das tecnologias no cotidiano; cuidados com a segurança no uso de dispositivos.

3º ano — lógica computacional com os valores verdadeiro e falso; algoritmos com condicionais simples; decomposição de problemas; relação entre informação e dado; interfaces de entrada e saída.

4º ano — matrizes e registros; repetições simples e aninhadas; codificação da informação em formato digital; criação de conteúdo com ferramentas computacionais; postura ética no uso de dados; verificação da confiabilidade das fontes.

5º ano — listas e grafos; operações lógicas de negação, conjunção e disjunção; algoritmos com seleção condicional; arquitetura de computadores; armazenamento local e remoto; sistema operacional; distinção entre conteúdos confiáveis; direitos autorais; reflexão sobre as tecnologias e o mundo do trabalho.

Além das tabelas por ano de escolaridade, o Referencial apresenta um quadro-síntese do 1º ao 5º ano, reunindo habilidades que percorrem todo o ciclo e devem ser desenvolvidas de modo contínuo, com complexidade crescente. Desse modo, a Computação será trabalhada de forma interdisciplinar, permeando todos os componentes curriculares da matriz escolar. Os conceitos, habilidades e práticas previstos neste Referencial serão mobilizados no planejamento docente em articulação com os diferentes componentes — Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte e Educação Física —, de modo que a formação digital se realize de maneira integrada ao conjunto das aprendizagens, e não como prática isolada. Essa abordagem assegura que o componente amplie e enriqueça os conhecimentos em todas as áreas, ao mesmo tempo em que garante o desenvolvimento progressivo das habilidades específicas da Computação ao longo dos cinco anos.

Anos Iniciais - 1º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.
	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.
	Codificação da informação	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

Anos Iniciais - 2º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
	Algoritmos com repetições simples	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
MUNDO DIGITAL	Instrução de máquina	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.
	Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.

Anos Iniciais - 3º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Lógica computacional	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
	Algoritmos com repetições condicionais simples	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
	Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.
	Codificação da informação	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.
	Interface física	(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).

Anos Iniciais - 3º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.

Anos Iniciais - 4º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Matrizes e registros	(EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	Matrizes e registros	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.
	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

Anos Iniciais - 4º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).
	Codificação da informação	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

Anos Iniciais - 5º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Listas e grafos	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	Listas e grafos	(EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
	Algoritmos com seleção condicional	(EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

Anos Iniciais - 5º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	Arquitetura de computadores	(EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).
	Armazenamento de dados	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
	Sistema operacional	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.

Anos Iniciais - 5º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

Anos Iniciais - 1º ao 5º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização e representação da informação	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).
	Algoritmos	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.
	Lógica computacional	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
	Decomposição	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

Anos Iniciais - 1º ao 5º ano		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.
	Funcionamento de dispositivos computacionais	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.
	Sistema operacional	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia computacional	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília: MEC/SEB, 2018.

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Brasília: Conselho Nacional de Educação, 2022.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED) e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996, 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. Brasília: Presidência da República, 2023.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Institui normas para a proibição do uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais por estudantes durante a aula, o recreio ou o intervalo entre as aulas, para todas as etapas da Educação Básica. Brasília: Presidência da República, 2025.

BRASIL. Decreto nº 12.385, de 18 de fevereiro de 2025. Regulamenta a Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, para tratar da proibição do uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou o intervalo entre as aulas. Brasília: Presidência da República, 2025.

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 mar. 2025, Seção 1, p. 34.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. Institui o Estatuto da Criança e do Adolescente Digital (ECA Digital), ampliando a proteção de crianças e adolescentes no ambiente online. Brasília: Presidência da República, 2025. (em vigor desde março de 2026)

BRASIL. Ministério da Educação. Guia Educação Digital e Midiática. Brasília: MEC, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/arquivos/guia_eddigital_versofinaloficial.pdf

BRASIL. Ministério da Educação. Relatório do 1º ano da Lei nº 15.100/2025. Brasília: MEC, 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/celular-escola/arquivos/relatorio-completo>.



ORGANIZAÇÃO CURRICULAR POR ANO

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS

Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, o ensino de Computação deverá ampliar e aprofundar as aprendizagens desenvolvidas nos anos anteriores, promovendo maior autonomia, capacidade de análise, resolução de problemas e criação de soluções computacionais. As aprendizagens relacionadas ao Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital deverão favorecer o desenvolvimento progressivo de conhecimentos sobre algoritmos, programação, estruturas de dados, sistemas, redes, segurança e uso responsável das tecnologias, articulando-os a situações do cotidiano e às diferentes áreas do conhecimento.

Nessa etapa, os estudantes deverão ser incentivados a investigar problemas, elaborar estratégias, testar e aperfeiçoar soluções, analisar informações e compreender os impactos das tecnologias na sociedade, desenvolvendo uma postura crítica, ética e responsável diante dos ambientes digitais.

Na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva, deverão ser asseguradas condições de acesso, participação, comunicação e expressão, mediante estratégias pedagógicas acessíveis e recursos de Tecnologia Assistiva, quando necessários. As formas de acesso e realização das atividades poderão ser diversificadas, preservando-se as habilidades e os objetivos de aprendizagem previstos para cada ano de escolaridade.

As experiências poderão envolver atividades plugadas e desplugadas, programação, produção digital, projetos colaborativos, resolução de problemas e utilização de tecnologias acessíveis, favorecendo a participação ativa dos estudantes e a aplicação dos conhecimentos em situações significativas.

ANOS FINAIS- 6º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Programação — Tipos de dados	EF06CO01 -Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um “tipo de dados”.
	Programação — Linguagem de programação	EF06CO02 - Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
	Programação — Linguagem de programação	EF06CO03 - Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
	Estratégias de solução de problemas — Decomposição	EF06CO04 - Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.

ANOS FINAIS- 6º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Estratégias de solução de problemas — Generalização	EF06CO05 - Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.
	Estratégias de solução de problemas — Generalização	EF06CO06 - Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
Mundo digital	Armazenamento e Transmissão de dados — Fundamentos de transmissão de dados	EF06CO07 - Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.
	Armazenamento e Transmissão de dados — Gestão de dados	EF06CO08 - Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.

ANOS FINAIS- 6º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Tecnologia digital e sociedade	EF06CO09- Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
	Uso de tecnologias computacionais — Tecnologia digital e sustentabilidade	EF06CO10 - Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.

ANOS FINAIS - 7º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Programação — Programação usando registros e matrizes	EF07CO01 - Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
	Programação — Análise de programas	EF07CO02 - Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.
	Programação — Projetos com programação	EF07CO03 - Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
	Programação — Propriedades de grafos	EF07CO04 - Explorar propriedades básicas de grafos.
	Estratégias de solução de problemas — Reúso	EF07CO05 - Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reúso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.

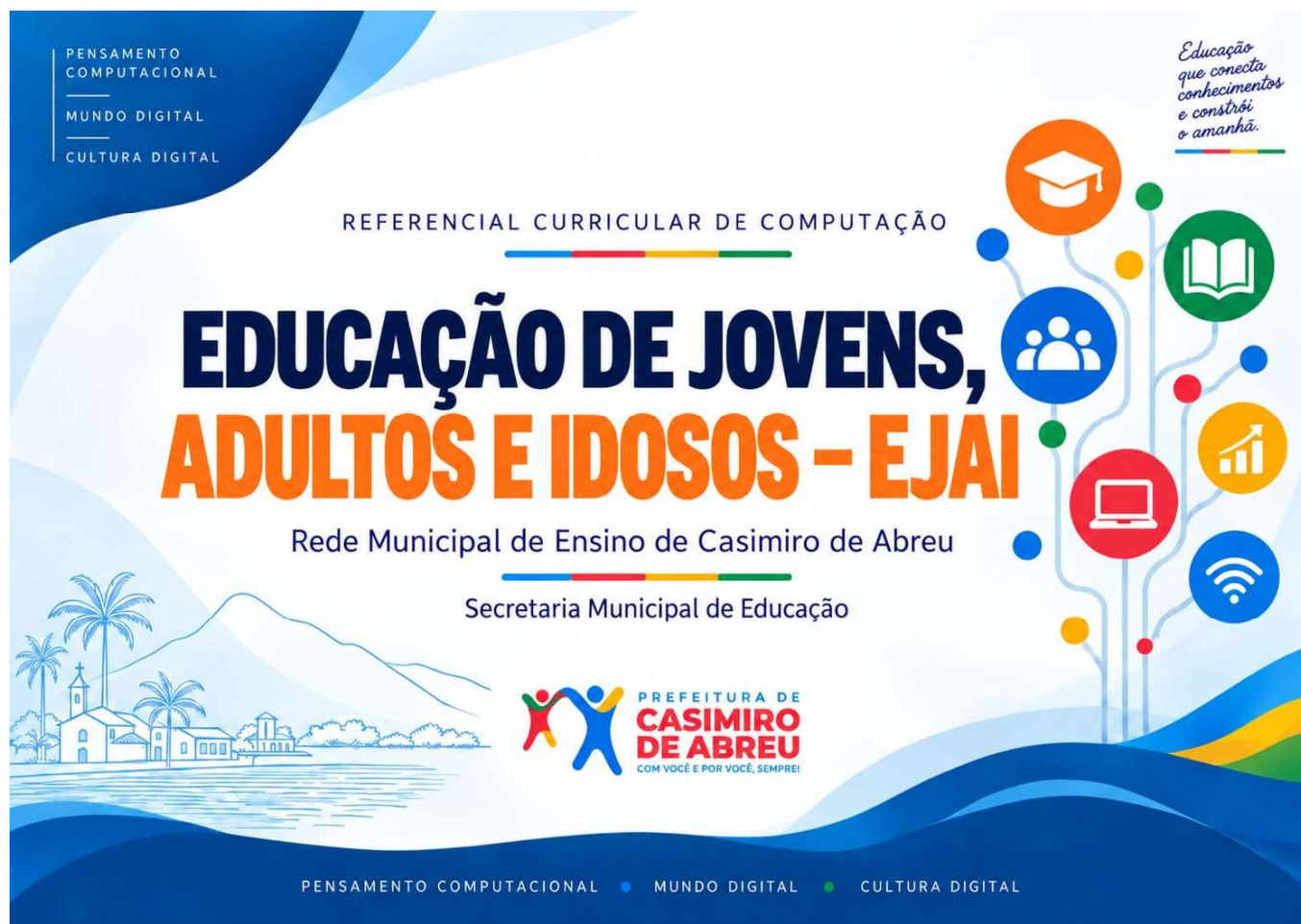
ANOS FINAIS - 7º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Mundo Digital	Armazenamento e Transmissão de dados — Protocolos de comunicação em redes	EF07CO06 - Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.
	Armazenamento e Transmissão de dados — Fundamentos de Segurança Cibernética	EF07CO07 - Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Convivência e empatia na web	EF07CO08 - Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Cyberbullying	EF07CO09 - Reconhecer e debater sobre cyberbullying.
	Uso de tecnologias computacionais — Impactos da tecnologia digital	EF07CO10 - Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.
	Uso de tecnologias computacionais — Produção Digital	EF07CO11 - Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia

ANOS FINAIS- 8º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Programação — Programação com listas e recursão	EF08CO01-Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
	Programação — Programação com listas e recursão	EF08CO02-Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação, empregando ou não a recursão como uma técnica de resolver o problema.
	Programação — Algoritmos clássicos	EF08CO03-Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.
	Programação — Projetos com programação	EF08CO04-Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.

ANOS FINAIS- 8º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Mundo Digital	Sistemas distribuídos e Internet — Fundamentos de sistemas distribuídos	EF08CO05-Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/ processamento distribuídos.
	Sistemas distribuídos e Internet — Internet	EF08CO06-Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Dados pessoais	EF08CO07-Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Termos de uso	EF08CO08-Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Segurança e privacidade	EF08CO09-Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.
	Uso de tecnologias computacionais — Informação eletrônica	EF08CO10-Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia — Redes sociais e confiabilidade	EF08CO11-Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.

ANOS FINAIS- 9º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Programação — Árvores e grafos	EF09CO01-Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las através de uma linguagem de programação.
	Programação — Projetos com programação	EF09CO02-Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
	Programação — Autômatos e eventos	EF09CO03-Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.
Mundo Digital	Segurança cibernética — Malwares e ataques	EF09CO04-Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.
	Segurança cibernética — Criptografia	EF09CO05-Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.

ANOS FINAIS- 9º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Tecnologia e sociedade — Problemas locais	EF09CO06-Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.
	Tecnologia e sociedade — Impactos das tecnologias digitais	EF09CO07-Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.
	Tecnologia e sociedade — Equidade, acesso e poder	EF09CO08-Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.
	Segurança e responsabilidade — Direitos autorais e de imagem	EF09CO09-Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.
	Segurança e responsabilidade — Veracidade da informação	EF09CO10-Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.



APRESENTAÇÃO

Este currículo apresenta uma proposta de organização das aprendizagens de Computação para as Fases I a IX da Educação de Jovens, Adultos e Idosos de Casimiro de Abreu. Sua elaboração considera a Base Nacional Comum Curricular, o Complemento à BNCC de Computação, as diretrizes nacionais da EJA e os documentos curriculares utilizados pela rede municipal. As habilidades foram adaptadas à estrutura por fases, de modo a orientar o planejamento pedagógico e assegurar uma progressão coerente ao longo da escolarização.

A proposta reconhece que os estudantes chegam à EJA com trajetórias escolares, experiências de trabalho e conhecimentos sobre tecnologias muito diversos. Por isso, parte de situações relacionadas à comunicação, à busca de informações, ao acesso a serviços públicos, à vida financeira, ao trabalho e à participação na comunidade. O desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e da cultura digital deve contribuir para a resolução de problemas, a produção de conhecimentos e o exercício responsável da cidadania.

A inclusão da Computação no currículo da EJA responde a necessidades da vida cotidiana. Compreender procedimentos, dispositivos e ambientes digitais pode ajudar os estudantes a acompanhar seus estudos, acessar direitos, proteger dados pessoais e avaliar a confiabilidade das informações que recebem e compartilham. Essas aprendizagens também ampliam as possibilidades de criação, colaboração e participação crítica na sociedade.

Na EJA, as aprendizagens de Computação devem ser desenvolvidas de forma transversal e interdisciplinar, articuladas às áreas do conhecimento e aos componentes curriculares. Essa articulação pode ocorrer nas práticas de linguagem, matemática, ciências humanas e da natureza, bem como em projetos relacionados ao trabalho, à vida comunitária e aos direitos dos estudantes. O planejamento das atividades deve considerar as especificidades de cada fase, o diagnóstico das turmas, a acessibilidade e as condições de cada unidade escolar.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A organização curricular segue os três eixos do Complemento à BNCC de Computação: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Eles oferecem perspectivas diferentes sobre uma mesma situação de aprendizagem e devem ser articulados no planejamento.

Pensamento Computacional

Pensamento Computacional é a capacidade de analisar um problema, dividi-lo em partes, organizar os passos de uma solução e verificar o resultado. Uma sequência clara de instruções é um algoritmo. Na EJA, ela pode ser construída oralmente, com cartões, desenhos, textos ou fluxogramas, mesmo sem computador.

Planejar uma inscrição ou conferir as etapas de uma atividade escolar são exemplos desse eixo. Nas fases iniciais, as atividades priorizam sequências concretas e instruções curtas, com registros orais e visuais. Progressivamente, os estudantes comparam alternativas, organizam dados, representam decisões e planejam projetos ligados ao trabalho, à escola e à comunidade. A complexidade da tarefa aumenta sem exigir que todas as pessoas tenham a mesma experiência prévia com tecnologias.

Mundo Digital

Abrange a compreensão dos dispositivos e sistemas que permitem criar, guardar, localizar e compartilhar informações. Inclui funções básicas de celulares e computadores, arquivos, aplicativos, internet, buscas, redes, dados e mecanismos de proteção de contas. O objetivo é que o estudante compreenda o que acontece ao usar esses recursos e faça escolhas adequadas às suas necessidades, em vez de apenas memorizar passos de um aplicativo que pode mudar.

O trabalho pode começar pelo reconhecimento de ícones, formas de registro e diferença entre um documento guardado no aparelho e um material impresso. Depois, avança para pesquisa, organização de arquivos, leitura de tabelas e compreensão de como informações circulam em rede. Atividades com telas impressas, simulações e materiais concretos permitem desenvolver essas aprendizagens quando faltam equipamentos ou conexão. O acesso às contas e aos dados pessoais dos estudantes não é condição para participar das aulas.

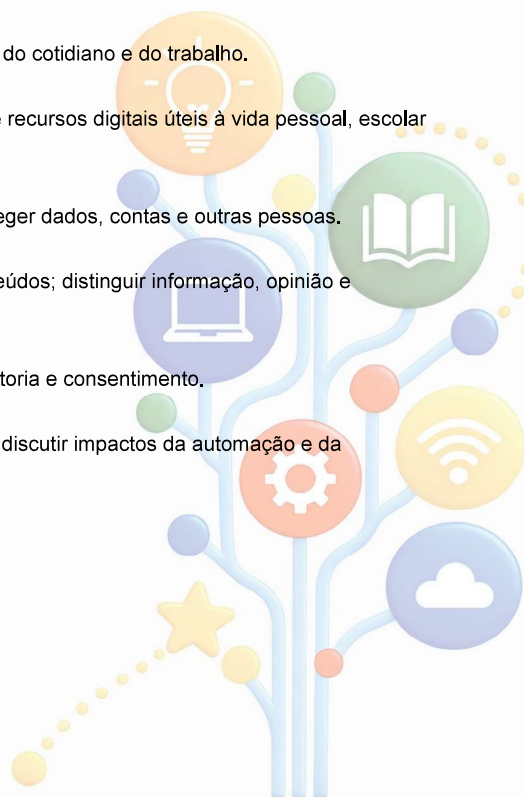
Cultura Digital

Trata das relações humanas mediadas por tecnologias e das consequências de produzir, receber e divulgar informações. Envolve comunicação respeitosa, participação social, autoria, direitos de uso, verificação de notícias, privacidade, prevenção de golpes e uso crítico de serviços digitais e da inteligência artificial. Na EJA, as discussões devem partir de situações reconhecíveis, como um aviso recebido em grupo, uma oferta de emprego, uma cobrança suspeita ou a busca de informações sobre atendimento público. O estudante é convidado a verificar a fonte e a data de uma mensagem, considerar quem terá acesso a uma fotografia, pedir consentimento para registrar uma entrevista e avaliar se uma resposta automatizada está correta. Nas fases iniciais, essas decisões podem ser discutidas oralmente e com exemplos simulados. Nas finais, incluem análise de diferentes fontes, produção autoral e debate sobre impactos das tecnologias no trabalho, nos direitos e na participação comunitária.

A Resolução CNE/CEB nº 3/2025 estabelece as Diretrizes Operacionais Nacionais para a EJA e foi alterada pela Resolução CNE/CEB nº 6/2025. A Resolução CNE/CEB nº 2/2025 trata da integração curricular da educação digital e midiática e do uso de dispositivos digitais em espaços escolares. A proposta deve ser lida em conjunto com essas normas e com os atos do sistema municipal; sua adoção requer análise pedagógica e aprovação nos trâmites da rede.

OBJETIVOS

- Planejar e revisar uma sequência de ações para resolver problemas do cotidiano e do trabalho.
- Utilizar, com autonomia progressiva, dispositivos, arquivos, buscas e recursos digitais úteis à vida pessoal, escolar e profissional.
- Identificar riscos em mensagens, links, cadastros e transações; proteger dados, contas e outras pessoas.
- Conferir autoria, data, fonte e evidências antes de compartilhar conteúdos; distinguir informação, opinião e propaganda.
- Produzir conteúdos digitais acessíveis e respeitosos, observando autoria e consentimento.
- Analisar dados simples, reconhecer limites de ferramentas digitais e discutir impactos da automação e da inteligência artificial.



FASE I			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento Computacional	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	Sequenciar as etapas de atendimento na escola com cartões e relatos orais.
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	Comparar um aviso em papel, uma foto e uma mensagem de voz.
Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	Explorar as funções de um celular em situação simulada e acessível.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	Analisar mensagens fictícias que solicitam senha ou dados pessoais.

FASE II			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento Computacional	Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	Agrupar avisos por assunto e criar símbolos para identificá-los.
Mundo Digital	Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	Identificar aparelho, tela, aplicativo e a função de cada elemento.
Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	Comparar usos do celular na escola, no trabalho e em casa.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	Simular a proteção de uma conta e discutir pedidos suspeitos de códigos.

FASE III			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento Computacional	Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	Dividir a divulgação de evento escolar em tarefas e recombina-las.
Cultura digital	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	Buscar informações sobre serviços locais, com mediação e fontes oficiais.
Cultura digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	Discutir o envio de fotos, contatos e localização sem consentimento.
Mundo digital	Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	Organizar respostas anônimas em tabela para comunicar um resultado.

FASE IV			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAII
Cultura digital	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	Criar aviso acessível para a turma em texto, imagem ou áudio.
Mundo digital	Codificação da informação	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	Comparar como uma mesma informação aparece em papel e em arquivo digital.
Cultura digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	Conferir autoria, endereço e data de comunicados sobre serviços.
Pensamento computacional	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Montar e testar um roteiro repetitivo de conferência de comunicados.

FASE V			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAII
Pensamento computacional	Algoritmos com seleção condicional	(EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Criar roteiro com decisões para orientar uma solicitação escolar.
Mundo digital	Armazenamento de dados	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	Guardar e recuperar material de estudo em pasta local ou remota.
Cultura digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	Comparar comunicados confiáveis e postagens enganosas.
Cultura digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	Produzir folheto, áudio ou cartaz com fontes e crédito das imagens.

FASE VI			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento computacional	Tipos de dados	(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um "tipo de dados".	Classificar dados não pessoais de horários ou serviços em categorias.
Mundo digital	Gestão de dados	(EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.	Nomear, localizar e recuperar arquivos usados no projeto da turma.
Cultura digital	Tecnologia digital e sociedade	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	Escrever mensagens respeitadas em situações simuladas de comunicação.
Pensamento computacional	Decomposição	(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.	Dividir uma demanda em etapas e automatizar uma etapa em linguagem visual, quando houver equipamento.

FASE VII			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento computacional	Análise de programas	(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.	Analisar e corrigir erros em pequeno programa visual sobre uma rotina escolar.
Mundo digital	Fundamentos de Segurança Cibernética	(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.	Comparar formas de proteção contra links, anexos e senhas expostas.
Cultura digital	Cyberbullying	(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.	Debater casos fictícios de assédio em grupos de mensagens.
Cultura digital	Produção Digital	(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.	Criar, documentar e publicar com consentimento um áudio ou vídeo coletivo.

FASE VIII			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento computacional	Algoritmos clássicos	(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.	Ordenar uma lista de serviços por critério escolhido e testar o procedimento.
Mundo digital	Internet	(EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.	Representar como uma mensagem chega de um dispositivo a outro.
Cultura digital	Redes sociais e segurança da informação	(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.	Analisar formulários simulados e justificar quais dados são excessivos.
Cultura digital	Uso crítico das mídias digitais	(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.	Comparar fontes de informação sobre tema escolhido pela turma, inclusive respostas de IA.

FASE IX			
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO DA BNCC	HABILIDADE DA BNCC COMPUTAÇÃO COM CÓDIGO	APLICAÇÃO NA EJAI
Pensamento computacional	Projetos com programação	(EF09CO02) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	Criar em grupo uma solução digital simples para orientar estudantes, com programação visual e teste.
Mundo digital	Segurança cibernética	(EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.	Identificar ataques comuns em mensagens fictícias e explicar formas de prevenção.
Cultura digital	Tecnologia digital e sociedade	(EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.	Debater automação, IA, acesso e trabalho em casos próximos do território.
Cultura digital	Autoria em meio digital	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.	Publicar guia ou campanha com autorização de imagem, fontes e revisão coletiva.

REFERÊNCIAS

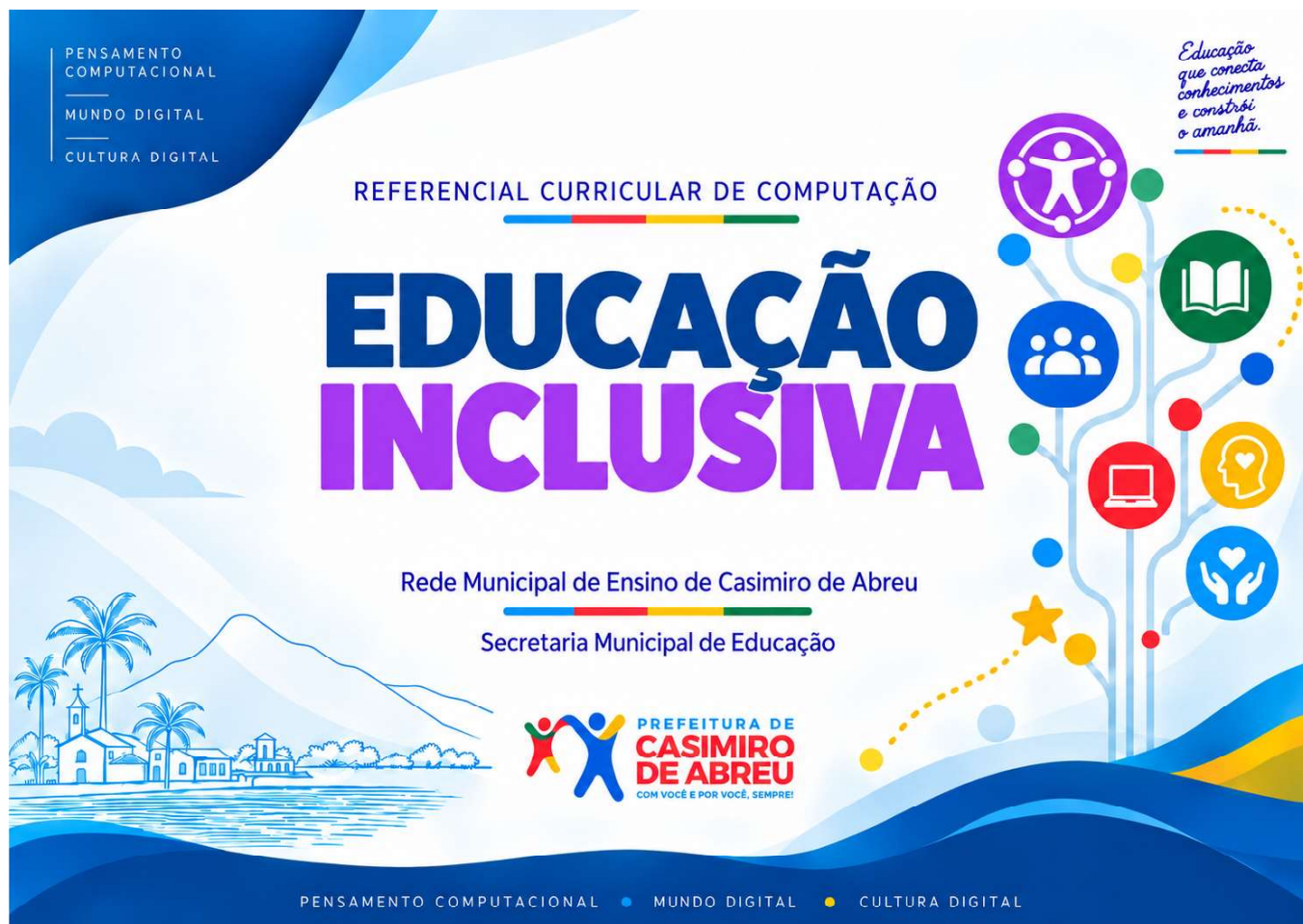
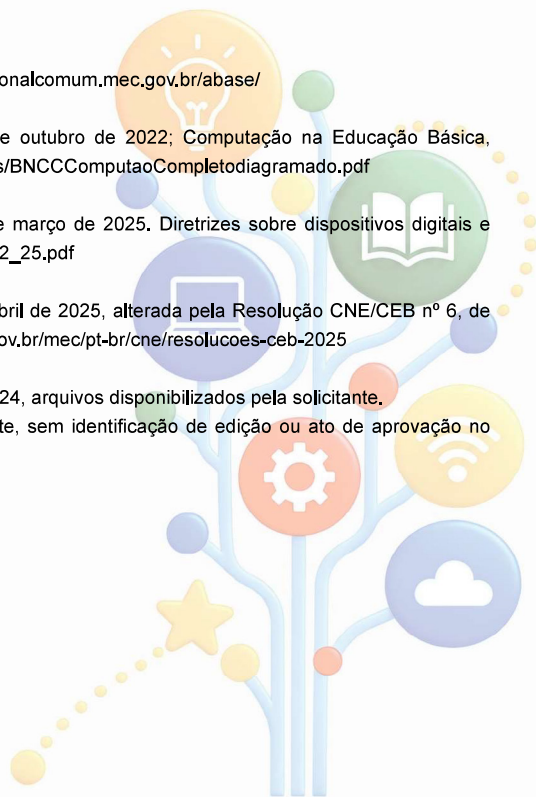
BRASIL. Base Nacional Comum Curricular, Ensino Fundamental. <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022; Computação na Educação Básica, Complemento à BNCC. <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/arquivos/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. Diretrizes sobre dispositivos digitais e educação digital e midiática. https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/2025/marco/rceb002_25.pdf

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 3, de 8 de abril de 2025, alterada pela Resolução CNE/CEB nº 6, de 17 de julho de 2025. Diretrizes Operacionais Nacionais para a EJA. <https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/resolucoes-ceb-2025>

CASIMIRO DE ABREU. Currículo Fases Iniciais 2023 e Currículo Fases Finais 2024, arquivos disponibilizados pela solicitante. Referencial Curricular de Computação, documento disponibilizado pela solicitante, sem identificação de edição ou ato de aprovação no arquivo consultado.



APRESENTAÇÃO

A incorporação da Computação, da Educação Digital e das Tecnologias Assistivas ao currículo da Educação Especial e Inclusiva constitui uma importante estratégia para assegurar o direito de acesso, participação, aprendizagem, comunicação, autonomia e inclusão dos estudantes nos diferentes contextos educacionais e sociais.

No Município de Casimiro de Abreu, a proposta de ensino de Computação na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva deverá estar articulada ao Referencial Curricular Municipal, à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), às Normas sobre Computação na Educação Básica, complemento à BNCC, à Política Nacional de Educação Digital e aos princípios e normativas que orientam a Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva.

A Computação, enquanto área de conhecimento, amplia as possibilidades de compreensão, participação e atuação dos estudantes em uma sociedade cada vez mais permeada pelas tecnologias digitais. Seu ensino não deverá se limitar à utilização de computadores, aplicativos ou outros equipamentos tecnológicos, mas possibilitar o desenvolvimento progressivo de conhecimentos relacionados aos três eixos estruturantes da Computação na Educação Básica: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

O Pensamento Computacional favorece o desenvolvimento de estratégias para compreender e solucionar problemas, envolvendo processos como organização e representação de informações, reconhecimento de padrões, decomposição, abstração, elaboração de sequências, construção de algoritmos e avaliação de soluções.

O eixo Mundo Digital possibilita a compreensão progressiva das formas pelas quais as informações são representadas, armazenadas, processadas e transmitidas, bem como do funcionamento e da interação entre dispositivos, sistemas, dados e redes presentes no cotidiano. A Cultura Digital, por sua vez, contempla a participação crítica, ética, segura e responsável nos ambientes digitais, envolvendo comunicação, produção e compartilhamento de informações e conteúdos, segurança, privacidade, respeito, colaboração, cidadania e participação social.

Na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva, o acesso a essas aprendizagens deverá ocorrer a partir do princípio da acessibilidade curricular, assegurando aos estudantes público da Educação Especial oportunidades de participação nas experiências de aprendizagem previstas para sua etapa de escolarização. Isso significa reconhecer que as diferenças nas formas de comunicação, interação, percepção, mobilidade, expressão e realização das atividades não devem constituir impedimento para o acesso ao currículo. Quando houver barreiras, deverão ser disponibilizados recursos de acessibilidade, Tecnologia Assistiva, diferentes linguagens, estratégias pedagógicas diversificadas, adequação dos tempos, formas alternativas de participação e expressão e demais apoios necessários.

Nesse sentido, a Tecnologia Assistiva assume papel fundamental como área interdisciplinar destinada à ampliação da funcionalidade, da comunicação, da participação, da autonomia e da independência das pessoas com deficiência. No contexto educacional, seus recursos e serviços poderão constituir meios de acesso às experiências de aprendizagem e às próprias tecnologias digitais. A proposta curricular parte, portanto, do princípio de que a necessidade de recursos de acessibilidade não implica, por si só, a redução das expectativas de aprendizagem. As estratégias, recursos e formas de participação deverão ser definidos considerando as barreiras encontradas pelo estudante, suas potencialidades, suas necessidades educacionais e os objetivos de aprendizagem previstos para sua etapa de escolarização.

O ensino poderá ocorrer tanto por meio de recursos digitais quanto por atividades desplugadas, materiais concretos, jogos, experiências corporais, recursos visuais, táteis e sonoros, Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), Libras, audiodescrição, leitores de tela, acionadores, interfaces adaptadas e outros recursos necessários à participação do estudante.

A articulação entre o ensino de Computação, a sala de aula comum, o Atendimento Educacional Especializado (AEE) e os demais profissionais envolvidos no processo educacional deverá favorecer a identificação e a eliminação de barreiras, garantindo que os recursos especializados atuem como instrumentos de acesso, participação e aprendizagem, e não como substituição ao currículo comum.

Dessa forma, este documento apresenta orientações para o desenvolvimento progressivo das aprendizagens relacionadas à Computação, à Educação Digital e à Tecnologia Assistiva, considerando as diferentes etapas e modalidades da Educação Básica e estabelecendo possibilidades de acessibilidade e participação para os estudantes da Educação Especial. A organização curricular adotada buscará estabelecer correspondência entre as aprendizagens propostas no Município e as habilidades previstas nas Normas sobre Computação na Educação Básica, complemento à BNCC, respeitando a progressão curricular e os três eixos estruturantes da área.

Ao assumir essa perspectiva, o Município de Casimiro de Abreu reafirma o compromisso com uma educação inclusiva que reconhece a tecnologia não apenas como ferramenta, mas como objeto de conhecimento, meio de expressão, instrumento de acessibilidade e possibilidade de participação social, garantindo a todos os estudantes oportunidades para compreender, criar, comunicar, resolver problemas e atuar de maneira crítica, ética, segura e responsável na sociedade contemporânea.

FUNDAMENTAÇÃO

A presente proposta fundamenta-se no direito de todos os estudantes à aprendizagem e na garantia de condições de acesso, participação e desenvolvimento, considerando os princípios da Educação Especial na perspectiva inclusiva e as orientações curriculares para o ensino de Computação na Educação Básica. O ensino de Computação deverá ser desenvolvido de forma progressiva, articulado às diferentes etapas de escolarização e organizado a partir dos três eixos previstos nas Normas sobre Computação na Educação Básica, complemento à BNCC:

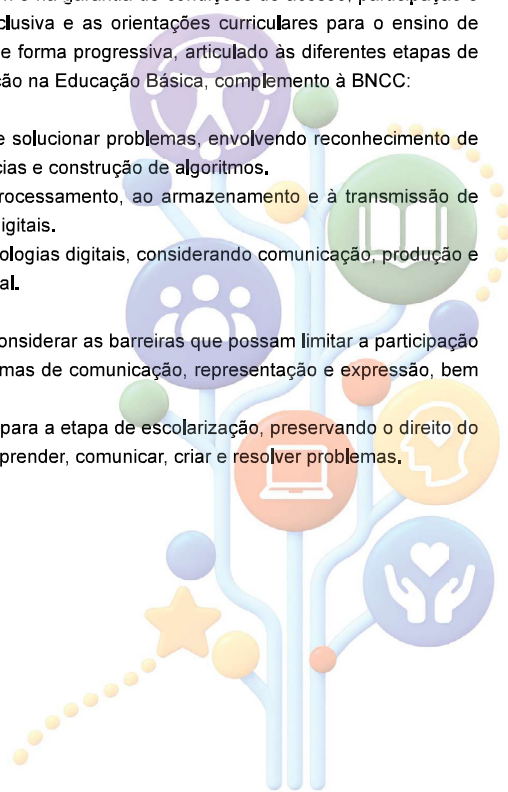
I – Pensamento Computacional: compreende estratégias utilizadas para analisar e solucionar problemas, envolvendo reconhecimento de padrões, organização de informações, decomposição, abstração, elaboração de sequências e construção de algoritmos.

II – Mundo Digital: contempla conhecimentos relacionados à representação, ao processamento, ao armazenamento e à transmissão de informações, bem como à compreensão progressiva dos dispositivos, sistemas e redes digitais.

III – Cultura Digital: envolve a utilização crítica, ética, segura e responsável das tecnologias digitais, considerando comunicação, produção e compartilhamento de informações, segurança, privacidade, colaboração e cidadania digital.

Na Educação Especial e Inclusiva, o desenvolvimento dessas aprendizagens deverá considerar as barreiras que possam limitar a participação do estudante, garantindo recursos de acessibilidade, Tecnologia Assistiva, diferentes formas de comunicação, representação e expressão, bem como estratégias pedagógicas adequadas às necessidades identificadas.

As medidas de acessibilidade deverão favorecer o acesso às aprendizagens previstas para a etapa de escolarização, preservando o direito do estudante à participação no currículo comum e possibilitando diferentes caminhos para aprender, comunicar, criar e resolver problemas.



DIRETRIZES GERAIS DA PROPOSTA

A proposta de Computação, Educação Digital e Tecnologia Assistiva na Educação Especial e Inclusiva organiza-se a partir das seguintes diretrizes:

Dimensão	Diretrizes
Princípios da Proposta Inclusiva	Garantir acesso, participação e aprendizagem de todos os estudantes nas experiências de Computação; identificar e eliminar barreiras; assegurar equidade e acessibilidade; valorizar as potencialidades e a autonomia; possibilitar diferentes formas de comunicação, representação, expressão e participação; articular recursos digitais e atividades desplugadas; promover avaliação acessível e diversificada; incentivar o uso crítico, ético, seguro e responsável das tecnologias; e fortalecer a articulação entre sala de aula comum, AEE, equipe pedagógica e demais profissionais envolvidos.
Tecnologia Assistiva e Acessibilidade	A tecnologia poderá constituir tanto objeto de conhecimento quanto recurso de acesso à aprendizagem. Quando identificadas barreiras à comunicação, interação, mobilidade, percepção ou participação, deverão ser disponibilizados recursos e estratégias de acessibilidade adequados às necessidades do estudante, como Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), Libras, leitores e ampliadores de tela, recursos de voz, materiais táteis, pictogramas, acionadores, interfaces acessíveis, legendas, audiodescrição e outros recursos de Tecnologia Assistiva. A escolha deverá considerar as barreiras identificadas e os objetivos de aprendizagem, e não exclusivamente o diagnóstico do estudante.

Dimensão	Diretrizes
Objetivo Geral	Promover o desenvolvimento progressivo das aprendizagens relacionadas ao Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, assegurando acesso inclusivo à Computação e às tecnologias digitais por meio de práticas pedagógicas acessíveis, éticas, seguras e articuladas às diferentes etapas e modalidades da Educação Básica.
Objetivos Específicos	Desenvolver o pensamento computacional e estratégias de resolução de problemas; reconhecer padrões, relações e sequências; compreender diferentes formas de representação da informação; desenvolver progressivamente conhecimentos relacionados a algoritmos e programação; ampliar a autonomia no uso das tecnologias; utilizar recursos digitais para comunicar, pesquisar, produzir e compartilhar conhecimentos; desenvolver cidadania, segurança e responsabilidade digital; utilizar Tecnologia Assistiva para ampliar acesso, comunicação, participação e autonomia; favorecer diferentes formas de expressão; e articular a Computação às diferentes áreas do conhecimento.
Organização Curricular	As aprendizagens serão desenvolvidas progressivamente, considerando as características de cada etapa e modalidade da Educação Básica e os três eixos da Computação: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Poderão ser desenvolvidas de forma interdisciplinar, por meio de atividades plugadas e desplugadas, jogos, materiais concretos, programação, robótica, recursos audiovisuais, Tecnologia Assistiva e projetos. A organização por etapa/ano apresentará a correspondência entre Eixo, Código, Habilidade da BNCC Computação e Possibilidades de desenvolvimento na perspectiva inclusiva.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR POR ETAPAS E MODALIDADES

EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, o ensino de Computação deverá respeitar as especificidades da infância e os princípios que orientam essa etapa da Educação Básica, tendo as interações e as brincadeiras como elementos fundamentais das experiências de aprendizagem. A inserção da Computação não pressupõe a antecipação de conteúdos formais de informática ou programação, mas a criação de situações nas quais as crianças possam explorar, experimentar, comunicar, organizar ideias, reconhecer padrões, estabelecer sequências, tomar decisões e buscar diferentes soluções para pequenos desafios.

As aprendizagens relacionadas ao Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital poderão ser desenvolvidas por meio de experiências corporais, jogos, brincadeiras, histórias, músicas, movimentos, objetos, imagens, materiais concretos, recursos digitais e atividades desplugadas. Dessa forma, o desenvolvimento das habilidades de Computação não depende exclusivamente do uso de telas ou dispositivos eletrônicos, podendo estar integrado às experiências cotidianas das crianças e aos diferentes Campos de Experiências.

Na perspectiva inclusiva, essas experiências deverão garantir condições efetivas de acesso, participação, interação, comunicação e expressão. Para isso, poderão ser utilizados recursos visuais, sonoros, táteis e corporais, Libras, Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), materiais concretos, pictogramas, acionadores, interfaces acessíveis e outros recursos de Tecnologia Assistiva, conforme as barreiras identificadas e as necessidades educacionais de cada criança.

As diferentes formas de participação e expressão deverão ser reconhecidas como possibilidades legítimas de desenvolvimento das aprendizagens. Assim, uma criança poderá demonstrar a compreensão de uma sequência, por exemplo, utilizando movimentos corporais, organizando objetos, selecionando imagens, utilizando gestos, Libras, comunicação alternativa ou interagindo com um recurso digital acessível.

O trabalho pedagógico deverá, portanto, favorecer experiências significativas, lúdicas, acessíveis e progressivas, possibilitando que todas as crianças desenvolvam as bases do pensamento computacional, ampliem sua compreensão sobre as tecnologias presentes no cotidiano e construam, desde a infância, atitudes de cuidado, segurança, respeito e responsabilidade no uso das tecnologias.

As habilidades apresentadas a seguir estão organizadas conforme os três eixos da BNCC Computação, Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, acompanhadas de possibilidades de desenvolvimento na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva.

Educação Infantil			
Eixo	Código	Habilidade - BNCC Computação	Possibilidades na Perspectiva Inclusiva
Pensamento Computacional	EI03CO01	Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.	Explorar padrões com movimentos, sons, objetos, imagens, materiais táteis e recursos de comunicação.
	EI03CO02	Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Representar etapas por fala, gestos, Libras, objetos, imagens, pictogramas ou CAA.
	EI03CO04	Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Criar caminhos e sequências utilizando diferentes formas de representação e resposta.
	EI03CO05	Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Experimentar diferentes caminhos para solucionar desafios, respeitando diferentes formas de participação.
	EI03CO06	Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Trabalhar escolhas e decisões utilizando objetos, cartões, símbolos, gestos ou recursos de comunicação.

Educação Infantil			
Eixo	Código	Habilidade - BNCC Computação	Possibilidades na Perspectiva Inclusiva
Mundo Digital	EF01CO04	Reconhecer o que é informação e compreender que ela pode ser armazenada, transmitida e representada de diferentes formas.	Explorar informações apresentadas por textos, imagens, sons, símbolos, objetos, Libras ou outros recursos acessíveis.
	EF01CO05	Representar informação usando diferentes codificações.	Produzir mensagens utilizando desenhos, símbolos, sons, movimentos, imagens ou outras formas de representação.
Cultura Digital	EF01CO06	Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	Explorar diferentes tecnologias e recursos de acessibilidade, identificando suas funções no cotidiano.
	EF01CO07	Conhecer possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	Desenvolver noções iniciais sobre informações pessoais, cuidado no uso dos dispositivos e busca de auxílio de adultos responsáveis.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR POR ETAPAS E MODALIDADES

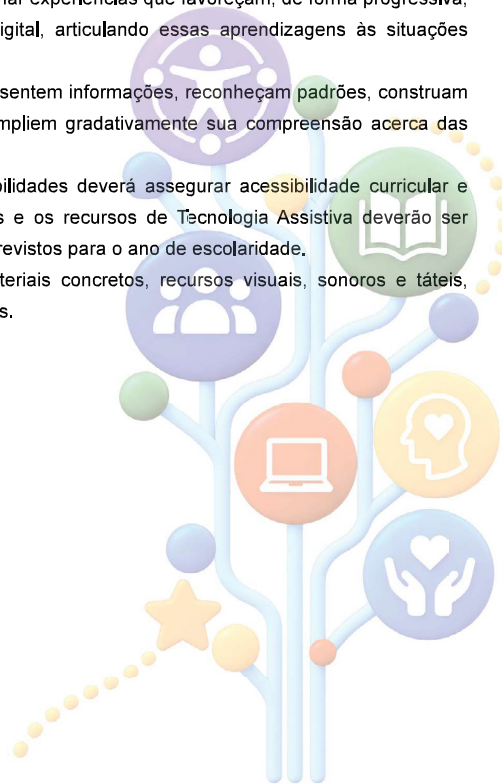
ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o ensino de Computação deverá proporcionar experiências que favoreçam, de forma progressiva, o desenvolvimento do Pensamento Computacional, do Mundo Digital e da Cultura Digital, articulando essas aprendizagens às situações cotidianas e aos diferentes componentes curriculares.

As propostas pedagógicas deverão possibilitar que os estudantes organizem e representem informações, reconheçam padrões, construam sequências e algoritmos, desenvolvam estratégias para a resolução de problemas e ampliem gradativamente sua compreensão acerca das tecnologias e do ambiente digital.

Na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva, o desenvolvimento dessas habilidades deverá assegurar acessibilidade curricular e diferentes formas de participação, comunicação, interação e expressão. As estratégias e os recursos de Tecnologia Assistiva deverão ser definidos a partir das barreiras identificadas, preservando os objetivos de aprendizagem previstos para o ano de escolaridade.

As experiências poderão envolver atividades plugadas e desplugadas, jogos, materiais concretos, recursos visuais, sonoros e táteis, programação, recursos digitais acessíveis, Tecnologia Assistiva e projetos interdisciplinares.



ANOS INICIAIS - 1º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para sua organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.
	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências ao conceito de algoritmo.

ANOS INICIAIS - 1º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF01CO04) Reconhecer a informação e compreender que ela pode ser armazenada, transmitida por diferentes meios e representada em diferentes linguagens.
	Codificação da informação	(EF01CO05) Representar informações utilizando diferentes codificações.
Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados ao atendimento de necessidades pessoais ou coletivas.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia	(EF01CO07) Conhecer possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e da própria segurança.

ANOS INICIAIS - 2º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
	Algoritmos com repetições simples	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
Mundo Digital	Instrução de máquina	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.
	Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.

ANOS INICIAIS - 2º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.

ANOS INICIAIS - 3º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Lógica computacional	(EF03CO01) Associar os valores "verdadeiro" e "falso" a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
	Algoritmos com repetições condicionais simples	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
	Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

ANOS INICIAIS - 3º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.
	Codificação da informação	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.
	Interface física	(EF03CO06) Reconhecer que, para realizar tarefas, o computador se comunica com o mundo exterior por meio de interfaces físicas — dispositivos de entrada e saída.

ANOS INICIAIS - 3º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.

ANOS INICIAIS - 4º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	(EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados por matrizes, nas quais cada componente ocupa uma posição definida por coordenadas, realizando manipulações simples nessas representações.
	Matrizes e registros	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados por registros, nos quais cada componente é identificado por um nome, realizando manipulações nessas representações.
	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, incluindo sequências e repetições simples e aninhadas, para resolver problemas de forma independente e colaborativa.

ANOS INICIAIS - 4º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdos, como textos, apresentações e vídeos.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

ANOS INICIAIS - 5º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Listas e grafos	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados por listas, com quantidade variável de itens dispostos em sequência, realizando manipulações simples nessas representações.
	Listas e grafos	(EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados por grafos, com quantidade variável de vértices conectados por arestas, realizando manipulações simples nessas representações.
	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores "verdadeiro" e "falso".
	Algoritmos com seleção	(EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, incluindo sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

ANOS INICIAIS - 5º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Mundo Digital	Funcionamento de dispositivos computacionais	(EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador: dispositivos de entrada e saída, processadores e armazenamento.
	Armazenamento de dados	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
	Sistema operacional	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.

ANOS INICIAIS - 5º ANO		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Uso crítico das tecnologias	(EF05CO08) Acessar informações na Internet de forma crítica para distinguir conteúdos confiáveis de não confiáveis.
	Propriedade intelectual	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
	Tecnologia e sociedade	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR POR ETAPAS E MODALIDADES

EJAI

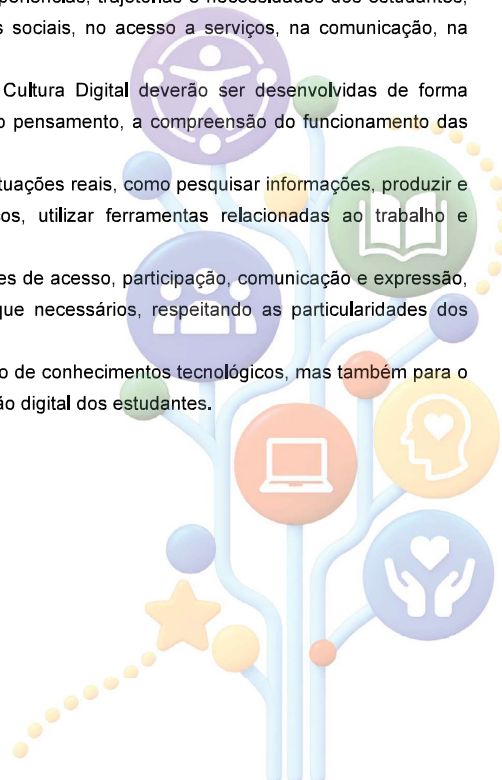
Na Educação de Jovens e Adultos, o ensino de Computação deve considerar as experiências, trajetórias e necessidades dos estudantes, reconhecendo que as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes nas relações sociais, no acesso a serviços, na comunicação, na educação e no mundo do trabalho.

As aprendizagens relacionadas ao Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital deverão ser desenvolvidas de forma contextualizada e significativa, favorecendo a resolução de problemas, a organização do pensamento, a compreensão do funcionamento das tecnologias e seu uso com autonomia, segurança, criticidade e responsabilidade.

As práticas pedagógicas deverão aproximar os conhecimentos de Computação de situações reais, como pesquisar informações, produzir e organizar documentos, comunicar-se em ambientes digitais, acessar serviços públicos, utilizar ferramentas relacionadas ao trabalho e reconhecer riscos presentes no ambiente virtual.

Na perspectiva da Educação Especial e Inclusiva, deverão ser asseguradas condições de acesso, participação, comunicação e expressão, com estratégias pedagógicas acessíveis e recursos de Tecnologia Assistiva sempre que necessários, respeitando as particularidades dos estudantes sem restringir suas possibilidades de aprendizagem.

Dessa forma, a Computação na EJA deverá contribuir não apenas para a apropriação de conhecimentos tecnológicos, mas também para o fortalecimento da autonomia, da participação social, do exercício da cidadania e da inclusão digital dos estudantes.



EJAII		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Pensamento Computacional	Resolução de problemas e organização de processos	Organizar informações, estabelecer sequências, seguir e elaborar instruções e utilizar estratégias para solucionar situações do cotidiano.
	Algoritmos e procedimentos	Compreender e representar sequências de ações necessárias à realização de tarefas, utilizando diferentes linguagens e formas de representação.
	Decomposição de problemas	Dividir situações mais complexas em etapas menores, identificando estratégias para sua resolução.

EJAII		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Mundo Digital	Dispositivos e recursos digitais	Reconhecer e utilizar dispositivos, aplicativos e recursos digitais presentes no cotidiano, ampliando progressivamente a autonomia.
	Produção e organização da informação	Produzir textos, preencher formulários, organizar arquivos, realizar pesquisas e utilizar diferentes formas de armazenamento e compartilhamento de informações.
	Comunicação digital	Utilizar ferramentas de comunicação digital, considerando diferentes formatos, linguagens e recursos de acessibilidade.

EJA		
Eixo	Objetivo de Conhecimento	Habilidade - BNCC Computação
Cultura Digital	Cidadania e segurança digital	Proteger dados pessoais e senhas, reconhecer situações de fraude e compreender cuidados necessários à utilização segura dos ambientes digitais.
	Informação e pensamento crítico	Pesquisar, selecionar e analisar informações em ambientes digitais, reconhecendo conteúdos potencialmente falsos, enganosos ou não confiáveis.
	Serviços e participação social	Utilizar tecnologias para acessar serviços públicos, informações, direitos e outros recursos necessários à participação social e ao exercício da cidadania.
	Tecnologia e mundo do trabalho	Utilizar ferramentas digitais relacionadas ao mundo profissional, incluindo elaboração de currículo, pesquisa de oportunidades, e-mail e formulários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação do Currículo de Computação, Educação Digital e Tecnologia Assistiva na Educação Especial e Inclusiva reafirma o compromisso da Rede Municipal de Ensino com uma educação contemporânea, inclusiva e comprometida com o desenvolvimento integral dos estudantes.

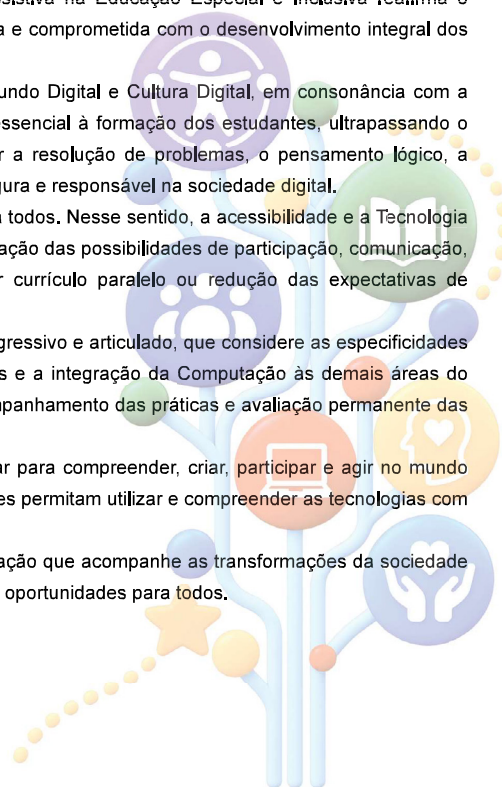
Ao organizar as aprendizagens a partir dos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, em consonância com a BNCC Computação, este Referencial compreende a Computação como conhecimento essencial à formação dos estudantes, ultrapassando o uso instrumental de equipamentos e recursos tecnológicos. Seu ensino deve favorecer a resolução de problemas, o pensamento lógico, a criatividade, a autonomia, a produção de conhecimentos e a participação crítica, ética, segura e responsável na sociedade digital.

A proposta reconhece, ainda, que o acesso às aprendizagens deve ser assegurado a todos. Nesse sentido, a acessibilidade e a Tecnologia Assistiva constituem recursos fundamentais para a eliminação de barreiras e para a ampliação das possibilidades de participação, comunicação, interação e expressão dos estudantes público da Educação Especial, sem configurar currículo paralelo ou redução das expectativas de aprendizagem.

A efetivação deste Referencial dependerá de um trabalho pedagógico intencional, progressivo e articulado, que considere as especificidades de cada etapa e modalidade de ensino, as diferentes realidades das unidades escolares e a integração da Computação às demais áreas do conhecimento. Da mesma forma, pressupõe formação continuada dos profissionais, acompanhamento das práticas e avaliação permanente das ações desenvolvidas.

Mais do que inserir tecnologias no cotidiano escolar, este documento propõe educar para compreender, criar, participar e agir no mundo digital, garantindo que os estudantes desenvolvam conhecimentos e competências que lhes permitam utilizar e compreender as tecnologias com autonomia, responsabilidade e consciência de seus impactos.

Assim, a Rede Municipal de Ensino reafirma o compromisso de promover uma educação que acompanhe as transformações da sociedade sem perder de vista sua finalidade maior: garantir aprendizagem, equidade, participação e oportunidades para todos.





Estado do Rio de Janeiro
Prefeitura Municipal de Casimiro de Abreu
Fundação Cultural Casimiro de Abreu

PORTARIA FCCA Nº 061/2026

Institui e regulamenta o sistema eletrônico de registro e controle de frequência dos servidores da Fundação Cultural Casimiro de Abreu – FCCA, em conformidade com o Decreto Municipal nº 3.337/2024, e dá outras providências.

A PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO CULTURAL CASIMIRO DE ABREU - FCCA, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela legislação vigente, pelo ato de criação, estatuto e demais normas internas da Fundação,

CONSIDERANDO o disposto no Decreto Municipal nº 3.337, de 03 de janeiro de 2024, que dispõe sobre o registro de frequência para controle da jornada de trabalho dos servidores do Poder Executivo do Município de Casimiro de Abreu;

CONSIDERANDO que o Decreto Municipal nº 3.337/2024 estabelece que o registro de frequência será preferencialmente eletrônico e que, nas unidades que disponham de equipamento de controle eletrônico, o registro por esses meios é obrigatório;

CONSIDERANDO a necessidade de assegurar maior eficiência, transparência, segurança e confiabilidade no controle da jornada de trabalho dos servidores da Fundação Cultural Casimiro de Abreu;

CONSIDERANDO a necessidade de estabelecer procedimentos uniformes para o registro, acompanhamento, conferência, justificativa e regularização das ocorrências de frequência no âmbito da Fundação;

RESOLVE:

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Fica instituído, no âmbito da Fundação Cultural Casimiro de Abreu – FCCA, o Sistema Eletrônico de Registro e Controle de Frequência, destinado ao registro, acompanhamento e apuração da jornada de trabalho dos servidores.

Art. 2º - O sistema eletrônico de frequência será utilizado como instrumento oficial de controle da jornada de trabalho dos servidores sujeitos ao registro de ponto, observadas as disposições do Decreto Municipal nº 3.337/2024 e demais normas aplicáveis.

Art. 3º - O registro eletrônico de frequência será realizado por meio do equipamento e/ou sistema disponibilizado pela Fundação, mediante identificação individual do servidor, inclusive por meio de biometria e/ou reconhecimento facial, quando essa tecnologia estiver disponível.

Art. 4º - Estão sujeitos ao registro de frequência, na forma do Decreto Municipal nº 3.337/2024, os servidores públicos ocupantes de cargos e empregos efetivos, cargos em comissão, empregados de natureza temporária e estagiários, ressalvadas as hipóteses de dispensa previstas na legislação.

Parágrafo único - A eventual dispensa do registro de ponto não afasta o dever de pontualidade, assiduidade e cumprimento das atribuições funcionais.

CAPÍTULO II DO REGISTRO DA JORNADA DE TRABALHO

Art. 5º - O registro eletrônico de frequência será realizado diariamente, observando-se, conforme a jornada e o regime de trabalho do servidor:

I - no início da jornada de trabalho;

II - no término da jornada de trabalho;

III - nas saídas e retornos ocorridos durante o expediente;

IV - nos intervalos intrajornada;

V - nos plantões, escalas de trabalho ou regimes de revezamento, nos respectivos horários de entrada e saída.

Art. 6º - O servidor deverá registrar pessoalmente sua frequência no equipamento eletrônico disponibilizado pela Fundação, sendo vedado:

I - solicitar ou permitir que outro servidor registre sua frequência;

II - registrar a frequência de outro servidor;

III - utilizar identificação, senha, biometria ou qualquer outro meio de identificação pertencente a outro servidor;

IV - praticar qualquer ato destinado a alterar, fraudar, inutilizar ou dificultar o correto registro da frequência.

Parágrafo único - O registro da frequência de outro servidor constitui falta grave, nos termos do Decreto Municipal nº 3.337/2024, sem prejuízo das demais medidas administrativas cabíveis.

Art. 7º - O servidor é responsável pelo acompanhamento diário de seus registros de frequência, devendo verificar a regularidade das marcações realizadas.

Art. 8º - O horário efetivamente registrado no sistema eletrônico será considerado para fins de apuração da frequência, observadas as regras de jornada, intervalo, tolerância, compensação e justificativa previstas na legislação municipal.

CAPÍTULO III DA JORNADA, PONTUALIDADE E TOLERÂNCIA

Art. 9º - O cumprimento da jornada de trabalho deverá observar o horário estabelecido pela chefia da unidade de lotação do servidor, de acordo com as necessidades do serviço e as normas municipais aplicáveis.

Art. 10 - Será observada a tolerância de até 15 (quinze) minutos de adiantamento ou atraso, nos termos do §1º do art. 13 do Decreto Municipal nº 3.337/2024, desde que o servidor cumpra integralmente a carga horária diária, com a respectiva compensação no mesmo dia.

Art. 11 - O atraso e/ou saída superior a 15 (quinze) minutos e que não ultrapasse 1 (uma) hora deverá ser justificado à chefia imediata, devendo a ocorrência ser registrada no controle diário de frequência.

Art. 12 - O não comparecimento ao trabalho, o atraso superior a 1 (uma) hora ou a saída antecipada superior a 1 (uma) hora, salvo nas hipóteses legalmente previstas, poderá acarretar prejuízo à frequência e o desconto correspondente, sem prejuízo das demais medidas administrativas cabíveis.

CAPÍTULO IV DO INTERVALO PARA REFEIÇÃO E DESCANSO

Art. 13 - O intervalo destinado à refeição e ao descanso não será computado como tempo de efetivo cumprimento da jornada de trabalho, observados os parâmetros estabelecidos no Decreto Municipal nº 3.337/2024.

§ 1º - Para jornadas superiores a 6 (seis) horas diárias, será observado intervalo de 1 (uma) hora.

§ 2º - Para regimes de jornada de até 6 (seis) horas diárias, será observado intervalo de 1 (uma) até 2 (duas) horas, conforme a jornada estabelecida e as necessidades do serviço.

§ 3º - O servidor deverá observar os horários de intervalo definidos pela chefia, de modo a não prejudicar o funcionamento da unidade e o atendimento ao público.

CAPÍTULO V DAS OCORRÊNCIAS E DA REGULARIZAÇÃO

Art. 14 - Consideram-se ocorrências de frequência, entre outras:

- I - ausência de registro de entrada;
- II - ausência de registro de saída;
- III - ausência de registro de entrada ou retorno após intervalo;
- IV - atraso;
- V - saída antecipada;
- VI - ausência ao trabalho;
- VII - indisponibilidade ou falha do equipamento;
- VIII - atividade externa autorizada;
- IX - viagem a serviço;
- X - participação em capacitação previamente autorizada;
- XI - demais situações que interfiram no registro ou na apuração da frequência.

Art. 15 - O servidor deverá comunicar à chefia imediata, tão logo identificada, qualquer inconsistência, erro ou ausência de registro no sistema eletrônico.

Art. 16 - Na hipótese de inviabilidade técnica, indisponibilidade temporária ou impossibilidade de utilização do sistema eletrônico de frequência, a chefia imediata adotará os meios alternativos necessários ao efetivo registro da frequência, sendo vedada a dispensa do registro.

Art. 17 - As ocorrências de frequência deverão ser regularizadas pelo servidor dentro dos prazos estabelecidos na legislação e nos procedimentos administrativos da Fundação.

Parágrafo único - O servidor terá até o último dia útil do mês subsequente para regularizar as ocorrências, observado o disposto no art. 32 do Decreto Municipal nº 3.337/2024.

CAPÍTULO VI DA COMPENSAÇÃO DE HORAS

Art. 18 - A compensação de horas observará integralmente as disposições do Decreto Municipal nº 3.337/2024 e dependerá de autorização e controle da chefia imediata.

§ 1º - Para fins de compensação consideram-se os acréscimos à jornada de trabalho até o limite de 20 (vinte) horas mensais, quando devidamente autorizadas pela chefia imediata para suprir transitoriamente eventual necessidade de serviço.

§ 2º - Poderão, também, ser compensadas:

- I - as faltas ou ausências deferidas e justificadas pela chefia imediata até o mês seguinte ao da ocorrência, sendo vedado o aproveitamento do período não utilizado nos meses posteriores;
- II - as entradas tardias ou saídas antecipadas que não causam prejuízo ao serviço, reconhecidas pela chefia imediata e que não evidenciem conduta habitual, deverão ser compensadas até o final do mês da ocorrência.

§ 3º - Não serão compensadas as ausências relativas a:

- I - incapacidade por doença pessoal ou familiar, integrando a realização de consultas ou exames médicos e odontológicos, até o limite estabelecido em legislação específica, comprovada pela apresentação de atestado médico ou requisição de exame no primeiro dia útil após a ocorrência;
- II - prova escolar coincidente com o horário de trabalho, mediante comprovação;

III - direito concedido à servidora lactante nos termos da legislação em vigor;

IV - doação de sangue, comprovada por documentação;

V - participação em Tribunal do Júri, comprovado por mandado de intimação;

VI - convocação do Tribunal Regional Eleitoral;

VII - participação em eventos de capacitação, previamente autorizados, mediante apresentação de documento comprobatório;

VIII - execução de serviço externo;

IX - viagem a serviço.

§ 4º - A compensação a que se refere o caput se dará a critério da chefia imediata com a dispensa do servidor em horas fracionadas, dias ou plantões de trabalho e deverá ocorrer até o final do mês subsequente.

§ 5º - O registro de horas excedentes no sistema eletrônico não constitui, por si só, autorização para compensação ou qualquer outro efeito funcional, sendo indispensável a anuência da chefia competente.

CAPÍTULO VII DAS RESPONSABILIDADES

Art. 19 - Compete ao servidor:

I - registrar pessoalmente sua frequência nos horários correspondentes à jornada efetivamente cumprida;

II - acompanhar diariamente seus registros de frequência;

III - comunicar imediatamente à chefia eventual falha, inconsistência ou impossibilidade de registro;

IV - apresentar as justificativas e documentos necessários à regularização das ocorrências;

V - cumprir integralmente a jornada de trabalho estabelecida;

VI - observar as normas e procedimentos relativos ao sistema eletrônico de frequência;

VII - manter sob sua responsabilidade os meios de identificação utilizados para acesso ao sistema, quando aplicável.

Art. 20 - Compete à chefia imediata:

I - acompanhar e controlar a frequência dos servidores de sua unidade;

II - fiscalizar o cumprimento da jornada de trabalho;

III - analisar e decidir sobre as justificativas apresentadas pelos servidores, nos limites de sua competência;

IV - autorizar, quando cabível, a compensação de horas;

V - comunicar ao setor competente as ocorrências que demandem providências administrativas;

VI - adotar as medidas necessárias para assegurar o fiel cumprimento das normas de frequência;

VII - acompanhar os relatórios de frequência dos servidores sob sua responsabilidade.

Art. 21 - Compete ao setor responsável pela gestão de Recursos Humanos da FCCA:

I - orientar os servidores quanto aos procedimentos de registro eletrônico de frequência;

II - acompanhar e conferir os relatórios consolidados de frequência;

III - manter os registros e documentos relacionados à frequência, observadas as normas de arquivo e proteção das informações;

IV - promover, quando necessário, a comunicação com o setor responsável pelo sistema eletrônico;

V - encaminhar as ocorrências que demandem providências administrativas ou funcionais.

Art. 22 - Compete ao Departamento de Informática da FCCA:

I - prestar suporte técnico ao sistema eletrônico de frequência;

II - acompanhar a disponibilidade e o funcionamento dos equipamentos e sistemas;

III - comunicar à chefia competente eventuais falhas técnicas que possam interferir no registro de frequência;

IV - atuar, dentro de suas atribuições, na manutenção e segurança da infraestrutura tecnológica utilizada para o controle eletrônico de frequência;

V - prestar apoio técnico ao setor de Recursos Humanos e às unidades da Fundação na utilização do sistema.

CAPÍTULO VIII DO ESPELHO DE PONTO E DA APURAÇÃO DA FREQUÊNCIA

Art. 23 - O sistema eletrônico deverá disponibilizar os registros necessários à emissão do espelho de ponto individual do servidor, contendo as marcações, ocorrências, justificativas, abonos e demais informações pertinentes à frequência.

Art. 24 - O servidor deverá acompanhar seu espelho de ponto e comunicar eventuais inconsistências dentro do prazo estabelecido para regularização.

Art. 25 - A chefia imediata deverá conferir os registros de frequência dos servidores sob sua responsabilidade, promovendo as providências necessárias à correção das ocorrências identificadas.

Art. 26 - A apuração mensal da frequência observará os procedimentos e prazos estabelecidos pela Administração Municipal e pela FCCA.

CAPÍTULO IX DAS VEDAÇÕES E PENALIDADES

Art. 27 - É vedado ao servidor:

I - registrar a frequência de outro servidor;

II - permitir que terceiro registre sua frequência;

III - compartilhar credenciais, senhas ou outros meios individuais de identificação;

IV - alterar, danificar ou tentar interferir indevidamente no funcionamento dos equipamentos ou sistemas de registro;

V - praticar qualquer conduta destinada a falsear ou fraudar o registro de frequência.

Art. 28 - Constituem falta grave, nos termos do Decreto Municipal nº 3.337/2024, causar danos aos equipamentos e programas utilizados para o registro eletrônico de ponto, registrar a frequência de outro servidor ou descumprir as normas estabelecidas para o controle de frequência, sem prejuízo das demais medidas administrativas previstas em lei.

Art. 29 - O não cumprimento integral da jornada de trabalho mensal ou a ausência de regularização das ocorrências nos prazos estabelecidos poderá acarretar os efeitos funcionais e financeiros previstos na legislação municipal.

CAPÍTULO X DA CONSULTA E PROTEÇÃO DOS REGISTROS

Art. 30 - Os registros eletrônicos de frequência deverão ser mantidos em sistema próprio, com mecanismos que assegurem a integridade, rastreabilidade e disponibilidade das informações, observadas as normas aplicáveis.

Art. 31 - O acesso aos registros de frequência será restrito aos servidores autorizados e aos próprios servidores, na forma disponibilizada pelo sistema, ressalvado o acesso pelos órgãos de controle e demais autoridades competentes, quando legalmente solicitado.

CAPÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32 - A implantação do ponto eletrônico no âmbito da FCCA não dispensa o cumprimento das demais normas relativas à jornada de trabalho, assiduidade, pontualidade, compensação de horas, afastamentos, licenças e demais ocorrências funcionais.

Art. 33 - A utilização do sistema eletrônico de frequência deverá observar as especificações e funcionalidades disponibilizadas pela solução tecnológica adotada pela Fundação, desde que compatíveis com o Decreto Municipal nº 3.337/2024 e demais normas aplicáveis.

Art. 34 - Os casos de indisponibilidade, impossibilidade técnica ou situações excepcionais serão tratados pela chefia imediata, com apoio do Departamento de Informática e do setor de Recursos Humanos, conforme a natureza da ocorrência.

Art. 35 - O setor de Recursos Humanos promoverá a orientação dos servidores quanto às regras de utilização do sistema eletrônico de frequência, inclusive mediante divulgação de manuais, comunicados e materiais orientativos.

Art. 36 - O Departamento de Informática e o setor de Recursos Humanos poderão elaborar procedimentos operacionais complementares para a utilização do sistema, desde que não contrariem o disposto nesta Portaria e no Decreto Municipal nº 3.337/2024.

Art. 37 - Os servidores deverão manter seus dados cadastrais e funcionais atualizados para fins de correta utilização do sistema eletrônico de frequência.

Art. 38 - Os casos omissos serão encaminhados ao setor competente da Fundação, observadas as disposições do Decreto Municipal nº 3.337/2024 e as orientações da Secretaria Municipal de Administração.

Art. 39 - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Casimiro de Abreu/RJ, 30 de setembro de 2026.

ADRIANA GRILLO DE BRITO
Presidente da Fundação Cultural Casimiro de Abreu
Portaria nº 316/2026



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Grillo De Brito**, **Secretária Municipal**, em 30/09/2026, às 14:35, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://lagos.sei.rj.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **00170119** e o código CRC **31DB73EC**.

Referência: Processo nº CAS-040224/000120/2026

SEI nº 00170119

Rua Padre Anchieta, Nº 369, - Bairro Centro, Casimiro de Abreu/RJ, CEP 28860-000
Telefone: