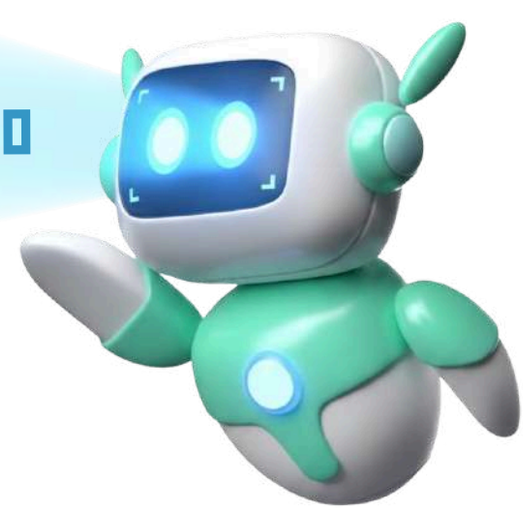
Secretaria Municipal da Educação

PALMAS PREFEITURA

Documento de Integração Curricular

EDUCAÇÃO *Digital e Midiática*

DOCUMENTO INTRODUTÓRIO



PALMAS
PREFEITURA

Secretaria Municipal
da Educação

Expedinte

José Eduardo de Siqueira Campos
Prefeito de Palmas

Anice de Souza Moura
Secretária Municipal da Educação

Cândida Cecília Massuogossa Arruda
Secretária Executiva Pedagógica

Maria Antônia Almeida Costa Andrade
Superintendente de Gestão Escolar

Hérika da Silva Melo
Diretora da Educação Fundamental

Bruno Pereira Martes
Gerente de Apoio Pedagógico da Educação Fundamental - Urbana e Campo

Aprovado pela Resolução CME - PALMAS - TO Nº 030, de 16 de dezembro de 2025.

Secretaria Municipal da Educação

PALMAS PREFEITURA

Ficha Técnica

Elaboração do Documento de Integração Curricular

Língua Port. 1º ao 4º anos
Fátima Aparecida Borges Alves
Língua Port. 5º a 9º anos
Esp. Priscila da Silva Noda Arantes
Esp. Valter Francisco de Almeida
Língua Inglesa
Priscila da Silva Noda Arantes
Arte
Fabiana Goulart
Educação Física
Eurenes Alves Martins
História, Geografia e Ensino Religioso
Esp. Ederson Miranda Braga e Me. Guilherme Soares
Ciências da Natureza
Laís Aguiar da Silveira Mendes
Matemática
Bruno Pereira Martes, Nelson Pires de Sant'Ana
e Esp. Valter Francisco de Almeida

Revisão Textual / Linguística

Juliana Costa dos Santos
Gilvania Rosa de Souza
Patrícia Alves do Nascimento
Paulo Vitor Rodrigues de Melo
Maria Socorro da Silva
Verônica Ramalho Nunes

Diagramação

Eurenes Alves Martins
Laís Aguiar da Silveira Mendes
Priscila da Silva Noda Arantes

Aprovado pela Resolução CME - PALMAS - TO Nº 030, de 16 de dezembro de 2025.

Sumário

06 **SIGLAS**

07 **APRESENTAÇÃO**

08 **INTRODUÇÃO** - Elaboração do Documento

10 - Estrutura da BNCC Computação

11 - A Computação e as Competências Gerais da BNCC Computação para o Ensino Fundamental

12 - Pensamento Computacional

13 - Mundo Digital

14 - Cultura Digital

15 - A Articulação entre os Eixos

16 **A ESTRUTURA DO DICEDEM**

17 **ATUALIZAÇÃO CURRICULAR**

18 **REFERÊNCIAS**

20 **REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES**

Lista de Siglas

BNCC	BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR
CEB	CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA
CIEB	CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA
CME	CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
CNE	CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO
CNPq	CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO
CP	CONSELHO PLENO
DCP	DOCUMENTO CURRICULAR DE PALMAS
DCT	DOCUMENTO CURRICULAR DO TOCANTINS
DICEDEM	DOCUMENTO DE INTEGRAÇÃO CURRICULAR DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA
ECA	ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE
IA	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
LGPD	LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS
MEC	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
OC	OBJETOS DE CONHECIMENTO
PNED	POLÍTICA NACIONAL DE EDUCAÇÃO DIGITAL
SBC	SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO
TCTs	TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS
TO	TOCANTINS

Apresentação

O mundo contemporâneo impõe à educação o desafio de preparar crianças, jovens, adultos e idosos para uma sociedade cada vez mais conectada. Incorporar aos currículos da Educação Básica as competências e habilidades necessárias para navegar nesse cenário deixou de ser uma escolha pedagógica e tornou-se uma resposta necessária às demandas do século XXI. Atualmente, a qualidade de vida, o acesso a serviços essenciais e interações sociais são mediados por redes e sistemas digitais, tornando o letramento digital um alicerce de inclusão social que incide diretamente na qualidade de vida das pessoas, independentemente de sua faixa etária ou localização geográfica. Logo, fica evidente que a fluência e a cidadania digital constituem novos alicerces da vida em sociedade.

> De acordo com o relatório *The Future of Jobs Report 2025* do Fórum Econômico Mundial, vivemos um período de profunda transformação nas qualificações profissionais. Estima-se que, entre 2025 e 2030, 39% das competências atuais dos trabalhadores se tornarão obsoletas ou precisarão ser drasticamente transformadas devido ao avanço da Inteligência Artificial e da automação.
>
> (*WORLD ECONOMIC FORUM*, 2025).

Diante desse panorama, o letramento digital emerge como caminho indispensável para a inclusão produtiva e social em diferentes gerações.

Desta forma, a rede de ensino do município de Palmas (TO) elabora o **Documento de Integração Curricular da Educação Digital e Midiática** (DICEDEM) alinhado aos princípios e metas da Política Nacional de Educação Digital, que define diretrizes obrigatórias para o ensino de computação na Educação Básica.

Este documento, mais do que uma atualização normativa, trata-se de um compromisso com o futuro dos estudantes palmenses, garantindo que a rede municipal disponha das condições necessárias para compreender, participar e transformar o mundo digital que os rodeia.

Introdução

ELABORAÇÃO DO DOCUMENTO

O **DICEDEM** é fruto de um processo cuidadoso de estudo, análise e diálogo, construído de forma pedagógica e coletiva, tecnicamente fundamentado e conduzido pela Secretaria Municipal de Educação com o propósito de orientar e implementar o ensino computacional na Educação Básica da Rede Pública Municipal.

A elaboração deste documento tomou como referência central o documento complementar à Base Nacional Comum Curricular: BNCC Computação, homologado pelo Ministério da Educação (MEC) em 30 de setembro de 2022, por meio da Resolução CNE/CP nº 02/2017 e regulamentado pela Resolução CNE/CEB nº 01/2022, de 04 de outubro de 2022. Este último instrumento normativo estabelece as diretrizes para a inclusão da computação na Educação Básica, abrangendo o desenvolvimento de currículos, a formação de professores e a formulação de recursos didáticos.

Nesse sentido, a estruturação deste referencial partiu do princípio da *5ª Competência Geral da BNCC*, que orienta o uso crítico, ético e protagonista das tecnologias digitais nas práticas sociais.

> "Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva."
>
> (BRASIL, 2018, p. 11).

Além disso, o documento foi fundamentado nos princípios e objetivos da Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533, de 2023, que orienta a promoção da inclusão digital, o desenvolvimento de competências digitais junto a estudantes e professores, a melhoria da infraestrutura tecnológica nas escolas e a integração de práticas

pedagógicas inovadoras ao currículo escolar. Somam-se a esses referenciais as disposições do ECA Digital, Lei nº 15.211 de 2025, em vigor desde 17 de março de 2026, voltada à proteção de menores no ambiente virtual e à adoção de mecanismos de segurança e privacidade. Esse marco legal, aliado às diferentes realidades de infraestrutura tecnológica das escolas da Rede Municipal, influenciou diretamente as escolhas pedagógicas deste documento, orientando a equipe técnica na seleção de abordagens seguras e adequadas para o desenvolvimento das competências digitais em cada etapa de ensino.

A estruturação pedagógica foi embasada no *Currículo de Referência em Tecnologia e Computação* do Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB, 2020) que proporcionou um modelo coerente para a progressão das aprendizagens ao longo das etapas escolares. Este documento colaborou para a esquematização de expectativas de aprendizagem e sugestões pedagógicas, oferecendo orientações práticas sobre o desenvolvimento de habilidades em sala de aula, além da inclusão de materiais complementares. Um aspecto central dessa escolha foi a adequação das estratégias ao nível básico de adoção tecnológica das escolas da Rede Municipal, levando em conta a atual infraestrutura disponível e os perfis de formação docente. Dessa forma, o planejamento priorizou tanto a aplicação de atividades desplugadas, que permitem o desenvolvimento do pensamento computacional sem a dependência obrigatória de conectividade ou equipamentos complexos quanto o uso funcional de ferramentas digitais. Além deste, foram utilizados a BNCC (2017), os Documentos Curriculares Tocantins (DCT, 2019) e de Palmas (DCP, 2025), cujas habilidades serviram de base para a integração proposta no DICEDEM.

O processo de construção envolveu a leitura sistemática e o estudo dos documentos normativos e de referência mencionados, bem como a análise das realidades e potencialidades da Rede Municipal de Ensino de Palmas. Nesse contexto, utilizou-se o suporte da Inteligência Artificial (IA) para otimizar a integração técnica entre as habilidades da BNCC Computação e as habilidades dos documentos curriculares (DCP e DCT) em seus respectivos

anos letivos, nos quais, após análise técnica, foram delineadas expectativas de aprendizagem para cada habilidade combinada. A tecnologia também auxiliou na prospecção de ideias para algumas sugestões pedagógicas, estabelecendo conexões entre Eixo, Objeto de Conhecimento, Habilidade da BNCC Computação, Habilidade do DCP/DCT e Expectativa de Aprendizagem, respeitando a progressão pedagógica de cada etapa e ano de ensino da Educação Básica.

É importante ressaltar que todo o conteúdo gerado por IA passou por revisão crítica rigorosa e validação final pelos técnicos responsáveis de cada Componente Curricular, que assumem integral responsabilidade pela originalidade e veracidade das informações, em estrita conformidade com a Portaria CNPq nº 2664/2023.

A partir desse diagnóstico e do refinamento técnico, consolidou-se a integração das habilidades, delineando expectativas de aprendizagem, sugestões pedagógicas e indicando materiais complementares, respeitando a progressão pedagógica de cada etapa e ano de ensino da Educação Básica.

A ESTRUTURA DA BNCC COMPUTAÇÃO

A implementação da Computação na Educação Básica pressupõe o desenvolvimento de capacidades que transcendem o simples uso de ferramentas tecnológicas, focando na compreensão profunda dos processos computacionais e seus impactos na sociedade. Para o Ensino Fundamental, a BNCC Computação estabelece sete competências específicas que definem os direitos de aprendizagem e orientam o compromisso pedagógico da rede de ensino:

A COMPUTAÇÃO E AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC COMPUTAÇÃO PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

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 frente às questões de diferentes naturezas.

Fonte: Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC

Para viabilizar o alcance dessas competências, os conhecimentos da área da Computação forão organizados em **três eixos estruturantes**, que se articulam de forma integrada e progressiva ao longo de toda a Educação Básica: **Pensamento Computacional**, **Mundo Digital** e **Cultura Digital**. Compreender o que cada um desses eixos significa é condição essencial para que toda a comunidade escolar possa implementá-los com qualidade e intencionalidade.

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

O **Pensamento Computacional** é frequentemente mal compreendido como sinônimo de programação ou de uso de computadores. Na realidade, trata-se de um conceito muito mais abrangente e humano. Em termos gerais, refere-se ao **conjunto de estratégias cognitivas e criativas para a resolução de problemas com base na lógica computacional** — uma forma de pensar que pode ser aplicada a qualquer desafio, com ou sem o uso de dispositivos tecnológicos.

Na prática escolar, o Pensamento Computacional se manifesta em habilidades como a decomposição de problemas complexos em partes menores menores e manejáveis; o reconhecimento de padrões em situações distintas; a abstração, que consiste em identificar apenas os elementos essenciais para a solução, descartando o que é irrelevante; e a elaboração de algoritmos, ou seja, sequências lógicas e ordenadas de passos para se chegar a um resultado. Essas habilidades são desenvolvidas



elaboração de algoritmos, ou seja, sequências lógicas e ordenadas de passos para se chegar a um resultado. Essas habilidades são desenvolvidas desde os anos iniciais da Educação Básica, com crescente complexidade ao longo das etapas escolares.

COMPETÊNCIAS DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL

1. **Abstração:** compreender e utilizar modelos e representações adequadas para descrever informações e processos, e técnicas para construir soluções algorítmicas;
2. **Automação:** ser capaz de descrever as soluções por meio de algoritmos de forma que máquinas possam executar partes ou todo o algoritmo proposto, bem como de construir modelos computacionais para sistemas complexos;
3. **Análise:** analisar criticamente os problemas e soluções para identificar não somente se existem soluções que podem ser automatizadas, mas também ser capaz de avaliar a eficiência e a correção destas soluções.

Fonte: Referenciais de Formação em Computação: Educação Básica (SBC, 2017)

MUNDO DIGITAL

O **Mundo Digital** trata da **compreensão da infraestrutura física e lógica que sustenta o funcionamento das tecnologias digitais**. Engloba o conjunto de artefatos, sistemas, redes e protocolos que tornam possível a existência e o funcionamento do espaço digital em que vivemos: computadores, celulares, tablets, roteadores, sinais de rádio, redes de telefonia móvel e conexões sem fio, além de estruturas lógicas como protocolos de Internet, sistemas de armazenamento em nuvem, criptografia, e os meios pelos quais dados e informações são representados, processados, transmitidos e protegidos.



Compreender o Mundo Digital significa ir além do uso cotidiano das ferramentas e desenvolver a capacidade de **entender como a tecnologia funciona:** de que maneira um aplicativo envia e recebe dados ou como uma rede sem fio conecta dispositivos, por exemplo. Esse entendimento transforma o estudante de mero consumidor de tecnologia em alguém capaz de compreendê-la criticamente, avaliar seus riscos e possibilidades, e tomar decisões mais conscientes sobre seu uso.

COMPETÊNCIAS DO MUNDO DIGITAL

1. **Codificação:** entender como informações podem ser descritas e armazenadas;
2. **Processamento:** compreender como a informação é processada por computadores e os diferentes níveis de relação entre hardware e software;
3. **Distribuição:** entender como se dá a comunicação entre diferentes dispositivos digitais, como os dados são transmitidos, como é garantida a integridade e segurança no mundo digital, entender a estrutura da Internet.

Fonte: Referenciais de Formação em Computação: Educação Básica (SBC, 2017)

CULTURA DIGITAL

A **Cultura Digital** é o eixo que trata das **práticas sociais, éticas e cidadãs mediadas pela tecnologia digital**. Ela abrange o conjunto de costumes, valores, formas de interação e modos de produção e consumo de informação.

Dois conceitos são centrais neste eixo. O primeiro é o de **cidadania digital**, compreendida como o exercício consciente de direitos e deveres no ambiente digital: o direito ao acesso à informação e o dever do uso adequado, ético e responsável das tecnologias. O segundo é o de **fluência digital**, que vai além do simples domínio técnico de ferramentas e envolve a capacidade de acessar, compreender, avaliar criticamente e produzir conteúdo digital de forma eficiente e contextualizada.



A importância da Cultura Digital para a formação dos estudantes é ampla e multidimensional, pois abrange a compreensão dos impactos sociais e éticos da tecnologia; a prevenção e o enfrentamento de situações como o *cyberbullying* e a desinformação; a proteção da privacidade e dos dados pessoais; o reconhecimento e a valorização da diversidade cultural no espaço.

COMPETÊNCIAS DA CULTURA DIGITAL

1. **Computação e Sociedade:** compreender o impacto e decorrências da revolução digital e dos avanços do mundo digital na humanidade;
2. **Fluência Tecnológica:** utilizar de forma eficiente e crítica ferramentas que auxiliem a obter, analisar, sintetizar e comunicar informações de formatos e com fins diversos;
3. **Ética Digital:** analisar de forma crítica questões éticas e morais que surgiram com o mundo digital.

Fonte: Referenciais de Formação em Computação: Educação Básica (SBC, 2017)

A ARTICULAÇÃO ENTRE OS TRÊS EIXOS

Os três eixos se complementam e se interpenetram na prática pedagógica. O Pensamento Computacional representa a dimensão cognitiva e criativa — a capacidade lógica de estruturar e resolver problemas. O Mundo Digital representa a dimensão técnica e infraestrutural — o entendimento de como as tecnologias funcionam em seus aspectos físicos e lógicos. A Cultura Digital representa a dimensão ética, social e cidadã — as relações humanas e os valores que orientam o uso responsável e transformador das tecnologias.

Juntos, esses três eixos formam a base de uma educação em computação que vai muito além do aprendizado técnico: eles promovem o desenvolvimento integral do estudante, preparando-o para participar ativamente, de forma crítica e criativa, da sociedade digital contemporânea.



Computação na Educação Básica
Disponível em: https://www.computacional.com.br/educacao-basica

A Estrutura do DICEDEM

A estrutura pedagógica deste Documento foi concebida para funcionar como uma verdadeira trilha de implementação, transformando diretrizes normativas em roteiros práticos e acessíveis para o cotidiano escolar. Cada seção do documento inicia-se com a identificação clara do Componente Curricular e do Ano Letivo, destacando o técnico responsável pela elaboração para assegurar a transparência e o rigor do processo. O encadeamento lógico prossegue com a definição do **Eixo** e dos **Objetos de Conhecimento (OC)** — apresentando um objeto para os Anos Iniciais e dois para os Anos Finais, de acordo com a BNCC Computação — todos devidamente alinhados aos **Temas Contemporâneos Transversais (TCT)**. Esse alinhamento garante que o ensino da computação não ocorra de forma isolada, mas sim conectada a questões sociais, éticas e culturais relevantes.

O diferencial estratégico desta arquitetura reside na integração direta entre a norma nacional e a realidade local, estabelecendo um diálogo constante entre as **habilidades da BNCC Computação** e as **habilidades dos documentos curriculares** referenciais de Palmas (DCP) e do Tocantins (DCT). A partir desse cruzamento, derivam-se as **Expectativas de Aprendizagem**, que traduzem o que se espera que o estudante desenvolva em cada etapa. Para apoiar o trabalho docente, a estrutura é arrematada com **Sugestões Pedagógicas** detalhadas e **Materiais Complementares** (inseridos junto à habilidade ou consolidados ao final do ano letivo) oferecendo um repertório de recursos e plataformas online. Dessa forma, o documento deixa de ser apenas um referencial teórico para se tornar um instrumento facilitador, que entrega ao professor o caminho completo: desde a fundamentação legal até a prática pedagógica em sala de aula.

Atualização Curricular

A incorporação da BNCC Computação ao referencial curricular se constitui como um **direito de aprendizagem** para todos os estudantes em diferentes etapas e modalidades. No Município de Palmas, o **DICEDEM** foi aprovado pelo Conselho Municipal de Educação (CME) após análise e homologado em 16 de dezembro de 2025. A atualização dos documentos curriculares já está em curso, como atesta os DCP referentes ao 1º e ao 2º anos do Ensino Fundamental e seguirá sendo atualizada nos demais currículos que estão em construção contínua.





Referências

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, 16 jul. 1990. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: novembro 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: setembro 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – Computação: complemento à BNCC.** Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf/>. Acesso em: setembro 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB n° 2, de 17 de fevereiro de 2022.** Normas sobre Computação na Educação Básica – complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://link.ufms.br/9f1pd>. Acesso em: setembro 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB n° 1, de 4 de outubro de 2022.** Define as normas sobre o ensino de Computação na Educação Básica. Brasília: MEC, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. **Resolução CNE/CP n° 2, de 22 de dezembro de 2017.** Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica.** Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: novembro 2025.



Referências

BRASIL. **Lei n° 14.533, de 11 de janeiro de 2023.** Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 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. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 161, n. 9, p. 1-2, 12 jan. 2023.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática. Coordenação-Geral de Educação Midiática. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática.** Brasília, DF: SECOM/PR, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/arquivos/2023_secom-spdigi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf>. Acesso em: 4 maio 2026.

BRASIL. **Lei n° 12.965, de 23 de abril de 2014.** Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República, 2014.

RAABE, André L. A.; BRACKMANN, Christian P.; CAMPOS, Flávio R. **Currículo de referência em tecnologia e computação: da educação infantil ao ensino fundamental.** São Paulo: CIEB, 2018. E-book em PDF. Disponível em: <https://curriculo.cieb.net.br/assets/docs/Curriculo-de-referencia_EI-e-EF_2a-edicao_web.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO. **Referenciais de formação em computação: educação básica.** Porto Alegre: SBC, 2017. Disponível em: <https://www.sbc.org.br/wp-content/uploads/2024/07/Referenciais-de-FormaA-A-o-em-ComputaA-A-o-EducaA-A-o-BA-sica-julho2017.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2026.

TOCANTINS. Secretaria de Estado da Educação, Juventude e Esportes. **Documento Curricular do Território do Tocantins - DCT/TO: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Palmas: SEDUC, 2019.

PALMAS. Secretaria Municipal da Educação. **Documento Curricular de Palmas - DCP: Documento Curricular da Alfabetização.** Palmas: SEMED, 2024.

WORLD ECONOMIC FORUM. **The Future of Jobs Report 2025.** Geneva: WEF, 2025. Disponível em: <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2025/>. Acesso em: 4 maio 2026.

Referências Complementares

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais.** Brasília, DF: SECOM/PR, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2026.

UNIÃO NACIONAL DOS DIRIGENTES MUNICIPAIS DE EDUCAÇÃO (Undime). **Guia de Conectividade e BNCC Computação nos currículos municipais.** Brasília, DF: Undime, 2024. Disponível em: <https://undime.org.br/uploads/documentos/phpJ3Ec4f_67fe7c4fc3f7e.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2026.

UNIÃO NACIONAL DOS DIRIGENTES MUNICIPAIS DE EDUCAÇÃO (Undime). **FAQ: Implementação da BNCC Computação e Integração Curricular de Educação Digital e Midiática.** Brasília, DF: Undime, 2023. Disponível em: <https://undime.org.br/uploads/documentos/phpb2Cham_68fbc7168814f.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2026.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **#MECAoVivo | Educação Digital e Midiática - caminhos para a implementação.** Brasília, DF: YouTube, 21 maio 2025. 1 vídeo (1h 14min 55s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Np7HJWCeQFU>. Acesso em: 26 mar. 2026.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **Recomendações para implementação da BNCC Computação. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2023.** Disponível em: https://www.fundacaotelefonicavivo.org.br/download.php?dir=pdfs&file=Recomendacoes_para_Implementacao_da_BNCC_Computacao_1_.pdf. Acesso em: 26 mar. 2026.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **Referencial Curricular: documento orientador para atualização. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2023. (E-book 2).** Disponível em: https://www.fundacaotelefonicavivo.org.br/download.php?dir=pdfs&file=E-book_2_Referencial_Curricular_Documento_Orientador_para_atualizacao.pdf. Acesso em: 26 mar. 2026.

PALMAS
PREFEITURA

Secretaria Municipal
da Educação

Secretaria Municipal
da Educação

PALMAS
PREFEITURA

Secretaria Municipal
da Educação

PALMAS
PREFEITURA

