

Sumário

Poder Executivo

Gabinete do Prefeito.....	1
Conselho Municipal de Educação.....	1a3

Gabinete do Prefeito

PORTARIA GP Nº 279-a/26, DE 10 DE AGOSTO DE 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE PEDRAS DE FOGO – PB, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo art. 1º, da Emenda a Lei Orgânica do Município nº 01, de 23 de maio de 1997.

RESOLVE:

I – Publica Parecer do Conselho Municipal de Educação – CME nº 01/2026, do Município de Pedras de Fogo/PB.

II - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação.

Gabinete do Prefeito do Município de Pedras de Fogo, em 10 de agosto de 2026.


JOSÉ CARLOS FERREIRA BARROS
-Prefeito Constitucional-

Semanário Oficial

Criado pela Lei Municipal 610 de 04.09.1997
Órgão Oficial de divulgação de Atos dos Poderes Executivo e Legislativo, publicado, semanalmente, sob a responsabilidade da Secretaria de Governo.

Conselho Editorial
Editor: Rosilene Maria de Sousa Araújo;
Redator: Bruno José de Melo Trajano.
Revisor: Edvaldo dos Santos

PREFEITURA MUNICIPAL DE PEDRAS DE FOGO-PB
CNPJ: 09.072.455/0001-97
Rua Dr. Manoel Alves, 140 – Centro
CEP 58.328-000 Tel: (081) 3635.1081
E-mail: gabinete@pedrasdefogo.pb.gov.br

Conselho Municipal de Educação - CME

PARECER CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME Nº 01/2026

INTERESSADO:	SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PEDRAS DE FOGO/PB
ASSUNTO:	ANÁLISE E APROVAÇÃO DO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA DO MUNICÍPIO DE PEDRAS DE FOGO/PB
RELATOR:	JOSENILDO SILVA DE LIMA
Nº DO PROCESSO:	01/2026
PARECER nº 01/2026:	Aprovado pelo plenário em Assembleia Extraordinária em: 30/07/2026

Publicado no Semanário Oficial de 10/08/2026, por meio da Portaria nº 279-a de 10/08/2026.

1. RELATÓRIO

A Secretaria de Educação do Município de Pedras de Fogo/PB encaminhou, no dia 10 de julho de 2026, por meio do Ofício nº 070/2026, a Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática para análise e homologação. A documentação foi recebida e protocolada pela Presidência do Conselho Municipal de Educação de Pedras de Fogo, que emitiu a Portaria nº 01/2026, de 16 de julho de 2026, com a designação dos Conselheiros: Josenildo Silva de Lima, Tatiana Carolina Pontes de Andrade, David de Araújo Pereira e Graciete Tavares da Silva para, sob a presidência da primeira, constituir a Comissão Especial com a finalidade de proceder à análise e emitir parecer sobre a Adesão do Sistema Municipal de Ensino ao Currículo da Educação Digital e Midiática do Estado da Paraíba nos moldes do Regimento Interno deste Conselho Municipal de Educação. A referida Comissão Especial, de posse da documentação, após análise e deliberações durante as reuniões de análise e discussão do documento, ocorridas em 16 de julho de 2026 e em 3 de julho de 2026, vem por meio da relatoria apresentar o presente Parecer.

2. DA CONSTRUÇÃO DO DOCUMENTO

A Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática no Estado da Paraíba se apresenta-se como uma atualização da Proposta Curricular do Estado da Paraíba, ao incorporar a Base Nacional Comum Curricular – computação (Complemento à BNCC) como referência para o ensino de computação em todas as etapas da Educação Básica.

Para alinhar os objetivos da BNCC Computação ao currículo da Paraíba, foi criada uma Comissão Estadual para a elaboração do Referencial Curricular paraibano acerca da BNCC Computação, por meio da Portaria nº 400 de 15 de julho de 2025, composta por membros das diversas gerências executivas e assessores técnicos pedagógicos e em tecnologia.

Esse movimento buscou assegurar que o documento refletisse as demandas reais da Educação Básica, considerando a diversidade cultural, social, política e econômica das diferentes regiões do estado, além de valorizar princípios éticos e humanos.

Nesse contexto, o currículo emerge como resultado de um percurso histórico marcado por debates e marcos normativos, configurando-se como uma resposta estruturada e contínua aos desafios contemporâneos, com o propósito de orientar a implementação transversal e articulada da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Computação na rede de ensino paraibano.

2.1 DOS MARCOS LEGAIS

A construção da Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática da Paraíba fundamenta-se em um conjunto de marcos legais e normativos que orientam a inserção estruturada da cultura digital na Educação Básica. Nesse sentido, destaca-se a Lei nº 14.180/2021, que institui a Política de Inovação Educação Conectada (PIEC), com foco no uso pedagógico de tecnologias digitais e na universalização do acesso à internet de alta velocidade nas escolas públicas. Essa política estabelece as bases estruturais para a integração tecnológica e pedagógica nas redes de ensino. A Lei Federal nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED) e consolida a Educação Digital como componente obrigatório no âmbito da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, reforçando a necessidade de desenvolvimento de competências digitais de forma equitativa e articulada.

Soma-se a esse marco o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que estabelece diretrizes específicas para o ensino de Computação na Educação Básica, definindo competências, habilidades e eixos estruturantes alinhados à formação integral dos estudantes. Complementarmente, as Resoluções CNE/CP nº 2/2017 e nº 4/2018 orientam a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), assegurando a integração das aprendizagens essenciais em todo o território nacional.

Por fim, a Resolução CNE/CEB nº 2/ 2025, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de Educação Digital e Midiática. Nesse contexto, a proposta curricular paraibano articula-se diretamente com a BNCC Computação, incorporando seus princípios e diretrizes para promover uma abordagem transversal, crítica e contextualizada da educação digital, em consonância com as demandas contemporâneas da sociedade e do mundo do trabalho.

2.2 DA PROPOSTA CURRICULAR E DA SUA ORGANIZAÇÃO

O Documento Curricular de Educação Digital e Midiática da Paraíba constitui-se como um instrumento orientador que sistematiza, de forma articulada e progressiva, a integração dos saberes digitais aos diversos componentes

curriculares da Educação Básica, em consonância com a BNCC e com a BNCC Computação. Sua elaboração reflete o compromisso com uma formação integral dos estudantes, pautada no desenvolvimento de competências e habilidades que extrapolam o uso técnico das tecnologias, promovendo o pensamento crítico, a autonomia, a criatividade e a participação ética na cultura digital.

Nesse sentido, o documento organiza-se de maneira a garantir coerência pedagógica, progressão das aprendizagens e transversalidade curricular, articulando-se com os diferentes componentes curriculares e etapas de ensino, de modo a assegurar que a Educação Digital e Midiática seja efetivamente incorporada às práticas educativas das redes de ensino da Paraíba.

Quanto à sua organização, o documento está estruturado de forma a orientar a compreensão teórica, a fundamentação pedagógica e a aplicação prática da Educação Digital e Midiática, contemplando:

- **Introdução:** apresenta os fundamentos, objetivos e o contexto de elaboração da proposta curricular, destacando seu caráter democrático e alinhamento aos marcos legais e normativos;
- **Eixos Estruturantes da Computação:** aborda os eixos da BNCC Computação os quais se estruturam em três grandes áreas para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental: Pensamento computacional, Mundo digital e Cultura digital;
- **Importância da Computação na Educação Básica:** discute o papel da computação na formação integral dos estudantes e o impacto na sociedade contemporânea;
- **Abordagens da BNCC COMPUTAÇÃO nas Etapas de Ensino:** detalha a implementação das competências e habilidades desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, que poderá ser implementada em três formatos possíveis: como componente curricular específico, por meio de uma abordagem transversal integrada a diferentes áreas do conhecimento da Formação Geral Básica ou ainda em um modelo híbrido que combina ambas as estratégias.
- **Organizadores Curriculares por Área do Conhecimento:** apresenta a integração das habilidades da BNCC Computação com os componentes curriculares, evidenciando a transversalidade;
- **Modalidades de Ensino:** menciona a incorporação da Computação, nas outras modalidades de ensino como a Educação de Jovens e Adultos (EJA), a Educação Quilombola e a Educação Indígena, afirmando que devem ser consideradas as especificidades de cada modalidade, de modo a garantir equidade, pertinência pedagógica e respeito às singularidades de cada contexto.
- **Infraestrutura:** propõe e apresenta o Plano de Evolução Tecnológica, com o objetivo de guiar as escolas rumo a um patamar de inovação e integração tecnológica de Nível Intermediário, conforme as diretrizes e os pilares de referência do Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB).
- **Formação Continuada de Professores:** Esta seção do plano foca no desenvolvimento do capital humano, com o objetivo de estimular gestores e professores a dominarem as ferramentas digitais e as incorporarem de forma eficaz em suas práticas.
- **Avaliação para a Aprendizagem:** propõe abordagens avaliativas que consideram o desenvolvimento das competências digitais de forma formativa e contínua.
- **Encaminhamentos Metodológicos:** orienta que implementação da computação na Educação Básica deve considerar estratégias de ensino-aprendizagem que promovam o desenvolvimento de competências digitais de forma gradual, progressiva e contextualizada. Combinando atividades plugadas, que envolvam o uso direto de tecnologias digitais, recursos computacionais e desplugadas a fim de explorar conceitos computacionais e processos de resolução de problemas sem depender exclusivamente de equipamentos

Essa organização evidencia um currículo dinâmico, integrado e comprometido com os desafios da educação contemporânea, garantindo que a cultura digital seja vivenciada de forma crítica, ética e significativa no cotidiano escolar.

2.3 DA CULTURA DIGITAL NO CURRÍCULO DO ESTADO DA PARAÍBA

A cultura digital, na Educação Infantil, deve ser introduzida por meio de vivências e conversas sobre o uso responsável, seguro e respeitoso de dispositivos tecnológicos, além de promover a formação de habilidades socioemocionais. As crianças devem ser orientadas, por exemplo, sobre hábitos saudáveis com tecnologia, a importância de pedir ajuda a um adulto antes de usar determinados dispositivos e como se portar de maneira gentil mesmo em interações mediadas por tecnologia.

No Ensino Fundamental, a cultura digital passa a ser trabalhada de forma mais sistemática e reflexiva. Os estudantes aprendem sobre os direitos e deveres no uso das tecnologias, proteção de dados pessoais, respeito à privacidade, reconhecimento dos riscos no ambiente digital, bem como o papel da ética no compartilhamento de informações. Eles devem ser incentivados a pesquisar informações de forma crítica, avaliar a confiabilidade das fontes, respeitar direitos autorais e refletir sobre os impactos das tecnologias na vida pessoal, coletiva e na sociedade.

2.4 DOS FUNDAMENTOS E A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Os fundamentos da Educação Digital e Midiática na Educação Básica partem do reconhecimento de que a tecnologia não se limita a um recurso instrumental, mas configura-se como um elemento estruturante das dinâmicas sociais, culturais, econômicas e científicas do mundo contemporâneo. Nesse contexto, sua incorporação ao currículo, em consonância com a Base Nacional Comum

Curricular e com a BNCC Computação, torna-se essencial para garantir o desenvolvimento integral dos estudantes.

A tecnologia, enquanto linguagem e meio de produção de conhecimento, potencializa o desenvolvimento de competências como o pensamento crítico, a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas complexos, contribuindo para a formação de sujeitos autônomos e protagonistas em uma sociedade cada vez mais digital.

Além disso, a inserção qualificada das tecnologias digitais na educação possibilita a ampliação das formas de ensinar e aprender, favorecendo práticas pedagógicas inovadoras, colaborativas e centradas no estudante. Ao articular os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, a proposta curricular pernambucana promove uma compreensão mais ampla do papel da tecnologia, estimulando não apenas o uso consciente e ético das ferramentas digitais, mas também a capacidade de criação, análise e intervenção no mundo digital.

Dessa forma, a Educação Básica assume o compromisso de preparar os estudantes para os desafios do século XXI, assegurando não apenas o acesso às tecnologias, mas, sobretudo, o desenvolvimento de competências que lhes permitam atuar de maneira crítica, responsável e transformadora na sociedade.

3. DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA EM CADA ETAPA DE ENSINO

A implementação da BNCC Computação no Estado da Paraíba e em seus municípios parte do reconhecimento de que a computação não se limita a um componente isolado, porque constitui um direito de aprendizagem transversal para todos os estudantes da Educação Básica. A abordagem transversal significa que os conhecimentos, competências e habilidades relacionados à computação — especialmente nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital — devem estar presentes em diversas áreas do currículo, dialogando com Matemática, Ciências da Natureza, Linguagens, Ciências Humanas e com a Formação Técnica e Profissional.

Na Educação Infantil, a proposta privilegia abordagens lúdicas e experiências iniciais com o pensamento lógico, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil. Nesse sentido, o documento destaca que:

Nessa etapa, a abordagem transversal da computação deve se integrar às experiências lúdicas, explorando a curiosidade natural das crianças e favorecendo aprendizagens ligadas ao raciocínio lógico, à organização do pensamento, à interação social e ao uso responsável das tecnologias. (CBNCC-PB, 2026, p. 30).

Observa-se, portanto, uma preocupação em integrar o desenvolvimento cognitivo às interações sociais e ao uso consciente das tecnologias desde os primeiros anos.

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, há ampliação das experiências digitais, com foco no uso pedagógico e na introdução da educação midiática. Conforme o documento:

"Essa fase exige uma abordagem pedagógica que priorize a experiência concreta e a construção de significados, possibilitando que as crianças compreendam noções de sequência, repetição, classificação, ordenação e representação simbólica." (p. 18).

Essa etapa consolida habilidades iniciais relacionadas à autonomia, à leitura crítica e ao uso responsável das tecnologias, integrando-as ao processo de alfabetização e letramento.

Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, a proposta assume um caráter mais reflexivo e crítico, articulando a educação digital ao projeto de vida dos estudantes. O documento explicita que:

"A transversalidade continua a ser o eixo norteador, mas agora eles são desafiados a aplicar a computação em atividades que exigem maior autonomia, como a produção de conteúdos digitais multimodais, a análise crítica de informações em ambientes digitais e a utilização de linguagens de programação em nível introdutório." (p. 48).

Nessa fase, intensifica-se o desenvolvimento do pensamento computacional e da análise crítica das tecnologias, preparando os estudantes para uma atuação mais consciente no mundo digital.

Dessa forma, a Educação Digital e Midiática, ao longo das diferentes etapas de ensino, consolida-se como um eixo transversal que promove a formação de estudantes capazes de compreender, utilizar e transformar as tecnologias digitais de maneira crítica, responsável e inovadora, acompanhando as demandas de uma sociedade em constante transformação.

3.1 DA INCLUSÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

A inserção da Inteligência Artificial representa um movimento de aprofundamento dos saberes digitais já previstos, ampliando o escopo formativo para além do uso das tecnologias e avançando em direção à compreensão, análise e criação de sistemas tecnológicos. Conforme descrito no documento:

"O Plano de Evolução Tecnológica propõe a integração curricular da Inteligência Artificial (IA) na formação e capacitação dos professores. A inclusão da IA fortalece o desenvolvimento das competências digitais da BNCC, com foco nos eixos de pensamento computacional, cultura digital e mundo digital." (p. 88).

3.3 DOS COMPONENTES CURRICULARES E A ARTICULAÇÃO POR ETAPA DE ENSINO

Os organizadores curriculares do Currículo da Educação Digital e Midiática da Paraíba estruturaram-se de forma transversal e integrada aos diferentes componentes curriculares, em consonância com a BNCC e com a BNCC Computação. Essa organização evidencia que os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital não se configuram como conteúdos isolados, mas como dimensões que atravessam e qualificam as práticas pedagógicas nas diversas áreas do conhecimento.

3.3.1 EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, o currículo organiza-se a partir dos Campos de Experiência, promovendo o desenvolvimento integral da criança por meio de práticas lúdicas e vivências significativas, em consonância com a BNCC.

3.3.2 ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

No Ensino Fundamental - Anos Iniciais, o currículo articula o desenvolvimento das habilidades previstas na BNCC a práticas pedagógicas que integram o letramento tradicional ao letramento digital, por meio de atividades contextualizadas e investigativas.

3.3.3 ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

No Ensino Fundamental - Anos Finais, o currículo promove o aprofundamento das aprendizagens por meio da análise, sistematização e produção de conhecimentos, articulando as habilidades previstas na BNCC a práticas investigativas e ao uso de tecnologias digitais.

3.5 DA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

A formação continuada de professores é compreendida como elemento estruturante para a efetivação das práticas pedagógicas no contexto digital. Em articulação com a BNCC Computação, essa formação é concebida como um processo permanente, reflexivo e contextualizado, voltado ao desenvolvimento de competências digitais docentes que possibilitem a integração qualificada das tecnologias ao ensino.

A formação docente deve estar diretamente articulada às competências previstas no currículo, garantindo alinhamento entre teoria e prática. Nesse sentido, a formação continuada deve contemplar o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao uso pedagógico das tecnologias, à mediação da aprendizagem em ambientes digitais, à análise crítica de informações e à promoção da cidadania digital. Além disso, deve favorecer a construção de práticas inovadoras, colaborativas e interdisciplinares, ancoradas nos eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Destaca-se, ainda, a importância de que essa formação esteja vinculada ao contexto real das escolas, valorizando os saberes docentes e promovendo espaços de troca, reflexão e construção coletiva.

Dessa forma, a formação continuada configura-se como condição indispensável para que o professor atue de maneira crítica, ética e criativa, assegurando a efetiva implementação da Educação Digital e Midiática no currículo e contribuindo para a transformação das práticas educativas.

3.6 DA AVALIAÇÃO PARA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DIGITAL

A avaliação para a aprendizagem na Educação Digital e Midiática, no contexto do Organizador Curricular do Estado da Paraíba, é concebida como um processo contínuo, formativo e integrado às práticas pedagógicas, em consonância com a BNCC e com a BNCC Computação. Nessa perspectiva, a avaliação deixa de assumir um caráter meramente classificatório e passa a orientar-se pela compreensão do processo de aprendizagem dos estudantes, considerando não apenas os resultados, mas sobretudo os percursos, as estratégias utilizadas e as competências desenvolvidas ao longo do processo educativo.

Desse modo, o documento sugere-se que as estratégias de avaliação incluam:

- Avaliações processuais: observação do desempenho em atividades práticas, participação em projetos, resolução de problemas e experimentações com recursos digitais.
- Produções digitais e projetos: desenvolvimento de soluções computacionais, apresentações multimodais, simulações e protótipos que evidenciem a aplicação de conhecimentos de forma contextualizada.
- Rubricas e instrumentos de acompanhamento: critérios claros para análise de competências técnicas, criatividade, autonomia e colaboração, possibilitando feedback formativo e orientação individualizada.
- Flexibilidade de aplicação: instrumentos que se adaptem às condições de cada escola e rede de ensino, contemplando contextos presenciais, híbridos ou remotos, sem impor modelos uniformes que comprometam a autonomia de estados e municípios.

4. DO PARECER FINAL

Fica evidente, no documento, a pertinência da abordagem transversal da Educação Digital e Midiática ao longo do percurso formativo, ao deixar de tratar a Computação como disciplina isolada e compreendê-la como um eixo integrador que permeia todas as áreas do conhecimento. Tal concepção favorece a integração e a articulação dos saberes digitais aos diferentes componentes curriculares, ampliando as possibilidades de desenvolvimento do letramento digital de forma contextualizada e significativa.

Ao analisar a implementação prática dos conteúdos propostos, observa-se que as unidades escolares deverão adotar elevado grau de atenção quanto à aplicação, ao monitoramento e à formação docente continuada, uma vez que a efetividade do currículo depende diretamente da qualidade de sua execução no cotidiano escolar. Um documento robusto, por si só, não assegura resultados, sendo imprescindível a sua materialização em práticas pedagógicas consistentes. Com isso, a estratégia deve estar articulada a diagnósticos contínuos que permitam identificar lacunas formativas, orientar intervenções pedagógicas e promover ajustes de percurso. O uso de dados educacionais, nesse processo, mostra-se fundamental para subsidiar decisões mais assertivas e contextualizadas, tanto no planejamento quanto na execução das ações formativas. Para esta Comissão, o currículo apresenta múltiplas possibilidades de apropriação e aplicação dos saberes digitais, ao mesmo tempo em que reconhece os desafios inerentes à incorporação dessas novas competências, sobretudo para docentes cuja formação inicial não contemplou tais conteúdos.

Diante do exposto, esta Comissão reconhece que o documento apresenta elevada qualidade técnica, contemplando de forma abrangente as demandas contemporâneas da educação digital. Por fim, conclui-se que o documento representa um avanço estratégico significativo para a formação de cidadãos críticos, autônomos e preparados para os desafios contemporâneos, tanto no contexto da Paraíba quanto em âmbito global. Trata-se de uma proposta consistente, que valoriza a transversalidade dos saberes digitais em todas as etapas de ensino, exigindo, contudo, atenção rigorosa à sua implementação e acompanhamento, para que seus objetivos formativos sejam plenamente alcançados.

5. VOTO

Diante do exposto e analisado, o Voto é no sentido de reconhecer o Currículo da Educação Digital e Midiática do Estado da Paraíba, parte integrante desse Parecer, como referencial curricular para o Sistema de Ensino do Município de Pedras de Fogo estado da Paraíba.

É o Voto. Dê-se ciência à Secretaria de Educação do Município de Pedras de Fogo.

6. CONCLUSÃO DA COMISSÃO ESPECIAL

A Comissão Especial acompanha o Voto do Relator e encaminha o presente Parecer à apreciação do Plenário. Auditório da Secretaria de Educação de Pedras de Fogo/PB, 30 de julho de 2026.

Joanis Soares da Silva – Presidente
Josenildo Silva de Lima – Vice-presidente e Relator
Tatiana Carolina Pontes de Andrade
David de Araújo Pereira
Graciete Tavares da Silva

7. DECISÃO DO PLENÁRIO

O Plenário do Conselho Municipal de Educação de Pedras de Fogo decide aprovar o presente Parecer nos termos do Voto do Relator.

Auditório da Secretaria de Educação de Pedras de Fogo/PB, 30 de julho de 2026.


Joanis Soares da Silva
Presidente do Conselho Municipal de Educação

Republicação por incorreção
Publicado no Semanário Edição Especial do dia 07/08/2026,
pág. 1a3