ESTADO DO PARANÁ
PREFEITURA MUNICIPAL DE CORONEL VIVIDA

GABINETE DO PREFEITO
INSTITUI A EDUCAÇÃO DIGITAL NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO MUNICÍPIO DE CORONEL VIVIDA EM COMPLEMENTAÇÃO À BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR – BNCC

INSTRUÇÃO NORMATIVA Nº 01, de 29 de junho de 2026

Súmula: Dispõe sobre a implementação da Educação Digital e Computação na Rede Municipal de Ensino de Coronel Vivida.

A **SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E DESPORTO**, de Coronel Vivida, Estado do Paraná, no uso das atribuições legais que lhe conferem o art. 81, parágrafo único, inciso II, da Lei Orgânica do Município;
CONSIDERANDO a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;
CONSIDERANDO a Resolução nº 1, de 04 de outubro de 2022, que dispõe sobre as Normas da Computação na Educação Básica em complemento a BNCC;
CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e a necessidade de promover o desenvolvimento de competências relacionadas ao uso crítico, ético e criativo das tecnologias digitais;
CONSIDERANDO a Deliberação CEE/PR nº 04/2025, que estabelece normas para a implementação do ensino da Computação na Educação Básica do Sistema Estadual de Ensino do Paraná;
RESOLVE:

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Instrução Normativa institui a Educação Digital na Rede Municipal de Ensino do Município de Coronel Vivida em complementação à Base Nacional Comum Curricular – BNCC, visando ao desenvolvimento das competências e habilidades relacionadas aos eixos estruturantes do Pensamento Computacional, do Mundo Digital e da Cultura Digital.
Art. 2º O Documento Curricular da Rede Municipal de Ensino de Coronel Vivida, no que se refere à Educação Digital e Computação, será implementado em consonância com as diretrizes estabelecidas pela **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**, contemplando as habilidades e os objetivos de aprendizagem previstos para a Educação Básica, de modo a assegurar o desenvolvimento das competências relacionadas ao pensamento computacional, ao mundo digital e à cultura digital, conforme as especificidades de cada etapa de ensino.
Art. 3º Conforme previsto na Resolução CEE/PR nº 04/2025, o ensino da Computação abrange um conjunto de competências e habilidades que permite ao estudante resolver problemas de forma lógica e criativa, analisar dados, compreender o funcionamento das tecnologias digitais e obter maior autonomia para atuar de maneira ética, criativa e responsável no mundo online.
Art. 4º A oferta da Educação Digital deverá contemplar os seguintes eixos estruturantes:
I – Pensamento Computacional: Refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.
II – Mundo Digital: Envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes

sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

III – Cultura Digital: Envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática, por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea;

bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

CAPÍTULO II

DA OFERTA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 5º Para as turmas da Educação Infantil, os eixos da Educação Digital — Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital — serão desenvolvidos de forma transversal, integrada e articulada aos campos de experiência previstos para essa etapa da Educação Básica, considerando as especificidades, os interesses, as necessidades e os processos de desenvolvimento de cada faixa etária.

Art. 6º As propostas pedagógicas deverão promover experiências lúdicas, interativas e significativas, pautadas nas interações e nas brincadeiras, com mediação intencional do(a) professor(a), possibilitando às crianças explorar diferentes linguagens, estabelecer relações, desenvolver a curiosidade, a criatividade, a comunicação, o pensamento investigativo, a resolução de problemas e o uso inicial e consciente dos recursos tecnológicos, em contextos seguros e adequados à infância, respeitando as interações e brincadeiras como eixo estruturante do desenvolvimento infantil.

Parágrafo Único. Deverão ser assegurados, de forma integrada às experiências propostas, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil, quais sejam: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, garantindo condições para a construção de aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral das crianças.

CAPÍTULO III

DA OFERTA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Art. 7º Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o desenvolvimento do Pensamento Computacional deverá ocorrer por meio de atividades lúdicas e práticas, incluindo:

I – jogos de lógica e raciocínio;

II – criação de sequências e algoritmos simples;

III – resolução de problemas utilizando diferentes estratégias;

IV – introdução a conceitos básicos de programação por meio de ferramentas visuais e programação em blocos;

V – exploração de softwares educativos;

VI – desenvolvimento de pequenos projetos digitais;

VII – atividades que estimulem a criatividade, a colaboração e a inovação.

Art. 8º Para o Ensino Fundamental – 1º, 2º e 3º anos, os eixos da Educação Digital serão trabalhados de forma transversal e integrada aos componentes curriculares, respeitando as especificidades de cada faixa etária.

Parágrafo único. As atividades deverão priorizar experiências lúdicas, exploração, investigação, resolução de problemas, criatividade e uso responsável das tecnologias digitais, observando os eixos estruturantes da Educação Digital e da Computação, bem como as habilidades previstas no currículo vigente.

Art. 9º Para o Ensino Fundamental – 4º e 5º anos –, o componente curricular de Educação Digital e Computação tem como objetivo promover o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, de maneira lúdica, prática e

contextualizada, favorecendo a resolução de problemas, a criatividade, a autonomia e o uso responsável das tecnologias digitais.

Art. 10. O trabalho pedagógico do componente curricular de Educação Digital e Computação deverá contemplar as habilidades previstas no currículo vigente, em conformidade com a Base Nacional
Comum Curricular (BNCC), com ênfase no desenvolvimento do Pensamento Computacional, da Cultura Digital e do Mundo Digital.

Parágrafo único. No âmbito do Pensamento Computacional, deverão ser desenvolvidas habilidades relacionadas à decomposição de problemas, ao reconhecimento de padrões, à elaboração e à análise de algoritmos, bem como à utilização crítica, criativa e responsável das tecnologias digitais.

Art. 11. As habilidades relacionadas à Cultura Digital e ao Mundo Digital, devem abranger o uso seguro, ético e responsável das tecnologias, a compreensão de seus impactos sociais, culturais e econômicos, bem como a produção, autoria e comunicação de conteúdos em ambientes digitais.

Art. 12. As práticas pedagógicas deverão observar o nível de desenvolvimento dos estudantes e assegurar a progressão contínua das aprendizagens ao longo das etapas de ensino, promovendo a ampliação gradual da autonomia, do pensamento crítico e do protagonismo discente.

CAPÍTULO IV
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 13. Compete à Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Desporto, orientar as unidades escolares quanto à implementação da Educação Digital, promovendo ações de formação continuada para professores, disponibilização de materiais pedagógicos e acompanhamento das práticas desenvolvidas.

Art. 14. As unidades escolares deverão prever em seu Projeto Político Pedagógico as ações necessárias para a efetivação desta normativa, observando as orientações da Secretaria Municipal de Educação.

Art. 15. Os casos omissos serão analisados e deliberados pela Secretária Municipal de Educação, Cultura e Desporto.

Art. 16. Esta Instrução Normativa entra em vigor na data de sua publicação.

Coronel Vivida, 29 de junho de 2026.

GRASIELI CERBATTO
Secretária de Educação, Cultura e Desporto
Decr. nº8.579, de 02/01/2025

Publicado por:
Maria Olivia da Conceição Rodrigues
Código Identificador:4196A34A

Matéria publicada no Diário Oficial dos Municípios do Paraná no dia 30/06/2026. Edição 3562
A verificação de autenticidade da matéria pode ser feita informando o código identificador no site:
https://www.diariomunicipal.com.br/amp/