

INDICAÇÃO CME Nº 01 / 2025

PROCESSO Nº 063752/2025-59

INTERESSADO: Secretaria Municipal de Educação de Santos.

ASSUNTO: Alteração na Matriz Curricular de Ensino Fundamental e Educação Infantil para implementação da Computação em 2026, autorizada pelo Poder Público no Sistema Municipal de Ensino.

CÂMARA DE ENSINO FUNDAMENTAL:

RELATORAS: Conselheiras Cristina Torquato e Márcia de Castro Calçada Kohatsu

I – Histórico

1. A Matriz Curricular

A Matriz Curricular do Ensino Fundamental é composta por uma parte comum, amparada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e uma parte diversificada, com componentes definidos para cada rede de ensino. Ela organiza as disciplinas (chamadas de componentes curriculares), a carga horária e as competências e habilidades a serem desenvolvidas em cada etapa. No que tange à Educação de Jovens e Adultos, o Plano Municipal de Educação, além de garantir o acesso, a permanência e a qualidade de ensino aos alunos que não tiveram oportunidade de estudar na idade adequada, deve propiciar adequações metodológicas e propostas de flexibilização da frequência que estimulem essa parcela da população à continuidade de seus estudos, promovendo intersetorialmente parcerias para ampliar as possibilidades no mercado de trabalho.

Na rede municipal de ensino, há as matrizes curriculares específicas ao ensino e níveis, como Educação Integral, Educação Infantil, Ensino Fundamental Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e Anos Finais (6º ao 9º ano), e da Educação de Jovens e Adultos.

As matrizes curriculares da etapa referente aos Anos Iniciais e Anos Finais são compostas por componentes da BNCC e componentes da Parte Diversificada, que contempla as Competências e Habilidades previstas no Currículo Santista – considerando cada uma das Áreas do Conhecimento e seus respectivos componentes curriculares.

Desde outubro de 2023, todas as redes de ensino deveriam ter seus currículos adaptados com habilidades relacionadas à computação. O prazo era de um ano após a publicação do Parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE), que instituiu um complemento à BNCC estabelecendo as normas para o ensino da computação na Educação Básica. Entretanto, com a baixa adesão às habilidades propostas no documento, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) vem realizando uma série de seminários e oficinas sobre o tema para mapear práticas vigentes e cocriar um material de orientação para as redes. Em 2024, o MEC levantou informações sobre o cenário das redes quanto à adaptação dos currículos à BNCC Computação e, em 2025, estabeleceu critérios para transformá-la em condição para o recebimento do Valor Aluno Ano Resultado (**VAAR**), um dos componentes do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação Básica (**Fundeb**).

Diante desse desafio e do necessário processo de alteração das matrizes curriculares para implementação da Computação, foi instituída a Comissão da BNCC da Computação - Seduc Santos, que contou com o envolvimento e a escuta de técnicos da Secretaria de Educação e das Comissões de Supervisores de Ensino da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos.

2. A Computação na Educação Básica

Desde as discussões sobre a BNCC, a Câmara de Educação Básica (CEB) pesquisa sobre modalidades de computação na Educação Básica, tendo igualmente dialogado com pesquisadores e autoridades de políticas educacionais afins em outros países.

Em nosso cotidiano, dispositivos digitais de computação operam continuamente em praticamente todos os serviços essenciais, dos utensílios do lar às atividades laborais, na saúde, na agricultura, nos automóveis e na crescente automação, trazendo enormes desafios sociais e econômicos. Majoritariamente, a informação que a humanidade possui e utiliza está armazenada digitalmente. O mundo é cada vez mais dependente de tecnologias digitais.

Para o desenvolvimento de habilidades que possibilitem uso crítico, ético, seguro e eficiente das tecnologias digitais, é necessário compreender o mundo digital e como operam suas ferramentas. O desenvolvimento dos objetivos de aprendizagem elencados na BNCC também passam, inevitavelmente, pela computação.

A Lei nº 14.533/2023, que atualiza a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN) - Lei nº 9.394/1996, promove a educação digital como parte da formação integral na Educação Básica. Nesse sentido, o desenvolvimento de competências digitais torna-se elemento estruturante à preparação do estudante para uma vida plena na sociedade do século XXI, incentivando o uso crítico, ético e criativo das tecnologias.

Importante destacar os documentos normativos e orientadores que definem normas para o ensino de computação como um complemento à BNCC:

- Parecer CNE/CEB nº 2/2022: documento fundamental que orienta a inclusão do ensino de computação.
- Resolução CNE/CEB nº 1/2022: homologa o Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e estabelece diretrizes para a implementação do componente curricular.
- Complemento da BNCC Computação: o documento principal que descreve as competências e habilidades específicas para cada etapa do ensino, dividido nos eixos de pensamento computacional, mundo digital e cultura digital.
- Resolução CNE/CEB nº 3/2024: aprova as metodologias de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, incisos I, IV e V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, para aferição em 2024 e vigência, para fins de distribuição dos recursos da complementação do Fundeb - VAAR, no exercício de 2025.

3. A Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Santos

Na rede municipal de ensino foi criado, em 2017, o Projeto de Múltiplas Linguagens Inovação e Tecnologia “Parquinho Tecnológico”, atuando com alunos do 1º ao 9º ano. O projeto visa à preparação do cidadão para o futuro e articula os conhecimentos aos desafios da atualidade, buscando soluções com criticidade e lógica. É fundamentado nos princípios do ensino integral e nos quatro pilares da Educação (aprender a conhecer, fazer, conviver e ser) e na cultura digital.

Em consonância com a Agenda 2030 da ONU e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), o projeto busca fomentar uma educação de qualidade (ODS 4), a redução das desigualdades (ODS 10) e o desenvolvimento de competências para a inovação e sustentabilidade (ODS 9), apresentando situações de aprendizagem que integram tecnologia, pensamento criativo e inovação de forma colaborativa e significativa para o contexto social dos alunos.

Em 2025, com base na Política Nacional de Educação Digital (PNED), a BNCC da Computação e o

Currículo Santista e com seu componente específico de Computação na Educação Básica em vigor foi proposto, em linhas gerais, a integração disciplinar do conhecimento, o estímulo à aplicação na vida real, a valorização do contexto como mediador de sentido do aprendizado, e o fortalecimento do protagonismo do estudante na construção de sua trajetória educativa e de seu projeto de vida.

A iniciativa propõe a criação de um espaço democrático e colaborativo de aprendizagem, onde professores e estudantes interajam de forma ativa, conectando o conhecimento escolar a situações concretas do cotidiano e atribuindo sentido social e cultural ao processo pedagógico para a inclusão, letramento e formação digital em todos os níveis e modalidades de ensino.

O Projeto adota uma abordagem pedagógica centrada em projetos, na qual professores e estudantes identificam coletivamente temas, desafios e problemas reais a serem explorados e solucionados por meio de oficinas práticas e interdisciplinares. Isto se dá com a integração entre tecnologia, investigação e reflexão crítica, visando à diversidade de módulos e garantindo o acesso equitativo às oportunidades de aprendizagem.

Atualmente, 1.339 estudantes são atendidos em nove unidades: Colégio Santista (Vila Nova), Avelino da Paz Vieira (Vila Nova), Dos Andradas II (Aparecida), Padre Waldemar Valle Martins (Macuco), João Papa Sobrinho (Gonzaga), Maria de Lourdes Bernal (Rádio Clube), Judoca Ricardo Sampaio Cardoso (Caruara), Monte Cabirão (Monte Cabirão) e Florestan Fernandes (Embaré).

O projeto foi inserido como ação para a condicionalidade V do Fundeb - VAAR, mas, para o cumprimento do estabelecido na Resolução CNE/CEB nº 3/2024 em seu artigo 3º, torna-se insuficiente em relação à resolução citada. Portanto, iniciamos os estudos e proposta de alterações no Currículo Santista e Matriz Curricular.

II – Premissas da Computação para a Educação Infantil e Competências para Ensino Fundamental nas Unidades Municipais de Educação.

É necessário reiterar o disposto na BNCC com base na competência nº 5 quanto às habilidades estabelecidas para a Educação Infantil, Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Anos Finais).

1. Na Educação Infantil a Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas atividades se relacionam com os diversos campos de experiência e devem considerar as seguintes premissas:
 - 1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.
 - 2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.
 - 3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.
 - 4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores, identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizados ou reutilizados para outros problemas.
2. No Ensino Fundamental, as políticas institucionais vão depender dos recursos existentes (docentes, recursos materiais, definição de estratégia e metas), em observância às tabelas de competências e habilidades em anexo no Complemento da BNCC Computação. Uma opção recomendável seria implementar a oferta em todo o segmento dos Anos Iniciais/ EJA (1º ao 5º ano e Ciclo I), mas considerando as especificidades do foco na alfabetização (1º ao 3º ano) e a ampliação de tópicos no contexto dos anos seguintes (4º e 5º ano), conforme disposto na BNCC. Os Anos Finais/ EJA (6º ao 9º ano e Ciclo II) podem exigir mais, daí a sugestão de eventual

implementação gradual, ano/termo a ano/termo com as seguintes competências:

- 1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
- 2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
- 3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
- 4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.
- 5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
- 6. Desenvolver projetos baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.
- 7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões em face das questões de diferentes naturezas.

III. Adequação da Matriz Curricular

A partir da análise das Matrizes Curriculares apresentadas pela Comissão da BNCC Computação - Seduc Santos, instituída conforme Portaria nº 89/2025 - Seduc de 30 de maio de 2025, que dispõe sobre a nomeação dos membros da Comissão de Estudos para análise e apresentação de propostas de alteração do Currículo Santista, decorrentes da implementação da BNCC da Computação, constatou-se a necessidade de uma proposta para alteração na Matriz Curricular.

Em discussão com os profissionais envolvidos, optou-se por estabelecer nas Matrizes Curriculares:

1. A Computação na Educação Básica, contemplando os três eixos - pensamento computacional, mundo digital e cultura digital que deverá ser implementada em conformidade com a BNCC, ao longo das etapas de ensino.
2. Na Educação Infantil: introdução transversal, a partir da etapa obrigatória, de habilidades digitais por meio de atividades plugadas, desplugadas e lúdicas que desenvolvam o pensamento computacional, o conhecimento do mundo digital e a cultura digital.
3. No Ensino Fundamental (Anos Iniciais e EJA - Ciclo I): integração transversal das competências e habilidades previstas na BNCC Computação aos demais componentes curriculares.

4. Ensino Fundamental (Anos Finais e EJA – Ciclo II) : implementação como componente curricular específico, de forma gradativa, a ser atribuído por Professor de Educação Básica II (PEB II) ou Professor Adjunto II (PAD II). Para o ano de 2026, recomenda-se a realização, de forma amostral, no 6º ano, de experiências de prototipagem, conforme as diretrizes que serão estabelecidas no plano de implementação.
5. Os Anexos I, II, III, IV, V, VI e VII apresentam as Matrizes da Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais, Educação Integral e EJA e integram a Portaria a ser publicada.
6. Para complementar a implementação da Computação, há a Portaria da Investigação e Pesquisa para atribuição do professor especialista do 6º ano e o Plano de Implementação que está sendo organizado pela comissão responsável.

ANEXOS

ANEXO I MATRIZ CURRICULAR EDUCAÇÃO INFANTIL PARCIAL							
Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento							
CONVIVER, BRINCAR, PARTICIPAR, EXPLORAR, EXPRESSAR E CONHECER-SE							
BASE NACIONAL COMUM	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	HORAS AULAS SEMANAIS					
		FAIXAS ETÁRIAS / AULAS					
		BEBÊS		CRIANÇAS BEM PEQUENAS		CRIANÇAS PEQUENAS	
		BERÇÁRIO I	BERÇÁRIO II	MATERNAL I	MATERNAL II	JARDIM	PRÉ
	EU, O OUTRO E O NÓS	30h/a	30h/a	30h/a	28h/a	28h/a	27h/a
PARTE DIVERSIFICADA	CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS						
	TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS						
	ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO						
	ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES						
	EDUCAÇÃO FÍSICA	-	-	-	2h/a	2h/a	2h/a
	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS	-	-	-	-	-	1h/a
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM E PARTE DIVERSIFICADA		30h/a	30h/a	30h/a	30h/a	30h/a	30h/a

ANEXO II MATRIZ CURRICULAR EDUCAÇÃO INFANTIL INTEGRAL							
Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento							
CONVIVER, BRINCAR, PARTICIPAR, EXPLORAR, EXPRESSAR E CONHECER-SE							
BASE NACIONAL COMUM	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	HORAS AULAS SEMANAIS					
		FAIXAS ETÁRIAS / AULAS					
		BEBÊS		CRIANÇAS BEM PEQUENAS		CRIANÇAS PEQUENAS	
		BERÇÁRIO I	BERÇÁRIO II	MATERNAL I	MATERNAL II	JARDIM	PRÉ
	EU, O OUTRO E O NÓS	70h/a	70h/a	70h/a	68h/a	68h/a	67h/a
PARTE DIVERSIFICADA	CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS						
	TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS						
	ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO						
	ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES						
	EDUCAÇÃO FÍSICA	-	-	-	2h/a	2h/a	2h/a
	LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS	-	-	-	-	-	1h/a
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM E PARTE DIVERSIFICADA		70h/a	70h/a	70h/a	70h/a	70h/a	70h/a

**ANEXO III
MATRIZ CURRICULAR
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

BASE NACIONAL COMUM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	COMPONENTES CURRICULARES	HORAS AULAS SEMANAIS				
			ANOS/AULAS				
			1º	2º	3º	4º	5º
	LINGUAGEM	LÍNGUA PORTUGUESA	9	9	9	9	9
		ARTE	1	1	1	1	1
		EDUCAÇÃO FÍSICA	2	2	2	2	2
		LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA	1	1	1	2	2
		LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS	1	1	1	1	1
	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	9	9	9	8	8
	CIÊNCIAS DA NATUREZA	CIÊNCIAS	2	2	2	2	2
	CIÊNCIAS HUMANAS	HISTÓRIA	2	2	2	2	2
		GEOGRAFIA	2	2	2	2	2
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM			29	29	29	29	28
ENSINO RELIGIOSO			1	1	1	1	1
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM E PARTE DIVERSIFICADA			30	30	30	30	30

**ANEXO IV
MATRIZ CURRICULAR
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS**

BASE NACIONAL COMUM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	COMPONENTES CURRICULARES	HORAS AULAS SEMANAIS			
			ANOS/AULAS			
			6º	7º	8º	9º
	LINGUAGEM	LÍNGUA PORTUGUESA	6	6	6	6
		ARTE	3	3	3	3
		EDUCAÇÃO FÍSICA	2	2	2	2
		LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA	2	2	2	2
		LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS	-	-	-	-
	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	6	6	6	6
	CIÊNCIAS DA NATUREZA	CIÊNCIAS	3	3	3	3
	CIÊNCIAS HUMANAS	HISTÓRIA	3	3	3	3
		GEOGRAFIA	3	3	3	3
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM			28	28	28	28
PARTE DIVERSIFICADA	INVESTIGAÇÃO E PESQUISA		1	1	1	1
ENSINO RELIGIOSO			1	1	1	1
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM E PARTE DIVERSIFICADA			30	30	30	30

**ANEXO V
MATRIZ CURRICULAR
EDUCAÇÃO INTEGRAL JORNADA AMPLIADA**

CAMPO DE EXPERIÊNCIA	OFICINA	CÓDIGO	CAMPO DE EXPERIÊNCIA	OFICINA	CÓDIGO	CAMPO DE EXPERIÊNCIA	OFICINA	CÓDIGO
ARTE	Artes Visuais	AV	ESPORTE E MOVIMENTO	Atletismo	AT	ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA	Contação de História	CH
	Música	MU		Jogos e Brincadeiras	JB		Laboratório de Saberes	LS
	Teatro	TE		Lutas	LU		Libras	LBS
	Dança	DA		Práticas Corporais de Aventura	PA		Língua Estrangeira	LE
							TECNOLOGIA EDUCACIONAL	TE

ANEXO VI
MATRIZ CURRICULAR
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS CICLO I
(Semestral – 20 semanas)

BASE NACIONAL COMUM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	COMPONENTES CURRICULARES	HORAS AULAS SEMANAIS			
			CICLO I			
			T1	T2	T3	T4
	LINGUAGEM	LÍNGUA PORTUGUESA	6	6	6	6
		ARTE	1	1	1	1
		LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA	1	1	1	1
	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	6	6	6	6
	CIÊNCIAS DA NATUREZA	CIÊNCIAS	2	2	2	2
	CIÊNCIAS HUMANAS	HISTÓRIA	2	2	2	2
		GEOGRAFIA	2	2	2	2
	TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM PRESENCIAL / TURNO		20	20	20	20
	LINGUAGEM	EDUCAÇÃO FÍSICA	1	1	1	1
	ENSINO RELIGIOSO		1	1	1	1
	TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM PRESENCIAL / TURNO DIVERSO		2	2	2	2
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM PRESENCIAL e TURNO DIVERSO		22	22	22	22	

ANEXO VII
MATRIZ CURRICULAR
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS CICLO II
(Semestral – 20 semanas)

BASE NACIONAL COMUM	ÁREAS DE CONHECIMENTO	COMPONENTES CURRICULARES	HORAS AULAS SEMANAIS			
			CICLO II			
			T 1	T 2	T 3	T 4
	LINGUAGEM	LÍNGUA PORTUGUESA	5	5	5	5
		ARTE	2	2	2	2
		LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA	1	1	1	1
	MATEMÁTICA	MATEMÁTICA	5	5	5	5
	CIÊNCIAS DA NATUREZA	CIÊNCIAS	2	2	2	2
	CIÊNCIAS HUMANAS	HISTÓRIA	2	2	2	2
		GEOGRAFIA	2	2	2	2
	TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM – PRESENCIAL		19	19	19	19
	PARTE DIVERSIFICADA	ORIENTAÇÃO PARA O TRABALHO - OT	1	1	1	1
	LINGUAGEM	EDUCAÇÃO FÍSICA	1	1	1	1
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM PRESENCIAL, PARTE DIVERSIFICADA e TURNO DIVERSO		21	21	21	21	
BASE NACIONAL COMUM	EAD	LÍNGUA PORTUGUESA	1	1	1	1
		LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA	1	1	1	1
		MATEMÁTICA	1	1	1	1
		ENSINO RELIGIOSO	1	1	1	1
		ORIENTAÇÃO PARA O TRABALHO - OT	2	2	2	2
PARTE DIVERSIFICADA						
TOTAL BASE COMUM E PARTE DIVERSIFICADA – EAD			6	6	6	6
TOTAL DA BASE NACIONAL COMUM E PARTE DIVERSIFICADA			27	27	27	27

IV. Conclusão

Diante das razões apresentadas, submetemos ao Conselho Pleno esta proposta de Indicação, que regulamentará a nova Matriz Curricular para a Educação Infantil e Ensino Fundamental e EJA.

DELIBERAÇÃO PLENÁRIA

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (CME) aprova, por unanimidade a presente Indicação.

CME – Centro Darcy Ribeiro, em 12 de novembro de 2025.

PROF^a FABIANA RIVEIRO DE MORAIS MANINI
PRESIDENTE DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO