RESOLUÇÃO CME/PB Nº 02/2025

Dispõe sobre a aprovação do Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática da Rede Municipal de Ensino de Pescaria Brava/SC e dá outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PESCARIA BRAVA, no uso de suas atribuições legais conferidas pela Lei Municipal nº 15, de 17 de janeiro de 2013, pelo seu Regimento Interno e demais normas vigentes,

CONSIDERANDO o disposto na Constituição Federal de 1988, que assegura o direito à educação e ao pleno desenvolvimento do educando;

CONSIDERANDO a Lei nº 9.394/1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que orienta a inovação pedagógica e o uso das tecnologias educacionais;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, especialmente a Competência Geral nº 5 – Cultura Digital;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que dispõe sobre normas de Computação na Educação Básica como complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, que estabelece diretrizes para o uso pedagógico de dispositivos digitais e sua integração curricular;

CONSIDERANDO a Resolução CEE/SC nº 16/2025, que regulamenta a Política de Inclusão Digital no Estado de Santa Catarina;

CONSIDERANDO o Plano Municipal de Educação de Pescaria Brava, que prevê ações voltadas à integração das tecnologias digitais, à formação docente e à melhoria da infraestrutura educacional;

CONSIDERANDO o diagnóstico situacional da Rede Municipal de Ensino, que evidencia a necessidade de promover equidade digital, inovação pedagógica, formação continuada e desenvolvimento das competências digitais dos estudantes;

CONSIDERANDO o Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática de Pescaria Brava/SC, elaborado de forma participativa, fundamentado em marcos legais, conceituais e diagnósticos, alinhado às diretrizes nacionais e estaduais e adequado à realidade local,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar o **Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática da Rede Municipal de Ensino de Pescaria Brava/SC**, conforme documento anexo, como referência oficial para a organização curricular da Educação Digital na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.

Art. 2º A Educação Digital e Midiática será desenvolvida de forma transversal, integrada e progressiva, perpassando todos os componentes curriculares, fundamentada nos eixos do Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, conforme a BNCC Computação e o Currículo de Santa Catarina.

Art. 3º O Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática assegurará:

I – o desenvolvimento das competências digitais previstas na BNCC, na BNCC Computação e na Política Nacional de Educação Digital;

II – práticas pedagógicas plugadas e desplugadas, garantindo equidade de acesso e implementação em todas as unidades escolares;

III – a promoção da cidadania digital, da ética, da segurança da informação, da privacidade e da proteção de dados;

IV – o estímulo à autoria, criatividade, pensamento crítico, investigação e resolução de problemas;

V – a inclusão, acessibilidade e respeito à diversidade, considerando as especificidades de cada etapa de ensino;

VI – a integração das tecnologias digitais como apoio à aprendizagem significativa e ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Art. 4º A implementação do Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática será sustentada por ações estruturantes, compreendendo:

I – formação continuada de professores e equipes gestoras, alinhada ao Referencial de Saberes Digitais Docentes do MEC;

II – produção, disponibilização e socialização de materiais pedagógicos de apoio;

III – investimento progressivo em infraestrutura tecnológica, conectividade e dispositivos;

IV – monitoramento contínuo da implementação curricular, das práticas pedagógicas e das aprendizagens dos estudantes.

Art. 5º As unidades escolares deverão integrar o Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática ao Projeto Político-Pedagógico (PPP), ao planejamento docente e aos registros pedagógicos, assegurando coerência entre currículo, prática pedagógica, avaliação e gestão escolar.

Art. 6º Caberá à Secretaria Municipal de Educação orientar, acompanhar, monitorar e avaliar a implementação do Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática, promovendo os ajustes necessários para sua efetivação, aprimoramento contínuo e sustentabilidade como política pública educacional.

Art. 7º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Pescaria Brava/SC, 18 de dezembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
gov.br
BRUNA MACHADO CUNHA
Data: 19/12/2025 10:53:24-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Bruna Machado Cunha
Presidente do Conselho Municipal de Educação
Pescaria Brava/SC

ESTADO DE SANTA CATARINA
MUNICÍPIO DE BRAVA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO — CME

Data: 18/12/2025	Horário: 8h:30min	Local: EEB Dr Paulo Carneiro - Santiago

LISTA DE PRESENÇA

Nº	CONSELHEIRO	REPRESENTAÇÃO	ASSINATURA
01	Titular: Arlete Borges Goulart Cardoso	Representante do Poder Executivo	
02	Suplente: Renata Sacheti Germano	Representante do Poder Executivo	
03	Titular: Raquel Fernandes Costa	Representante da Secretaria de Educação e Esportes	
04	Suplente: Marcelo Nascimento Mendes	Representante da Secretaria de Educação e Esportes	
05	Titular: Meurli Jeremias	Representante do Conselho Tutelar	
06	Suplente: Viviane Silveira Nunes	Representante do Conselho Tutelar	
07	Titular: Danieli Aguiar da Rosa	Representante da Câmara Municipal de Vereadores	
08	Suplente: Manuela Pinter Izidoro	Representante da Câmara Municipal de Vereadores	ausente
09	Titular: Cristina Ladislau Matias Silvano	Representante dos Diretores do Ensino Fundamental	
10	Suplente: Maiara Amorim Goulart	Representante dos Diretores do Ensino Fundamental	
11	Titular: Débora Fernandes Machado Motta	Representante dos Diretores da Educação Infantil	
12	Suplente: Monielly Santos de Souza Nola	Representante dos Diretores da Educação Infantil	
13	Titular: Bruna Machado Cunha	Representante das APPs do Ensino Fundamental	
14	Suplente: Jaqueline Goulart Pereira	Representante das APPs do Ensino Fundamental	
15	Titular: Alesandra Camilo Mendes	Representante das APPs da Educação Infantil	
16	Suplente: Alessandra Julião Alves	Representante das APPs da Educação Infantil	
17	Titular: Joyce Santana da Rosa	Representante dos Profissionais da Educação do Ensino Fundamental	ausente
18	Suplente: Tayse Barbosa Orige	Representante dos Profissionais da Educação do Ensino Fundamental	
19	Titular: Michele Lúcio Félix Suplente	Representante dos Profissionais da Educação da Educação Infantil	
20	Suplente: Keity Mendes da Silva	Representante dos Profissionais da Educação da Educação Infantil	
21	TATIANA LOPES	EQUIPE MULTI - CONVIDADA	
22			

ESTADO DE SANTA CATARINA
MUNICÍPIO DE BRAVA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO — CME

Data: 18/12/2025	Horário: 8h:30min	Local: EEB Dr Paulo Carneiro - Santiago

LISTA DE PRESENÇA

Nº	CONSELHEIRO	REPRESENTAÇÃO	ASSINATURA
01	Titular: Arlete Borges Goulart Cardoso	Representante do Poder Executivo	
02	Suplente: Renata Sacheti Germano	Representante do Poder Executivo	
03	Titular: Raquel Fernandes Costa	Representante da Secretaria de Educação e Esportes	
04	Suplente: Marcelo Nascimento Mendes	Representante da Secretaria de Educação e Esportes	
05	Titular: Meurli Jeremias	Representante do Conselho Tutelar	
06	Suplente: Viviane Silveira Nunes	Representante do Conselho Tutelar	
07	Titular: Danieli Aguiar da Rosa	Representante da Câmara Municipal de Vereadores	
08	Suplente: Manuela Pinter Izidoro	Representante da Câmara Municipal de Vereadores	ausente
09	Titular: Cristina Ladislau Matias Silvano	Representante dos Diretores do Ensino Fundamental	
10	Suplente: Maiara Amorim Goulart	Representante dos Diretores do Ensino Fundamental	
11	Titular: Débora Fernandes Machado Motta	Representante dos Diretores da Educação Infantil	
12	Suplente: Monielly Santos de Souza Nola	Representante dos Diretores da Educação Infantil	
13	Titular: Bruna Machado Cunha	Representante das APPs do Ensino Fundamental	
14	Suplente: Jaqueline Goulart Pereira	Representante das APPs do Ensino Fundamental	
15	Titular: Alesandra Camilo Mendes	Representante das APPs da Educação Infantil	
16	Suplente: Alessandra Julião Alves	Representante das APPs da Educação Infantil	
17	Titular: Joyce Santana da Rosa	Representante dos Profissionais da Educação do Ensino Fundamental	ausente
18	Suplente: Tayse Barbosa Orige	Representante dos Profissionais da Educação do Ensino Fundamental	
19	Titular: Michele Lúcio Félix Suplente	Representante dos Profissionais da Educação da Educação Infantil	
20	Suplente: Keity Mendes da Silva	Representante dos Profissionais da Educação da Educação Infantil	
21	TATIANA LOPES	EQUIPE MULTI - CONVIDADA	
22			

CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA
PESCARIA BRAVA/SC

CAPÍTULO 1 – FUNDAMENTOS, MARCOS E CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1. Fundamentação Legal

A construção do Currículo Municipal de Educação Digital e Midiática de Pescaria Brava/SC está alicerçada em um conjunto de normativas nacionais, estaduais e municipais que orientam a política educacional brasileira. Esses marcos legais afirmam o direito de todos os estudantes ao acesso pleno às competências digitais necessárias para participar da sociedade contemporânea e estabelecer práticas pedagógicas coerentes com as transformações tecnológicas em curso.

Entre os principais documentos que embasam este currículo destacam-se:

- Constituição Federal de 1988, que assegura o direito à educação e a promoção do pleno desenvolvimento do educando.
- Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/1996), que orienta o uso de tecnologias e prevê inovação pedagógica.
- Plano Nacional de Educação (Lei nº 13.005/2014), que estabelece metas de integração tecnológica e formação docente.
- Base Nacional Comum Curricular – BNCC, especialmente a Competência Geral 5 – Cultura Digital, que orienta a formação crítica, criativa e ética dos estudantes no ambiente digital.
- Lei n° 14.533/2023: Institui a Política Nacional de Educação Digital.
- Resolução CNE/CEB n° 1/2022 - Normas sobre Computação na Educação Básica (Complemento a BNCC).
- Resolução CNE/CEB n° 2/2025 – Diretrizes sobre uso de dispositivos digitais e integração curricular.

- Resolução CEE/SC n°16/2025 – Regulamenta a Política de Inclusão Digital de Santa Catarina.
- BNCC Computação (referencial em expansão nacional), que organiza a aprendizagem nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.
- Referencial de Saberes Digitais Docentes do MEC, que define as competências necessárias ao trabalho pedagógico com tecnologias.
- Plano Municipal de Educação de Pescaria Brava, que prevê iniciativas voltadas ao uso pedagógico das tecnologias, melhoria de infraestrutura e formação docente.

Assim, este currículo se configura como documento normativo que articula diretrizes nacionais e estaduais com o contexto local, orientando práticas pedagógicas integradas e sustentáveis.

1.2. Marcos Conceituais da Educação Digital e Midiática

A Educação Digital e Midiática compreende um conjunto de saberes, práticas e competências necessárias para que crianças, adolescentes e jovens possam compreender, interagir, criar e participar de forma crítica, ética e responsável em ambientes digitais. Ela não se limita ao uso de dispositivos ou plataformas, mas envolve dimensões cognitivas, sociais, culturais, emocionais e éticas.

Os principais marcos conceituais que estruturam este currículo são:

- **Cultura Digital** - compreende o conjunto de práticas sociais mediadas pelo digital, envolvendo comunicação, colaboração, participação e produção de conteúdo. Alinha-se à Competência Geral 5 da BNCC, que orienta o uso crítico, significativo, ético e responsável das tecnologias.
- **Pensamento Computacional** - capacidade de construir soluções para problemas a partir da decomposição, abstração, reconhecimento de padrões, algoritmos e modelagem. É um eixo central da BNCC Computação e do Currículo de SC.

- **Mundo Digital** - Compreende noções de hardware, software, dispositivos, redes, segurança, dados, interfaces e funcionamento das tecnologias.
- **Letramento Midiático** - habilidade de interpretar, analisar e produzir conteúdo nos diferentes meios de comunicação, incluindo análise crítica de informações, identificação de fake news, verificação de fontes e compreensão dos impactos sociais dos algoritmos.
- **Ética e Cidadania Digital** - Envolve respeito, segurança, privacidade, direitos autorais, comportamento responsável, combate à desinformação e participação cidadã nos espaços digitais.
- **Inteligência Artificial e Processamento de Dados** - Consiste em compreender implicações, usos, limites e impactos da IA na sociedade, promovendo formação crítica e consciente.
- **Transversalidade -** a Educação Digital deve permear todos os componentes curriculares, garantindo que as tecnologias apoiem a aprendizagem, a criatividade, a resolução de problemas e a autoria.

Integrando esses marcos conceituais, este currículo propõe práticas pedagógicas que valorizam tanto atividades plugadas quanto desplugadas, assegurando equidade no acesso e protagonismo dos estudantes.

1.3. Contextualização do Município de Pescaria Brava/SC

O diagnóstico situacional realizado pela Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC evidencia elementos essenciais para orientar a construção deste currículo, apontando tanto avanços significativos quanto desafios estruturais que precisam ser enfrentados para garantir a equidade digital e a aprendizagem de todos os estudantes. Atualmente, a rede atende 1.333 estudantes, distribuídos entre a Educação Infantil, com 480 matrículas, os Anos Iniciais, com 583 alunos, e os Anos Finais, com 270 estudantes. Esse conjunto expressivo apresenta diversidade de gênero, raça e contextos

sociais, o que exige práticas pedagógicas inclusivas, acessíveis e alinhadas à realidade de cada unidade escolar.

No que se refere ao perfil docente, observa-se que 94% dos profissionais possuem formação superior, o que representa um ponto forte da rede; contudo, 52,4% são contratados temporariamente, gerando impacto na continuidade pedagógica e na consolidação de políticas educacionais permanentes. Além disso, foram identificadas inseguranças no uso de tecnologias e carência de formação específica no campo da Computação, evidenciando a necessidade de ações formativas contínuas e estruturadas.

Os dados de aprendizagem revelam desigualdades entre as etapas. No 5º ano, 71% dos estudantes alcançaram aprendizagem adequada em Língua Portuguesa e 53% em Matemática. Já no 9º ano, os percentuais caem para 43% em Língua Portuguesa e apenas 13% em Matemática, apontando fragilidades significativas na etapa final da Educação Básica. Soma-se a isso a distorção idade-série, que atinge 23 estudantes nos Anos Finais, reforçando a necessidade de metodologias inovadoras, integradas e centradas no estudante, capazes de ampliar o engajamento e apoiar a aprendizagem de maneira efetiva.

Em relação à conectividade, todas as nove escolas possuem acesso à internet e rede wifi, porém apenas 44% contam com conexão classificada como boa ou ótima, enquanto 33% das unidades não possuem dados atualizados sobre velocidade ou qualidade do sinal. O Medidor Educação Conectada ainda não está implantado em todas as escolas, dificultando o acompanhamento sistemático da infraestrutura tecnológica e comprometendo o planejamento de ações pedagógicas mediadas por tecnologia.

Quanto aos dispositivos, o diagnóstico mostra que duas escolas ainda aparecem sem equipamentos registrados no sistema nacional, enquanto as demais possuem disponibilidade reduzida, permitindo no máximo duas aulas semanais com uso de dispositivos. Além disso, a rede carece de um inventário unificado e atualizado, o que dificulta o planejamento de investimentos e a distribuição equitativa de recursos tecnológicos.

No campo das parcerias, a rede estabelece colaboração com UNDIME/SC, IFSC Garopaba, Portabilis e CAED, instituições que fortalecem o processo de formação docente, qualificação técnica, suporte ao uso de plataformas digitais e desenvolvimento de avaliações externas, contribuindo para a melhoria contínua das práticas pedagógicas.

A seguir, apresenta-se a análise estratégica da Rede Municipal de Educação, elaborada por meio da matriz FOFA (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças). Este instrumento permite identificar elementos internos e externos que influenciam a implementação da Educação Digital e Midiática, oferecendo uma visão ampla das potencialidades da rede e dos desafios que precisam ser enfrentados. A matriz sintetiza informações fundamentais do diagnóstico situacional e orienta as decisões pedagógicas, formativas e estruturais que sustentam este currículo.

	AJUDA	ATRAPALHA
Interna (Organização)	- Boa adesão às formações. - Monitoramento pedagógico com dados. - Professores com formação superior. - Conectividade razoável em parte da rede. - Parcerias com UNDIME, IFSC, UDESC, CAED. - Uso de RED e plataformas educacionais. - Equipes pedagógicas engajadas.	- Infraestrutura desigual entre escolas. - Falta de salas maker / laboratórios. - Rotatividade de temporários. - Insegurança digital de parte dos docentes. - Carência de formação em Computação. - Manutenção limitada de equipamentos. - Pouco uso pedagógico estruturado de plataformas. - Falta de política de cidadania digital e IA.
(Externa Ambiente)	- BNCC da Computação em expansão. - Programas federais e parcerias. - Formações gratuitas online. - Engajamento dos estudantes com tecnologias. - Possibilidade de criar projetos e salas maker. - Adoção crescente de IA na educação.	- Limitações orçamentárias. - Obsolescência tecnológica. - Conectividade instável em algumas regiões. - Riscos de segurança digital. - Desigualdade de acesso entre estudantes. - Resistência de alguns profissionais/famílias. - Atrasos em processos de compra.

A análise estratégica da rede, a partir da matriz FOFA, evidencia importantes forças, como a elevada formação docente, o monitoramento baseado em dados, o engajamento pedagógico e a contribuição das parcerias externas. Entre as fragilidades, destacam-se a infraestrutura desigual entre as escolas, a rotatividade de profissionais, a insuficiência de equipamentos e a insegurança digital de parte dos docentes. Já as oportunidades incluem a expansão da BNCC Computação, a oferta crescente de formações gratuitas, o interesse dos estudantes por tecnologias, a possibilidade de desenvolvimento de projetos maker e o avanço da inteligência artificial aplicada à educação. Como ameaças, identificam-se as limitações orçamentárias, os riscos relacionados à segurança digital, a instabilidade da conectividade em algumas regiões e a resistência de alguns profissionais ao uso de tecnologias.

Todos esses elementos formam o ponto de partida para a construção de um currículo realista, viável e coerente com a realidade da rede, capaz de orientar decisões pedagógicas, administrativas e tecnológicas que garantam uma Educação Digital inclusiva, responsável e alinhada às necessidades contemporâneas.

1.4. Princípios Orientadores da Política Municipal de Educação Digital

Este currículo se fundamenta nos seguintes princípios orientadores:

1. Equidade Digital – garantir acesso e oportunidades de aprendizagem para todos.
2. Inclusão, acessibilidade e respeito à diversidade.
3. Segurança e cidadania digital, com ênfase em ética, privacidade e uso responsável.
4. Formação docente contínua, articulada ao Referencial de Saberes Digitais do MEC.
5. Uso pedagógico significativo das tecnologias, e não apenas instrumental.
6. Integração transversal aos componentes curriculares.
7. Autoria, criatividade e protagonismo estudantil.

8. Uso de dados para tomada de decisão em infraestrutura, formação e aprendizagem.
9. Sustentabilidade e continuidade das políticas digitais.
10. Inovação pedagógica, valorizando práticas ativas, investigação, projetos e resolução de problemas.
11. Práticas plugadas e desplugadas, permitindo implementação mesmo com limitações tecnológicas.
12. Coerência curricular, garantindo alinhamento entre diagnóstico, metas, ações e avaliação.

1.5. Finalidade do Currículo

A finalidade deste currículo é orientar a organização da Educação Digital e Midiática no município de Pescaria Brava/SC de forma transversal, integrada e contínua, garantindo que todos os estudantes desenvolvam as competências digitais essenciais para aprender, criar, comunicar, participar e exercer cidadania no mundo contemporâneo.

Ele busca:

- Promover aprendizagem significativa e equitativa.
- Reduzir desigualdades educacionais e tecnológicas.
- Favorecer o pensamento computacional e a investigação científica.
- Desenvolver o letramento midiático e a leitura crítica de informações.
- Garantir ensino seguro, ético e responsável no ambiente digital.
- Apoiar práticas pedagógicas inovadoras articuladas às necessidades da rede.
- Fortalecer a formação e o trabalho docente.
- Orientar decisões sobre infraestrutura, conectividade e dispositivos.
- Consolidar uma política municipal de Educação Digital sustentada por dados, formação e planejamento estratégico.

Assim, este currículo não apenas orienta o uso de tecnologias, mas estrutura uma visão de futuro para a rede municipal, fortalecendo seu compromisso com uma educação de qualidade, inclusiva e alinhada às demandas da sociedade digital.

CAPÍTULO 2 – OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DA EDUCAÇÃO DIGITAL

2.1. Objetivo Geral

Promover o desenvolvimento das competências digitais dos estudantes da Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC, assegurando o domínio progressivo do Pensamento Computacional, do letramento midiático, da cultura digital e do uso ético, seguro e responsável das tecnologias, de forma transversal aos componentes curriculares, garantindo equidade, inclusão e qualidade na aprendizagem.

2.2. Objetivos Específicos

- Integrar de maneira transversal as competências digitais aos componentes curriculares da Educação Infantil e Ensino Fundamental, garantindo alinhamento com a BNCC da Computação.
- Desenvolver o Pensamento Computacional como estratégia de resolução de problemas, criação e investigação científica.
- Fortalecer o letramento midiático e informacional, promovendo a análise crítica de conteúdos, a checagem de informações e a compreensão dos impactos sociais das mídias e algoritmos.
- Garantir a segurança e a cidadania digital, incentivando práticas éticas, respeito às normas de convivência, privacidade, proteção de dados e direitos autorais.
- Fomentar a autoria e criatividade dos estudantes na produção de conteúdos digitais, explorando diferentes linguagens e ferramentas.
- Ampliar o engajamento e as oportunidades de aprendizagem, utilizando tecnologias digitais como apoio a práticas inovadoras e metodologias ativas.
- Garantir práticas pedagógicas plugadas e desplugadas, assegurando equidade, mesmo diante de limitações de conectividade e dispositivos.

- Apoiar o desenvolvimento integral, articulando competências cognitivas, socioemocionais, criativas e colaborativas.
- Qualificar a formação docente, assegurando que professores adquiram os saberes digitais definidos pelo MEC e pelo Currículo de SC.
- Orientar decisões sobre infraestrutura, conectividade e dispositivos, a partir de dados do diagnóstico e monitoramento contínuo.
- Promover uma cultura de inovação pedagógica, articulada a projetos, investigação científica e resolução de problemas reais.
- Fortalecer a gestão curricular e pedagógica, integrando planejamento, acompanhamento e avaliação das competências digitais.

2.3. Organização Curricular da Educação Digital

A Educação Digital será estruturada no município como competência transversal, perpassando todos os componentes curriculares da Educação Infantil ao Ensino Fundamental. Seu desenvolvimento se organiza em três eixos centrais, conforme a BNCC Computação e o Currículo de Santa Catarina:

2.3.1. Eixo 1 – Pensamento Computacional

Refere-se à capacidade de resolver problemas, projetar soluções e criar representações do mundo por meio de raciocínios típicos da Computação, tais como:

- decomposição de problemas;
- reconhecimento de padrões;
- abstração;
- criação de algoritmos;
- modelagem e simulação;
- compreensão de estruturas de dados;
- raciocínio lógico e sistemático.

Aplicação transversal: Matemática, Ciências, Arte, Língua Portuguesa, Geografia, projetos investigativos etc.

Impacto na aprendizagem: fortalece a resolução de problemas, o raciocínio lógico, a criatividade e a autonomia.

2.3.2. Eixo 2 – Mundo Digital

Compreende o entendimento do funcionamento das tecnologias, seus componentes e suas linguagens, incluindo:

- hardware e software;
- dispositivos digitais;
- redes, conectividade e funcionamento da internet;
- linguagem e formatos digitais;
- segurança da informação;
- noções de dados e armazenamento;
- interfaces e sistemas.

Aplicação transversal: Ciências, Geografia, Arte, Língua Portuguesa, Estudos sociais, práticas de laboratório e projetos maker.

Impacto na aprendizagem: promove consciência crítica sobre o ecossistema digital e desenvolve autonomia técnica.

2.3.3. Eixo 3 – Cultura Digital

Envolve práticas sociais relacionadas ao uso responsável, crítico e criativo das tecnologias, incluindo:

- letramento midiático e informacional;
- cidadania digital;
- ética e responsabilidade online;
- privacidade, proteção de dados e direitos autorais;
- comunicação em ambientes digitais;

- produção de conteúdo;
- participação social e colaboração em rede.

Aplicação transversal: Língua Portuguesa, Arte, História, Filosofia, projetos interdisciplinares.

Impacto na aprendizagem: promove leitura crítica de mídias, participação cidadã e desenvolvimento de autoria.

2.4. Progressão da Aprendizagem

A organização curricular será implementada de forma progressiva:

2.4.1. Educação Infantil

Exploração lúdica, reconhecimento de padrões, sequências, experimentações, brincadeiras plugadas e desplugadas e primeiros contatos seguros com tecnologias.

2.4.2. Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Desenvolvimento inicial do Pensamento Computacional, alfabetização digital, uso ético de tecnologias, criação de conteúdos simples e práticas transversais com dispositivos.

2.4.3. Anos Finais (6º ao 9º ano)

Aprofundamento de programação, análise crítica de mídias, projetos autorais, simulações, investigação científica com tecnologias, leitura crítica de algoritmos, cidadania e segurança digital.

2.5. Transversalidade Curricular

A Educação Digital integra-se aos componentes curriculares como:

- prática pedagógica cotidiana,
- objeto de conhecimento,

- competência geral da BNCC,
- metodologia ativa,
- instrumento de criação e investigação,
- forma de expressão e participação cidadã.

Cada área do conhecimento assume corresponsabilidade no desenvolvimento digital dos estudantes, respeitando suas especificidades e potencialidades.

2.6. Princípios da Implementação Curricular

A implementação da Educação Digital em Pescaria Brava seguirá os seguintes princípios:

- Priorizar equidade, com práticas plugadas e desplugadas.
- Fortalecer o planejamento docente e o registro no i-Diário.
- Respeitar a progressão das competências.
- Integrar teoria, prática e projetos autorais.
- Utilizar dados diagnósticos para orientar decisões.
- Estimular criatividade, resolução de problemas e colaboração.
- Assegurar ambientes digitais seguros e éticos.
- Manter alinhamento contínuo com formações, infraestrutura e políticas municipais.

2.7. Finalidade da Organização Curricular

A organização da Educação Digital em eixos, anos e competências garante:

- clareza nos objetivos;
- coerência pedagógica;
- continuidade da aprendizagem;
- integração entre áreas;
- fortalecimento da autoria e pensamento crítico;
- apoio ao desenvolvimento integral do estudante;
- planejamento estratégico da rede.

Esse capítulo inaugura a estrutura que orientará a construção da matriz curricular e das práticas pedagógicas que serão detalhadas nos capítulos seguintes.

CAPÍTULO 3 - APRESENTAÇÃO DA MATRIZ CURRICULAR DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

A Matriz Curricular de Educação Digital e Midiática da Rede Municipal de Pescaria Brava/SC foi elaborada com o propósito de orientar, de forma clara e estruturada, o desenvolvimento das competências digitais ao longo de toda a Educação Básica, da Educação Infantil ao 9º ano do Ensino Fundamental. Ela se fundamenta nos marcos conceituais e legais apresentados no capítulo anterior e traduz, em termos pedagógicos, os eixos da Computação previstos na BNCC da Computação: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Esta matriz foi construída de forma transversal, reconhecendo que a Educação Digital não deve constituir uma disciplina isolada, mas um conjunto de saberes que permeiam todas as áreas do conhecimento. Assim, as habilidades digitais previstas são articuladas aos componentes curriculares — como Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte, Educação Física e Ensino Religioso — assegurando que o uso das tecnologias e o desenvolvimento de competências digitais ocorram dentro de contextos significativos, conectados às práticas de sala de aula e aos objetivos pedagógicos de cada área.

A partir do diagnóstico situacional da rede, que revelou desigualdades nos indicadores de aprendizagem, limitações de conectividade, uso reduzido de dispositivos e necessidades de formação docente, esta matriz foi organizada para ser realista, flexível e viável, permitindo a implementação progressiva das habilidades digitais tanto por meio de práticas plugadas quanto desplugadas. Dessa forma, garante-se que todas as escolas possam desenvolver o currículo com equidade, independentemente das condições tecnológicas momentâneas.

A matriz também estabelece uma progressão clara de aprendizagens ao longo dos anos, respeitando as especificidades de cada etapa. Na Educação Infantil, prioriza-se a exploração, o reconhecimento de padrões e a descoberta. Nos Anos Iniciais,

constroem-se as bases do Pensamento Computacional, com algoritmos simples, padrões, coleta de dados e primeiros usos de ferramentas digitais. Nos Anos Finais, avançam-se para estruturas de programação mais complexas, análise crítica de mídias, ética digital, inteligência artificial e projetos digitais autorais, culminando em produções que refletem autonomia, criatividade e responsabilidade.

Além de orientar o trabalho pedagógico docente, esta matriz cumpre um papel estratégico para a gestão da rede, pois fornece referências claras para formação continuada, aquisição de equipamentos, uso pedagógico das tecnologias, monitoramento das aprendizagens e avaliação da implementação curricular. Ela dialoga diretamente com as necessidades reais das escolas e serve como instrumento de planejamento e acompanhamento das ações de Educação Digital no município.

Assim, a apresentação desta matriz curricular marca um passo decisivo para a consolidação de uma política educacional alinhada às demandas contemporâneas, comprometida com a equidade, a inovação e a formação integral dos estudantes de Pescaria Brava/SC. Nos quadros a seguir, são detalhadas as habilidades digitais previstas para cada ano de escolaridade, acompanhadas de exemplos de integração curricular e sugestões de práticas pedagógicas que poderão orientar o trabalho das escolas e dos professores.

3.1. - Educação infantil

A Matriz Curricular de Educação Digital da Educação Infantil foi organizada a partir dos Campos de Experiências, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular. As propostas valorizam a curiosidade, a exploração, o brincar e as interações, integrando o uso consciente das tecnologias às vivências das crianças. A Educação Digital se apresenta de forma lúdica, mediada e contextualizada, respeitando o desenvolvimento integral, a idade e o tempo da infância, contribuindo para a construção de aprendizagens significativas e para o cuidado consigo, com o outro e com o mundo.

Habilidade Digital	Integração Curricular	Exemplo de Prática
Reconhecer padrões, sequências e algoritmos simples.	Traços, sons, cores e formas; Corpo, gestos e movimentos;	Sequência de histórias; jogos de ordenação; rotina como algoritmo; circuitos de movimentos sequenciados.
Identificar dispositivos tecnológicos no cotidiano.	O mundo, os espaços, os tempos, as quantidades, as relações e as transformações;	Exploração de objetos: "o que liga/desliga?"; roda de conversa sobre usos a tecnologia no dia a dia.
Utilizar recursos digitais como forma de expressão artística.	Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação;	Desenho digital simples; fotografia de objetos; criação de pequenos álbuns visuais com mediação.
Desenvolver noções iniciais de segurança e respeito online.	Escuta, fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós;	Conversas guiadas sobre cuidado com as telas; respeito nas interações; histórias sobre convivência digital.
Participar de experiências de curiosidade, exploração e resolução de problemas.	O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; O mundo, os espaços, os tempos e as transformações.	Atividades desplugadas de lógica; desafios sensoriais; investigação de padrões na natureza e no ambiente.

3.2. - Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Na Matriz Curricular de Educação Digital dos Anos Iniciais, as habilidades propostas foram organizadas para integrar, de forma transversal, o Pensamento Computacional, o Mundo Digital e a Cultura Digital às atividades dos componentes curriculares. Isso significa que a Educação Digital não aparece como um conteúdo separado, mas está presente nas práticas do dia a dia da sala de aula, respeitando o desenvolvimento cognitivo das crianças e a realidade da escola.

Nos Anos Iniciais, o Mundo Digital não é trabalhado como um eixo isolado, mas integrado às propostas pedagógicas por meio do uso funcional das tecnologias, da interação com ferramentas digitais e da produção de conteúdos simples, como textos, áudios, imagens e registros digitais. Essa organização está alinhada à BNCC Computação e tem como objetivo apoiar o professor no desenvolvimento de práticas significativas, progressivas e contextualizadas, contribuindo para a formação integral dos estudantes.

3.2.1. - 1º Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Reconhecer sequências e organizar ações em ordem lógica	Língua Portuguesa e Matemática	Rotinas diárias, histórias em sequência, receitas simples.
Utilizar recursos digitais básicos para registro e comunicação	Língua Portuguesa	Digitação de palavras, gravação de áudios e leitura compartilhada.
Reconhecer padrões visuais e sonoros	Matemática e Arte	Criação de padrões com formas, cores e sons.
Identificar elementos do cotidiano com apoio de registros digitais	Ciências	Observação de plantas, objetos ou clima com registros visuais.

Representar espaços próximos	Geografia	Desenho ou mapa simples da sala ou da escola.
Relatar vivências pessoais e coletivas	História	Registros digitais sobre a história da turma.
Explorar movimentos corporais com apoio de recursos visuais	Educação Física	Observação de imagens ou vídeos de movimentos.
Utilizar palavras e expressões simples em língua estrangeira com apoio digital	Língua Inglesa	Jogos digitais simples com vocabulário básico.
Desenvolver atitudes de respeito e cuidado nas interações	Ensino Religioso	Conversas orientadas sobre respeito no uso das tecnologias.
Criar produções artísticas simples em ambientes digitais	Arte	Desenhos digitais e colagens simples.

3.2.2. – 2° Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Organizar ideias em sequência lógica	Língua Portuguesa	Produção de textos instrucionais (passo a passo).
Resolver problemas por meio da decomposição de etapas	Matemática	Jogos de lógica e desafios matemáticos.
Registrar dados simples de observações	Ciências	Tabelas simples sobre experiências.
Organizar fatos em ordem temporal	História	Linha do tempo pessoal ou da escola.
Utilizar imagens e mapas simples para localização	Geografia	Leitura e produção de mapas do bairro.

Registrar e analisar movimentos corporais	Educação Física	Observação orientada de práticas corporais.
Compreender e utilizar vocabulário em inglês com apoio digital	Língua Inglesa	Atividades com músicas e jogos digitais.
Refletir sobre convivência e valores	Ensino Religioso	Produção de combinados de convivência digital.
Produzir criações artísticas com recursos digitais	Arte	Desenhos, colagens e produções visuais.

3.2.3. – 3° Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Produzir textos digitais simples	Língua Portuguesa	Textos informativos e pequenos relatos.
Reconhecer padrões e regularidades	Matemática	Sequências numéricas e jogos de lógica.
Coletar e organizar dados	Ciências	Registros de experimentos em tabelas.
Analisar imagens como fontes de informação	História	Leitura de fotos e registros históricos.
Representar informações espaciais	Geografia	Uso de mapas e imagens digitais.
Refletir sobre tecnologia e movimento	Educação Física	Conversas orientadas sobre jogos digitais.
Produzir pequenos diálogos e textos em inglês	Língua Inglesa	Gravação de áudios e jogos interativos.
Desenvolver atitudes éticas nas	Ensino Religioso	Discussões sobre respeito e

interações		empatia online.
Criar produções artísticas digitais	Arte	Ilustrações e animações simples.

3.2.4. – 4º Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Produzir textos multimodais	Língua Portuguesa	Textos com imagens, áudio e vídeo.
Organizar e interpretar dados	Matemática	Criação de gráficos e tabelas.
Registrar e analisar experimentos	Ciências	Relatórios simples com apoio digital.
Produzir registros digitais históricos	História	Pesquisas e apresentações digitais.
Utilizar mapas e imagens digitais	Geografia	Análise de mapas digitais.
Registrar e analisar práticas corporais	Educação Física	Sequência de movimentos registrados.
Utilizar inglês em contextos comunicativos digitais	Língua Inglesa	Produção de pequenos textos e diálogos.
Refletir sobre valores e convivência digital	Ensino Religioso	Debates sobre respeito e responsabilidade.
Criar produções artísticas autorais	Arte	Cartazes e produções digitais.

3.2.5. – 5º Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Planejar e produzir textos digitais	Língua Portuguesa	Textos informativos e narrativos.

Resolver problemas com análise de dados	Matemática	Interpretação de gráficos e tabelas.
Coletar, organizar e interpretar dados científicos	Ciências	Projetos investigativos com registros digitais.
Analisar criticamente conteúdos digitais	História	Discussões sobre fontes digitais.
Produzir representações digitais do território	Geografia	Mapas digitais do espaço local.
Refletir sobre tecnologia, corpo e movimento	Educação Física	Registros e debates sobre práticas corporais.
Produzir textos e apresentações em inglês	Língua Inglesa	Slides e diálogos digitais.
Analisar atitudes e valores no ambiente digital	Ensino Religioso	Estudos de caso e reflexões éticas.
Criar produções digitais autorais	Arte	Vídeos, ilustrações e produções multimídia.

3.3. – Ensino Fundamental – Anos Finais

Na Matriz Curricular de Educação Digital dos Anos Finais, as habilidades digitais estão organizadas de forma transversal e integradas aos componentes curriculares. Isso significa que a Educação Digital não é trabalhada como uma disciplina isolada, mas incorporada às práticas pedagógicas do dia a dia, ampliando as possibilidades de investigação, criação, comunicação e resolução de problemas em sala de aula.

Nos Anos Finais, os estudantes são estimulados a utilizar as tecnologias digitais de maneira cada vez mais crítica, criativa e responsável, desenvolvendo autonomia, autoria e consciência ética no ambiente digital. A matriz orienta o professor a planejar atividades que articulem o Pensamento Computacional, o Mundo Digital e a

Cultura Digital, respeitando a realidade da escola e favorecendo aprendizagens significativas e contextualizadas.

3.3.1. – 6° Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Organizar informações e processos em etapas lógicas	Língua Portuguesa e Matemática	Produção de textos instrucionais, sequências e resolução de problemas passo a passo.
Utilizar ferramentas digitais para pesquisa e registro	Língua Portuguesa e Ciências	Pesquisa orientada com registros digitais e síntese de informações.
Representar dados e informações de forma visual	Matemática	Construção de tabelas e gráficos simples.
Analisar imagens e registros como fontes de informação	História e Geografia	Leitura crítica de imagens, mapas e registros históricos.
Utilizar recursos digitais para compreensão do espaço geográfico	Geografia	Análise de mapas digitais e imagens de satélite.
Registrar e analisar práticas corporais	Educação Física	Observação e análise de movimentos a partir de vídeos.
Utilizar vocabulário básico em língua inglesa em contextos digitais	Língua Inglesa	Jogos, áudios e pequenos textos digitais.
Refletir sobre valores, respeito e convivência no ambiente digital	Ensino Religioso	Debates orientados sobre convivência e ética digital.

Criar produções artísticas digitais	Arte	Ilustrações, colagens e produções visuais digitais.

3.3.2. – 7° Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Organizar informações e processos em etapas lógicas	Língua Portuguesa e Matemática	Produção de textos instrucionais, sequências e resolução de problemas passo a passo.
Utilizar ferramentas digitais para pesquisa e registro	Língua Portuguesa e Ciências	Pesquisa orientada com registros digitais e síntese de informações.
Representar dados e informações de forma visual	Matemática	Construção de tabelas e gráficos simples.
Analisar imagens e registros como fontes de informação	História e Geografia	Leitura crítica de imagens, mapas e registros históricos.
Utilizar recursos digitais para compreensão do espaço geográfico	Geografia	Análise de mapas digitais e imagens de satélite.
Registrar e analisar práticas corporais	Educação Física	Observação e análise de movimentos a partir de vídeos.
Utilizar vocabulário básico em língua inglesa em contextos digitais	Língua Inglesa	Jogos, áudios e pequenos textos digitais.
Refletir sobre valores, respeito e convivência no ambiente digital	Ensino Religioso	Debates orientados sobre convivência e ética digital.

Criar produções artísticas digitais	Arte	Ilustrações, colagens e produções visuais digitais.

3.3.3. – 8° Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Analisar e produzir conteúdos digitais com criticidade	Língua Portuguesa	Produção de textos argumentativos digitais.
Utilizar recursos digitais para análise e resolução de problemas	Matemática	Análise de gráficos e dados digitais.
Interpretar dados científicos com apoio digital	Ciências	Relatórios e registros digitais de experimentos.
Analisar criticamente informações e narrativas históricas	História	Comparação de fontes históricas digitais.
Produzir representações digitais do território	Geografia	Mapas digitais e registros do espaço urbano.
Refletir sobre tecnologia e desempenho corporal	Educação Física	Análise do uso de tecnologias no esporte.
Utilizar a língua inglesa em contextos digitais diversos	Língua Inglesa	Produção de textos, áudios ou vídeos.
Discutir valores, ética e cidadania digital	Ensino Religioso	Debates e reflexões orientadas.
Criar produções artísticas digitais com diferentes linguagens	Arte	Animações, vídeos e produções multimídia.

3.3.4. – 9° Ano

HABILIDADE DIGITAL	INTEGRAÇÃO CURRICULAR	EXEMPLO DE PRÁTICA
Produzir e analisar textos digitais autorais e críticos	Língua Portuguesa	Produção de artigos, blogs ou podcasts.
Resolver problemas utilizando análise lógica e dados	Matemática	Estudos de caso com análise de dados.
Planejar e executar investigações científicas com apoio digital	Ciências	Projetos científicos com registros digitais.
Analisar criticamente fontes e discursos históricos digitais	História	Estudos comparativos de narrativas digitais.
Analisar impactos socioespaciais com apoio de recursos digitais	Geografia	Análise de mapas temáticos e dados urbanos.
Analisar criticamente o uso da tecnologia nas práticas corporais	Educação Física	Debates e registros reflexivos.
Utilizar a língua inglesa para comunicação digital	Língua Inglesa	Produção de textos, apresentações e vídeos.
Refletir sobre ética, tecnologia e sociedade	Ensino Religioso	Discussões sobre cidadania digital.
Criar produções digitais autorais e expressivas	Arte	Produções multimídia e artísticas digitais.

A Matriz Curricular de Educação Digital e Midiática apresentada organiza, de maneira progressiva e transversal, as competências, habilidades e práticas pedagógicas que orientam o desenvolvimento digital dos estudantes da Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC. Estruturada a partir dos eixos da Computação — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital — e articulada aos componentes

curriculares da Educação Básica, ela estabelece um percurso formativo coerente, inclusivo e alinhado às demandas contemporâneas de aprendizagem.

Ao contemplar práticas plugadas e desplugadas, a matriz reconhece a realidade tecnológica da rede e garante que todas as escolas, independentemente de sua infraestrutura, possam avançar na implementação da Educação Digital de forma equitativa. Da Educação Infantil ao 9º ano, delineia-se uma trajetória de desenvolvimento que respeita as especificidades de cada etapa, promovendo desde a descoberta e a exploração inicial de padrões até a criação de projetos digitais complexos, análise crítica de mídias, investigação científica com tecnologias e compreensão ética do ecossistema digital.

A matriz também cumpre um papel estratégico ao orientar o planejamento pedagógico, subsidiar a formação continuada de professores e apoiar a tomada de decisões da gestão educacional no que se refere à organização curricular, aquisição de dispositivos, conectividade, práticas avaliativas e promoção de inovação pedagógica. Sua construção está diretamente vinculada ao diagnóstico situacional da rede, às políticas nacionais e estaduais e ao compromisso de Pescaria Brava com uma educação de qualidade, inclusiva e voltada para o futuro.

Assim, a conclusão desta matriz representa não o fim de um processo, mas o início de uma nova etapa: a fase de implementação, acompanhamento e aprimoramento contínuo. Os capítulos seguintes apresentarão orientações práticas para a operacionalização da matriz nas escolas, estratégias de monitoramento e avaliação das competências digitais, diretrizes para formação docente e recomendações para o fortalecimento da infraestrutura tecnológica da rede. Dessa forma, a matriz se consolida como instrumento central de articulação entre currículo, prática pedagógica e política pública, orientando a construção de uma Educação Digital viva, transformadora e alinhada às necessidades dos estudantes de Pescaria Brava/SC.

CAPÍTULO 4 – ORIENTAÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO DIGITAL NAS ESCOLAS

A implementação da Educação Digital e Midiática no município de Pescaria Brava/SC exige uma ação articulada entre escolas, professores, equipes gestoras e Secretaria Municipal de Educação. Este capítulo orienta como a matriz curricular deve ser operacionalizada no cotidiano escolar, garantindo coerência entre planejamento, prática pedagógica e acompanhamento dos resultados.

As diretrizes aqui apresentadas possibilitam que a Educação Digital ocorra de forma progressiva, transversal, integrada e equitativa, respeitando as condições reais de cada unidade escolar e assegurando que todos os estudantes tenham acesso às competências digitais previstas no currículo.

4.1. Princípios da Implementação

A implementação da Educação Digital e Midiática na Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC deverá seguir um conjunto de princípios que asseguram sua coerência pedagógica, viabilidade prática e alinhamento às necessidades reais das escolas. O primeiro deles é a transversalidade, que estabelece que as competências digitais não devem ser tratadas como uma disciplina isolada, mas integradas a todos os componentes curriculares, de modo que cada área contribua, a partir de suas especificidades, para o desenvolvimento digital dos estudantes. A implementação também deve respeitar o princípio da progressão, garantindo que as habilidades sejam desenvolvidas de maneira contínua e adequada à maturidade cognitiva e às necessidades de cada etapa da Educação Infantil ao Ensino Fundamental.

Outro princípio fundamental é o da equidade, assegurando que todas as escolas possam avançar no desenvolvimento das competências digitais, independentemente do número de dispositivos ou da qualidade da conectividade. Nesse sentido, o currículo prevê práticas plugadas e desplugadas, permitindo que os professores

trabalhem o Pensamento Computacional, o Mundo Digital e a Cultura Digital utilizando recursos tecnológicos ou atividades concretas e investigativas. A implementação deve ser guiada por planejamento intencional, no qual cada docente explicita, em seu planejamento e registro no i-Diário, a habilidade digital que será desenvolvida em cada atividade, promovendo clareza, organização e acompanhamento pedagógico.

A Educação Digital também deve estar integrada ao projeto pedagógico da escola, constituindo parte de sua identidade institucional e de sua cultura de aprendizagem. Para isso, torna-se indispensável a formação contínua dos professores, assegurando que eles desenvolvam os saberes digitais previstos no Referencial de Saberes Digitais Docentes e que se sintam confiantes no uso de tecnologias e metodologias ativas. Soma-se a isso o princípio do uso pedagógico significativo da tecnologia, que orienta o professor a utilizar ferramentas digitais como meio para aprender, criar e investigar, e não apenas como instrumentos de consumo de conteúdo.

Além disso, a implementação deve promover uma cultura de segurança e ética digital, garantindo que os estudantes compreendam princípios de privacidade, responsabilidade, respeito, direitos autorais e convivência saudável nos ambientes digitais. Por fim, todo o processo deve ser sustentado por acompanhamento sistemático, no qual a gestão escolar e a Secretaria Municipal de Educação monitoram o desenvolvimento das habilidades digitais, as evidências pedagógicas registradas, a evolução da infraestrutura tecnológica e os impactos na aprendizagem.

4.2. Papel dos Professores

O papel dos professores na implementação da Educação Digital e Midiática é central e determinante para que o currículo se efetive de maneira significativa nas escolas. Cabe ao docente integrar, de forma intencional e planejada, as habilidades digitais ao seu componente curricular, garantindo que elas se articulem aos objetivos de aprendizagem e às necessidades de cada turma. Para isso, o professor deve identificar, no planejamento semanal ou mensal, quais habilidades digitais serão desenvolvidas e de

que maneira elas se relacionam com os conteúdos da área, sempre priorizando atividades que promovam investigação, criação, colaboração e autonomia dos estudantes.

No registro pedagógico, especialmente no i-Diário, é fundamental que o docente explicite a habilidade digital trabalhada, descreva a prática realizada e, sempre que possível, anexe evidências que demonstrem o envolvimento dos estudantes e os produtos gerados. Essa documentação qualifica o acompanhamento pedagógico da escola e da Secretaria de Educação, contribuindo para a continuidade da política curricular e para a valorização das práticas docentes.

O professor também é responsável por promover um ambiente de aprendizagem seguro, ético e responsável, orientando os estudantes quanto à privacidade, ao respeito, aos direitos autorais e à convivência digital. Além disso, deve buscar equilibrar práticas plugadas e desplugadas, especialmente em contextos com disponibilidade limitada de dispositivos, garantindo que todos os estudantes tenham acesso às experiências previstas na matriz curricular. A participação em formações continuadas constitui outro aspecto essencial do papel docente, fortalecendo suas competências digitais e ampliando seu repertório pedagógico.

Por fim, espera-se que o professor atue de maneira colaborativa, planejando projetos integradores com outros docentes, explorando recursos e metodologias inovadoras e contribuindo para o desenvolvimento de uma cultura de criatividade, investigação e protagonismo estudantil. Assim, o professor se torna agente de transformação na construção de uma escola que dialoga com o mundo digital e prepara seus estudantes para os desafios contemporâneos.

4.3. Papel da Gestão Escolar

A gestão escolar desempenha um papel estratégico e indispensável na implementação da Educação Digital e Midiática, atuando como articuladora entre o currículo, a prática pedagógica e as condições reais de funcionamento da unidade educativa. Cabe à equipe gestora garantir que a Educação Digital esteja inserida de forma

clara e coerente no Projeto Político-Pedagógico da escola, refletindo sua identidade, suas metas e seus compromissos com a formação integral dos estudantes. Essa inclusão no PPP não deve ser apenas formal, mas traduzir-se em ações concretas, rotinas organizacionais e práticas pedagógicas que sustentem a transversalidade da Educação Digital.

A gestão também tem a responsabilidade de orientar e acompanhar o trabalho docente, promovendo momentos de estudo, reflexão e formação interna sobre a matriz curricular e suas habilidades. Isso envolve apoiar a seleção das habilidades digitais a serem contempladas em cada etapa, incentivar práticas inovadoras e colaborativas e garantir que os registros pedagógicos, feitos no i-Diário, estejam alinhados às diretrizes da Secretaria Municipal de Educação. Além disso, a gestão deve promover uma cultura de planejamento integrado, facilitando o diálogo entre professores e estimulando projetos interdisciplinares que valorizem a autoria, o pensamento crítico e a criatividade.

Outro aspecto fundamental do papel da gestão é organizar a logística de uso dos dispositivos e espaços tecnológicos, garantindo que o acesso aos recursos seja democrático, organizado e pedagógico. Isso inclui coordenação do agendamento de laboratórios, carrinhos de chromebooks ou tablets, definição de regras de uso responsável e acompanhamento do estado de conservação dos equipamentos. A gestão deve manter atualizado o inventário de dispositivos e encaminhar à Secretaria informações precisas sobre necessidades de manutenção, reposição ou expansão da infraestrutura.

Além de apoiar professores, a gestão também exerce liderança no incentivo à cultura digital entre estudantes e famílias, promovendo eventos, feiras, mostras de tecnologia, produções midiáticas e práticas de cidadania digital. Dessa forma, amplia o impacto da Educação Digital dentro e fora da sala de aula.

Por fim, cabe à gestão escolar monitorar continuamente a implementação da política, analisando evidências pedagógicas, participação dos estudantes, dificuldades encontradas e avanços obtidos. Esse monitoramento permite ajustes, fortalece a

qualidade da aprendizagem e assegura que a Educação Digital seja vivenciada com intencionalidade, equidade e alinhamento às metas da rede municipal.

4.4. Planejamento Pedagógico Integrado

O planejamento pedagógico integrado constitui um dos pilares fundamentais para a efetivação da Educação Digital e Midiática nas escolas da Rede Municipal de Pescaria Brava/SC. Ele assegura que as habilidades digitais previstas na matriz curricular sejam trabalhadas de forma intencional, articulada e alinhada aos objetivos de aprendizagem dos componentes curriculares. Para isso, é essencial que o professor incorpore, desde o início da organização de suas aulas, a definição clara da habilidade digital que será desenvolvida, estabelecendo conexões explícitas entre a proposta da Educação Digital e os conteúdos próprios da área de conhecimento.

Esse planejamento deve ocorrer de maneira contínua e colaborativa, envolvendo diálogos entre professores, coordenação pedagógica e gestão escolar, de modo que as práticas não se tornem isoladas, mas integradas à dinâmica da escola. Ao selecionar uma habilidade digital, o docente deve prever como ela se articula à atividade proposta, quais recursos serão necessários — físicos ou digitais — e de que forma será possível adaptá-la às condições tecnológicas da unidade escolar, seja por meio de práticas plugadas ou desplugadas. Essa flexibilidade garante que a Educação Digital se desenvolva em todas as escolas, independentemente da disponibilidade momentânea de dispositivos ou conectividade.

No registro pedagógico, especialmente no i-Diário, o planejamento integrado deve ser evidenciado por meio da indicação da habilidade digital trabalhada, da descrição da atividade e de suas intencionalidades pedagógicas. Esse registro representa não apenas uma formalidade administrativa, mas uma ferramenta de acompanhamento e transparência que permite à gestão escolar e à Secretaria Municipal de Educação monitorar a implementação do currículo, identificar avanços, mapear fragilidades e oferecer suporte contínuo às unidades educativas.

Além disso, um planejamento pedagógico integrado possibilita maior coerência na trajetória formativa dos estudantes, garantindo que as habilidades digitais sejam desenvolvidas de maneira progressiva, evitando lacunas ou sobreposições desnecessárias. Ele contribui também para práticas interdisciplinares, permitindo que professores de diferentes áreas articulem projetos conjuntos, ampliem o protagonismo dos estudantes e tornem o processo de aprendizagem mais significativo, contextualizado e conectado ao mundo digital contemporâneo.

Assim, o planejamento pedagógico integrado se consolida como instrumento essencial para transformar a matriz curricular em prática viva, garantindo que a Educação Digital avance com qualidade, equidade e intencionalidade em todas as escolas do município.

4.5. Práticas Plugadas e Desplugadas

A adoção de práticas plugadas e desplugadas constitui uma estratégia essencial para garantir a implementação equitativa da Educação Digital e Midiática na Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC. Considerando as diferenças existentes entre as unidades escolares no que diz respeito à quantidade de dispositivos, conectividade e infraestrutura tecnológica, torna-se imprescindível que os professores disponham de alternativas metodológicas capazes de assegurar que todos os estudantes desenvolvam as competências previstas na matriz curricular, independentemente do acesso a equipamentos digitais no momento da aula.

As práticas plugadas referem-se ao uso direto de dispositivos tecnológicos, como computadores, tablets, chromebooks e outros equipamentos digitais disponíveis nas escolas. Elas permitem que os estudantes tenham contato com ambientes de programação visual, ferramentas de criação multimídia, produções textuais digitais, simulações científicas, aplicativos educativos e plataformas interativas que ampliam as possibilidades de expressão, autoria e investigação. Esse tipo de prática fortalece a autonomia tecnológica dos alunos, possibilita o domínio de ferramentas contemporâneas

e contribui para a formação crítica, criativa e participativa necessária ao contexto digital atual.

Entretanto, reconhecendo que o acesso aos dispositivos pode ser limitado em algumas situações, as práticas desplugadas desempenham papel igualmente importante. Elas consistem em atividades que desenvolvem as mesmas competências digitais — como pensamento computacional, lógica, comunicação, análise crítica e cidadania digital — sem a necessidade de uso direto de tecnologias eletrônicas. Entre os exemplos mais comuns estão jogos de lógica, sequências de cartões que simulam algoritmos, dramatizações que abordam questões de segurança digital, simulações de redes com materiais simples, representações concretas de fluxogramas e atividades investigativas com uso de materiais manipuláveis. Essas práticas favorecem a compreensão conceitual, promovem cooperação entre estudantes e permitem que habilidades complexas sejam trabalhadas de maneira acessível e significativa.

A integração equilibrada entre práticas plugadas e desplugadas garante que a Educação Digital não dependa exclusivamente dos recursos materiais disponíveis, mas sim do planejamento pedagógico intencional. As duas modalidades se complementam e ampliam as possibilidades de ensino, permitindo que os estudantes avancem de forma contínua na compreensão dos conceitos e no desenvolvimento das habilidades digitais. Essa abordagem também favorece a criatividade do professor, que passa a dispor de maior variedade de estratégias para inovar em sala de aula e adaptar seu trabalho às condições reais da escola.

Assim, ao contemplar práticas plugadas e desplugadas, a Rede Municipal assegura que a Educação Digital seja inclusiva, acessível e sustentável, tornando possível a realização do currículo com qualidade em qualquer contexto escolar. Esse equilíbrio fortalece o compromisso com a equidade e amplia as oportunidades de aprendizagem para todos os estudantes, garantindo que nenhum deles seja excluído das experiências formativas fundamentais do mundo digital contemporâneo.

4.6. Integração com Projetos Interdisciplinares

A integração da Educação Digital e Midiática aos projetos interdisciplinares constitui um dos caminhos mais potentes para consolidar o currículo e promover aprendizagens significativas nas escolas da Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC. Os projetos interdisciplinares permitem que as habilidades digitais ultrapassem a lógica fragmentada das disciplinas e se articulem a contextos reais, ampliando a capacidade dos estudantes de compreender e transformar o mundo em que vivem. Essa abordagem favorece a colaboração entre docentes, fortalece o vínculo dos alunos com a escola e estimula processos de autoria, investigação, resolução de problemas e criação de produtos digitais diversificados.

A Educação Digital, por sua natureza transversal, oferece inúmeras possibilidades para o desenvolvimento de projetos interdisciplinares. Ao envolver diferentes áreas do conhecimento, como Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte e Educação Física, os projetos possibilitam que os estudantes explorem mídias digitais, coletarem dados, produzirem textos multimodais, criarem vídeos, podcasts, animações, mapas digitais, simulações ou mesmo pequenos protótipos tecnológicos. Além disso, favorecem o uso crítico e responsável das tecnologias, estimulando reflexões sobre cidadania digital, ética, privacidade e impactos sociais das mídias e algoritmos.

A construção de projetos interdisciplinares com foco em Educação Digital também fortalece o pensamento computacional, uma vez que os estudantes são convidados a decompor problemas, reconhecer padrões, estruturar processos, testar hipóteses e analisar resultados. Essa perspectiva aproxima a escola de metodologias ativas e inovadoras, como aprendizagem baseada em projetos, investigação científica, cultura maker e STEAM, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes.

A implementação desses projetos deve ser organizada de forma colaborativa, com participação ativa da gestão escolar, coordenação pedagógica e corpo docente. A escola pode optar por desenvolver projetos trimestrais, semestrais ou anuais, garantindo

que ao menos uma experiência interdisciplinar com tecnologia seja realizada ao longo do ano letivo. É fundamental que os projetos integrem habilidades digitais previstas na matriz, contemplem práticas plugadas e desplugadas e se adaptem às condições tecnológicas de cada escola, assegurando equidade e participação de todos os estudantes.

Por fim, recomenda-se que os produtos dos projetos interdisciplinares sejam socializados com a comunidade escolar e, sempre que possível, apresentados em feiras, mostras pedagógicas, eventos culturais ou nas plataformas digitais da rede. Isso fortalece o protagonismo estudantil, valoriza o trabalho dos professores e evidencia os avanços da Educação Digital na rede municipal. Dessa forma, os projetos interdisciplinares se constituem como espaço privilegiado para unir teoria, prática, criatividade e tecnologia, consolidando a Educação Digital como eixo estruturante do currículo escolar.

4.7. Orientações para Registro no i-Diário

O registro pedagógico no i-Diário é uma etapa fundamental para assegurar a visibilidade, a continuidade e o monitoramento da implementação da Educação Digital e Midiática na Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC. Mais do que cumprir uma exigência administrativa, o registro constitui um instrumento de acompanhamento pedagógico que permite à escola e à Secretaria Municipal de Educação analisar o desenvolvimento das habilidades digitais, identificar boas práticas, mapear fragilidades e orientar processos formativos e de tomada de decisão.

Para que o registro cumpra sua função formativa e documental, é essencial que o professor explicite, de forma clara e objetiva, a habilidade digital trabalhada em cada aula, projeto ou sequência didática. Essa habilidade deve estar alinhada à matriz curricular e articulada ao componente curricular que fundamenta a atividade realizada. Ao descrever a prática pedagógica, o docente deve registrar a metodologia utilizada, os recursos empregados — sejam eles digitais ou desplugados — e a intencionalidade educativa da atividade.

Além disso, sempre que possível, é recomendável anexar evidências da aprendizagem, tais como fotos, vídeos, produções digitais, capturas de tela, registros de portfólios e observações sobre o envolvimento dos estudantes. Essas evidências fortalecem o acompanhamento da implementação e contribuem para a construção de um histórico pedagógico da turma e da escola, subsidiando futuras ações de planejamento, formação docente e avaliação curricular.

O registro no i-Diário também desempenha um importante papel na garantia da equidade. Ao documentar as experiências realizadas em todas as escolas, torna-se possível identificar onde as práticas estão avançando e onde ainda é necessário reforçar apoio, infraestrutura ou orientação pedagógica. Dessa forma, o monitoramento se torna mais preciso e a gestão municipal pode planejar intervenções mais ajustadas às realidades de cada unidade.

Por fim, o registro sistemático favorece a continuidade do trabalho pedagógico, mesmo em situações de mudança de professores, rotatividade de turmas ou reorganização escolar. O i-Diário se transforma, assim, em um repositório institucional que assegura a memória da implementação da Educação Digital e contribui para o fortalecimento de uma cultura pedagógica baseada em evidências, em reflexão e em melhoria contínua.

4.8. Gestão e Manutenção de Dispositivos

A gestão e a manutenção dos dispositivos tecnológicos constituem dimensões essenciais para a efetiva implementação da Educação Digital e Midiática nas escolas da Rede Municipal de Pescaria Brava/SC. A qualidade do uso pedagógico das tecnologias está diretamente relacionada à organização, ao cuidado e ao acompanhamento contínuo dos equipamentos disponíveis, garantindo que eles estejam acessíveis, funcionais e em condições adequadas para apoiar o desenvolvimento das habilidades digitais previstas na matriz curricular.

Cabe à escola manter um inventário atualizado de todos os dispositivos — incluindo computadores, tablets, chromebooks, projetores e demais recursos digitais — de modo a registrar quantidade, estado de conservação, localização e frequência de uso. Esse inventário deve ser revisado periodicamente, preferencialmente a cada semestre, e compartilhado com a Secretaria Municipal de Educação, permitindo que a gestão municipal acompanhe as necessidades das unidades e planeje reposições, ampliações ou redistribuições de forma equitativa.

Além do inventário, é fundamental que a escola organize procedimentos internos para o uso dos equipamentos, estabelecendo regras claras para empréstimo, circulação, armazenamento e devolução. Dispositivos devem ser guardados em locais seguros, ventilados e apropriados, com acesso controlado e mecanismos de organização que garantam seu uso responsável. Do mesmo modo, práticas de cuidado básico — como carregamento adequado, limpeza, transporte com segurança e armazenamento em suportes apropriados — devem ser incorporadas à rotina da escola, sendo responsabilidade compartilhada entre gestão, professores e, quando possível, estudantes.

A manutenção preventiva e corretiva dos equipamentos é outro aspecto central para garantir a continuidade da Educação Digital. Problemas técnicos precisam ser comunicados imediatamente à gestão escolar, que deve acionar os canais de suporte definidos pela Secretaria Municipal de Educação. A atuação rápida nesses casos evita longos períodos de indisponibilidade dos dispositivos e assegura maior durabilidade aos equipamentos. A gestão municipal, por sua vez, deve garantir rotinas de manutenção e reposição capazes de atender às demandas de todas as escolas, considerando o diagnóstico anual de infraestrutura tecnológica.

A eficiência da gestão tecnológica também contribui para o planejamento pedagógico, uma vez que o acesso organizado aos dispositivos permite que os professores planejem aulas e projetos com maior segurança e previsibilidade. Assim, a gestão e a manutenção dos dispositivos não representam apenas ações administrativas, mas constituem parte essencial da política de Educação Digital, garantindo condições de

equidade, qualidade e sustentabilidade para o desenvolvimento das práticas pedagógicas inovadoras que o currículo propõe.

4.9. Papel da Secretaria Municipal de Educação

A Secretaria Municipal de Educação desempenha um papel central na consolidação e no fortalecimento da política de Educação Digital e Midiática em Pescaria Brava/SC. Como órgão gestor responsável pela orientação pedagógica, administrativa e tecnológica da rede, cabe à Secretaria garantir as condições necessárias para que a matriz curricular seja implementada de forma coerente, progressiva e equitativa em todas as escolas, assegurando que nenhum estudante seja excluído das oportunidades formativas previstas no currículo.

Entre suas atribuições está o planejamento e a oferta de formação continuada para os professores e equipes gestoras, alinhada ao Referencial de Saberes Digitais Docentes e às necessidades identificadas no diagnóstico situacional da rede. Essas formações devem envolver tanto aspectos pedagógicos — como o uso de metodologias ativas, práticas plugadas e desplugadas, criação de projetos interdisciplinares e desenvolvimento do pensamento computacional — quanto aspectos técnicos, relacionados ao uso adequado de dispositivos, plataformas, sistemas e ferramentas educacionais.

A Secretaria também deve assegurar suporte técnico e operacional às unidades escolares, acompanhando a conectividade, o uso dos equipamentos, as necessidades de manutenção e a atualização do inventário tecnológico. Esse apoio contribui para que as escolas superem limitações estruturais e avancem na implementação da Educação Digital de modo seguro e contínuo.

Outro papel fundamental da Secretaria é o monitoramento da implementação curricular, analisando registros pedagógicos no i-Diário, evidências enviadas pelas escolas, indicadores de uso das tecnologias e o desenvolvimento das habilidades digitais ao longo do ano letivo. Esse acompanhamento permite identificar avanços, orientar

ajustes, apoiar práticas inovadoras e promover maior alinhamento entre planejamento, execução e avaliação da política educacional.

A articulação de parcerias estratégicas também integra as responsabilidades da Secretaria, fortalecendo a política de Educação Digital por meio da cooperação com universidades, institutos federais, organizações tecnológicas, plataformas educacionais e programas governamentais. Essas parcerias ampliam o acesso da rede a formações, recursos, projetos e oportunidades que enriquecem a aprendizagem dos estudantes e a prática docente.

Por fim, cabe à Secretaria promover momentos de socialização e valorização das experiências realizadas nas escolas, estimulando o compartilhamento de boas práticas, a criatividade pedagógica e o protagonismo dos estudantes. Ao garantir apoio contínuo, visão sistêmica e compromisso com a equidade, a Secretaria Municipal de Educação se configura como agente essencial para a consolidação de uma cultura digital sólida, inovadora e sustentável em toda a rede municipal.

CAPÍTULO 5 – AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS

A avaliação e o monitoramento das competências digitais são elementos fundamentais para garantir a efetividade da implementação da Educação Digital e Midiática na Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC. Assim como nos demais componentes curriculares, o desenvolvimento das habilidades digitais exige acompanhamento contínuo, registros sistemáticos e critérios avaliativos que permitam analisar não apenas o desempenho dos estudantes, mas também a coerência das práticas pedagógicas, a adequação da infraestrutura e o impacto da formação docente na consolidação da política educacional.

A avaliação das competências digitais deve assumir caráter processual, formativo e qualitativo, valorizando a participação dos estudantes, seu envolvimento nas práticas pedagógicas, sua capacidade de criar, resolver problemas, investigar, analisar criticamente informações e agir com responsabilidade no ambiente digital. Nesse sentido, a avaliação não se limita à mensuração de domínio técnico, mas contempla dimensões cognitivas, éticas, criativas, colaborativas e autorais, reconhecendo que a Educação Digital constitui uma área de expressão e desenvolvimento integral.

A rede adota instrumentos diversificados para acompanhar essas competências, tais como portfólios digitais, registros de atividades plugadas e desplugadas, produções multimidiáticas, projetos interdisciplinares, sequências didáticas, rubricas de avaliação e observações pedagógicas. Esses instrumentos devem ser utilizados como meios para compreender o percurso de aprendizagem dos estudantes, permitindo que o professor identifique avanços, dificuldades e necessidades de intervenção pedagógica. As evidências registradas no i-Diário, que incluem descrições de práticas, anexos em foto ou vídeo e reflexões do docente, constituem igualmente fontes importantes para o processo avaliativo.

Além da avaliação do estudante, é essencial monitorar a implementação curricular, assegurando que as habilidades digitais previstas na matriz estejam sendo

desenvolvidas em todas as escolas. Para isso, a Secretaria Municipal de Educação acompanhará indicadores como: número de habilidades digitais registradas no i-Diário, aderência das práticas pedagógicas ao currículo, participação e formação docente, disponibilidade e uso dos dispositivos, condições de conectividade, frequência de práticas plugadas e desplugadas e desenvolvimento de projetos interdisciplinares. Esse monitoramento permitirá identificar padrões, fortalecer boas práticas e orientar ações de suporte às escolas.

Outro aspecto central é o monitoramento da infraestrutura tecnológica, que inclui atualização do inventário de dispositivos, avaliação da conectividade, organização do uso dos equipamentos e mapeamento das necessidades de manutenção ou aquisição. A análise contínua desses elementos possibilita que a Secretaria Municipal de Educação planeje investimentos, priorize recursos e garanta condições mínimas para a realização das práticas pedagógicas previstas.

A avaliação e o monitoramento também devem orientar processos de formação continuada, identificando áreas em que os professores necessitam de apoio, bem como práticas exitosas que podem ser compartilhadas entre as escolas. Desse modo, o ciclo avaliativo não se encerra na análise dos resultados, mas retroalimenta o trabalho pedagógico e fortalece a política de Educação Digital de maneira sustentável e progressiva.

Por fim, a avaliação das competências digitais deve ser vista como um compromisso coletivo, envolvendo professores, gestores, estudantes e a Secretaria de Educação. Seu propósito maior é garantir que todas as crianças, adolescentes e jovens da rede desenvolvam as habilidades necessárias para atuar de forma crítica, criativa, ética e responsável no mundo digital. Assim, o processo avaliativo se consolida como instrumento estruturante para assegurar a qualidade e a equidade da Educação Digital em Pescaria Brava/SC.

CAPÍTULO 6 – FORMAÇÃO DOCENTE EM EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

A formação docente constitui um dos pilares essenciais para a consolidação da Educação Digital e Midiática na Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC. A matriz curricular proposta somente poderá ser efetivamente implementada se os professores estiverem preparados para integrar, de forma intencional, ética, crítica e criativa, as tecnologias digitais aos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a Secretaria Municipal de Educação assume o compromisso de promover uma política de formação continuada que considere as necessidades da rede, as diretrizes nacionais e estaduais e os saberes que caracterizam o trabalho pedagógico contemporâneo.

A formação docente em Educação Digital deve ser compreendida como um processo contínuo, colaborativo e articulado à prática pedagógica. Ela não se restringe ao uso técnico de ferramentas, mas abrange dimensões pedagógicas, conceituais, éticas e culturais, relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital. Assim, o objetivo central é que os professores desenvolvam os Saberes Digitais Docentes, conforme orienta o MEC, ampliando sua autonomia, confiança e capacidade de inovar, adaptar-se e criar experiências de aprendizagem que dialoguem com o mundo digital.

A partir do diagnóstico da rede, identificou-se que, embora a maior parte dos docentes possua formação superior, muitos apresentam insegurança no uso das tecnologias ou desconhecimento das possibilidades pedagógicas dos recursos digitais. Além disso, a rotatividade elevada de profissionais exige que a formação seja contínua, sistemática e estruturada, garantindo que novos professores também dominem os fundamentos da Educação Digital e possam atuar com competência no desenvolvimento das habilidades previstas na matriz curricular.

A política de formação da rede deve contemplar diferentes dimensões formativas. A primeira delas refere-se à dimensão pedagógica, que inclui o uso de metodologias ativas, práticas plugadas e desplugadas, projetos interdisciplinares, design

de atividades digitais e estratégias para promover autoria, investigação e desenvolvimento do pensamento computacional. A segunda dimensão é a dimensão tecnológica, que envolve o domínio de plataformas educacionais, ferramentas digitais, ambientes de programação visual, aplicativos de produção multimídia e sistemas utilizados pela rede, como o i-Diário. A terceira dimensão diz respeito à cidadania digital, que abrange segurança online, ética, privacidade, direitos autorais, combate à desinformação e compreensão dos impactos dos algoritmos e da inteligência artificial na vida social.

Para atender a essas necessidades, a Secretaria Municipal de Educação organizará trilhas formativas estruturadas, compostas por encontros presenciais, formações online, oficinas práticas, acompanhamento pedagógico e momentos de troca entre escolas. As formações deverão ser planejadas de forma progressiva, considerando o estágio de cada professor, a etapa em que atua e o nível de domínio digital que apresenta. A participação nas formações será registrada e monitorada pela Secretaria, garantindo que todos os docentes tenham acesso às oportunidades e avancem em seus percursos formativos.

Outro elemento central da política de formação é a construção de comunidades de prática, nas quais os professores possam compartilhar experiências, refletir sobre desafios, divulgar boas práticas e colaborar para o aperfeiçoamento coletivo da Educação Digital na rede. A Secretaria também incentivará a participação dos docentes em cursos externos, programas de capacitação de parceiros institucionais, especializações e projetos vinculados à inovação pedagógica e às tecnologias educacionais.

Por fim, a formação docente em Educação Digital deve estar integrada ao planejamento pedagógico da escola, ao acompanhamento das práticas no i-Diário e ao monitoramento realizado pela Secretaria. Desse modo, o processo formativo alimenta a prática e é alimentado por ela, configurando um ciclo contínuo de reflexão, ajuste e aperfeiçoamento. Assim, Pescaria Brava reafirma seu compromisso com uma educação inovadora, inclusiva e de qualidade, formada por professores preparados para promover o desenvolvimento integral dos estudantes em uma sociedade cada vez mais digital.

CAPÍTULO 7 – INFRAESTRUTURA E GESTÃO TECNOLÓGICA

A consolidação da Educação Digital e Midiática na Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC depende, de maneira direta e decisiva, da qualidade da infraestrutura tecnológica disponível nas escolas. Embora o currículo privilegie práticas que podem ser realizadas tanto em contextos plugados quanto desplugados, é imprescindível que a rede avance de forma planejada e contínua na ampliação do acesso à conectividade, na disponibilidade de dispositivos e na qualificação dos ambientes digitais de aprendizagem. A infraestrutura tecnológica, quando articulada ao currículo e ao trabalho docente, torna-se elemento estruturante da equidade, da inovação pedagógica e da democratização das oportunidades de aprendizagem.

O diagnóstico situacional da rede evidenciou que, apesar de todas as escolas possuírem acesso à internet e rede wifi, há diferenças significativas na qualidade do sinal, na velocidade de download e na estabilidade da conexão. Apenas parte das unidades atinge parâmetros adequados para o uso pedagógico contínuo, enquanto outras enfrentam oscilações e dificuldades que limitam o acesso simultâneo de professores e estudantes. Esses desafios reforçam a necessidade de implementar uma política sistemática de monitoramento da conectividade, incluindo o uso do Medidor Educação Conectada em todas as escolas e a atualização das informações nos sistemas nacionais, garantindo que os dados reflitam a realidade local e orientem decisões de investimento.

Além da conectividade, a disponibilidade de dispositivos também constitui fator determinante para o avanço da Educação Digital. O diagnóstico apontou que duas escolas ainda constam sem equipamentos no registro oficial e que, nas demais, o uso dos dispositivos é viável apenas em poucas aulas semanais, devido à quantidade limitada de aparelhos. Para superar essa desigualdade e assegurar que todos os estudantes tenham acesso às experiências digitais previstas no currículo, é necessário organizar um plano de expansão e redistribuição dos dispositivos, considerando critérios de equidade, demanda pedagógica e priorização das etapas de ensino com maior carência identificada.

A gestão tecnológica da escola deve contemplar procedimentos claros de uso, armazenamento, segurança e manutenção dos dispositivos. Para isso, cada unidade escolar deverá manter um inventário atualizado, registrando a quantidade de equipamentos, seu estado de conservação, sua localização e sua frequência de uso. A manutenção preventiva deve ser incorporada à rotina da escola, reduzindo perdas, evitando danos e prolongando a vida útil dos equipamentos. A Secretaria Municipal de Educação deve garantir suporte técnico ágil, atendimento permanente às demandas das escolas e planejamento anual que considere reposições, atualizações e aquisições estratégicas.

Outro aspecto fundamental na infraestrutura tecnológica diz respeito à criação e à organização de ambientes pedagógicos digitalmente equipados, como salas de informática, laboratórios móveis, ambientes maker ou espaços de criação digital. Embora a realidade atual da rede exija soluções flexíveis e adaptáveis, a construção progressiva desses ambientes permite que os estudantes explorem ferramentas digitais, realizem experimentações, desenvolvam projetos autorais e ampliem sua compreensão sobre tecnologia e inovação. A escola deve planejar o uso desses espaços de forma democrática, garantindo que todas as turmas tenham acesso regular e organizado.

A gestão tecnológica também deve incluir uma política de segurança digital, assegurando proteção dos dados dos estudantes, respeito à privacidade, uso responsável das plataformas digitais e adoção de práticas éticas no ambiente online. Isso implica orientar professores e estudantes sobre senhas seguras, navegação responsável, direitos autorais, proteção contra desinformação e uso consciente das redes sociais e aplicativos educacionais.

Por fim, a infraestrutura e a gestão tecnológica devem estar integradas ao plano de formação docente e ao monitoramento da política de Educação Digital. À medida que professores ampliam suas competências digitais, novas demandas de infraestrutura emergem; da mesma forma, o aprimoramento da tecnologia nas escolas abre possibilidades para práticas pedagógicas inovadoras e projetos interdisciplinares mais

robustos. Assim, infraestrutura, formação e currículo formam um sistema interdependente, que deve ser continuamente planejado, ajustado e fortalecido pela Secretaria Municipal de Educação.

Com uma política de gestão tecnológica organizada, equitativa e sustentável, Pescaria Brava avança na direção de uma escola conectada às exigências do século XXI, assegurando que todos os estudantes tenham acesso às ferramentas, aos espaços e às experiências formativas indispensáveis para sua inserção crítica e criativa na sociedade digital.

CAPÍTULO 8 – CONCLUSÃO GERAL DO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

A construção deste Currículo de Educação Digital e Midiática representa um marco significativo para a Rede Municipal de Educação de Pescaria Brava/SC, consolidando um compromisso institucional com a formação integral dos estudantes e com a inserção qualificada da escola no mundo contemporâneo. Ao longo deste documento, foram definidos os fundamentos, os marcos normativos, os princípios pedagógicos, a matriz curricular, as orientações de implementação, os processos de avaliação e as diretrizes de formação docente e infraestrutura tecnológica, compondo uma política educacional robusta, coerente e articulada às necessidades reais do município.

A partir do diagnóstico situacional da rede, tornou-se evidente que a Educação Digital não pode ser concebida como um complemento ou um acessório no processo de ensino, mas como um eixo estruturante que atravessa todas as áreas do conhecimento e amplia as possibilidades de aprendizagem, participação, criação e expressão dos estudantes. Assim, este currículo reconhece que o desenvolvimento das competências digitais é condição indispensável para que crianças e jovens possam atuar de forma crítica, criativa, ética e responsável em uma sociedade profundamente mediada pela tecnologia.

A matriz curricular elaborada organiza, de maneira progressiva e transversal, as habilidades a serem desenvolvidas da Educação Infantil ao 9º ano, oferecendo aos professores um referencial claro, flexível e aplicável ao cotidiano escolar. As orientações de implementação reforçam que a Educação Digital depende de planejamento intencional, práticas investigativas, integração curricular e atenção constante às condições de infraestrutura e conectividade das escolas. Já os capítulos dedicados à avaliação e à formação docente asseguram que o processo esteja ancorado em acompanhamento contínuo, reflexão pedagógica, atualização profissional e aperfeiçoamento permanente.

Este currículo também evidencia que a Educação Digital é um projeto coletivo. Professores, gestores, equipes técnicas, estudantes, famílias e a própria Secretaria Municipal de Educação assumem papéis complementares na construção de uma cultura digital sustentável, inovadora e promotora de equidade. Ao fortalecer parcerias, investir em formação, ampliar o acesso à tecnologia e promover práticas pedagógicas significativas, o município avança na direção de uma escola mais conectada, participativa e alinhada às demandas da sociedade digital.

Assim, a conclusão deste documento não representa um ponto de chegada, mas o início de um novo ciclo de trabalho. A efetivação do currículo exigirá acompanhamento constante, ajustes, revisões e diálogo permanente com a comunidade escolar. Como política viva, a Educação Digital deve se adaptar às transformações tecnológicas, aos desafios educacionais e às necessidades dos estudantes, mantendo-se sempre orientada pelos princípios que fundamentam este currículo.

Com esta entrega, Pescaria Brava reafirma seu compromisso com uma educação pública de qualidade, inclusiva, inovadora e socialmente responsável, capaz de formar cidadãos críticos, criativos e preparados para os desafios do presente e do futuro.

CAPÍTULO 9 - REFERÊNCIAS NORMATIVAS E BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 jun. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. BNCC Computação (documento orientador em implementação). Brasília: SEB/MEC, 2022–2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Política Nacional de Educação Digital (PNED). Brasília: MEC, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Referencial de Competências Gerais para a Educação Digital (Competência Geral 5). Brasília: MEC, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Referencial de Saberes Digitais Docentes. Brasília: MEC, 2023.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017. Institui a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, 2017.

PESCARIA BRAVA. Secretaria Municipal de Educação e Esportes. Diagnóstico Situacional: Parte 1 e Parte 2. Pescaria Brava/SC, 2024–2025.

PESCARIA BRAVA. Secretaria Municipal de Educação e Esportes. Plano Municipal de Educação de Pescaria Brava. Pescaria Brava/SC, diversas edições.

PESCARIA BRAVA. Secretaria Municipal de Educação e Esportes. Registros, relatórios, inventários tecnológicos e estudos internos para implementação da Educação Digital, diversas edições.

SANTA CATARINA. Secretaria de Estado da Educação. Currículo Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental do Território Catarinense. Florianópolis: SED/SC, 2019.

UNDIME/SC. Diretrizes e orientações para implementação da Educação Digital nos municípios. Florianópolis: UNDIME-SC, 2023.