



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE PILAR
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

REFERENCIAL CURRICULAR ALINHADO À BNCC COMPUTAÇÃO

COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA
Em complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Pilar/PB
2026



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

1. APRESENTAÇÃO

O presente Referencial Curricular de Computação para a Educação Básica do município de Pilar/PB, constitui-se como um documento orientador para a implementação da Computação como componente curricular complementar à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em consonância com o Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que estabelecem normas sobre Computação na Educação Básica.

Este documento representa um marco significativo na trajetória educacional do município, reconhecendo a Computação não apenas como ferramenta tecnológica, mas como área do conhecimento essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes no século XXI. A proposta pedagógica aqui apresentada visa proporcionar aos estudantes competências e habilidades relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, preparando-os para compreender, criar e atuar de forma crítica, criativa e responsável na sociedade contemporânea.

A elaboração deste referencial contou com a participação ativa de educadores, gestores escolares e técnicos da Secretaria Municipal de Educação, refletindo as especificidades e necessidades locais, sem perder de vista as orientações nacionais e as melhores práticas pedagógicas na área de Computação. O documento contempla desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental, incluindo a Educação de Jovens e Adultos (EJA), garantindo assim a universalização do acesso ao conhecimento computacional. Destaca-se que a abordagem proposta integra atividades desplugadas (sem o uso direto de tecnologias digitais) e plugadas (com o uso de recursos tecnológicos), reconhecendo que o Pensamento Computacional pode e deve ser desenvolvido independentemente da disponibilidade de equipamentos, embora o acesso às tecnologias potencialize as possibilidades de aprendizagem.

Espera-se que este Referencial Curricular seja um instrumento vivo, sujeito a revisões e aprimoramentos contínuos, acompanhando as transformações tecnológicas e as demandas educacionais emergentes, sempre com o compromisso de oferecer uma educação de qualidade e socialmente relevante para todos os estudantes de Pilar/PB.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

2. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é marcada pela presença ubíqua das tecnologias digitais, que transformam profundamente as relações sociais, econômicas, culturais e educacionais. Neste contexto, a Computação emerge como conhecimento fundamental, não apenas para o uso instrumental de tecnologias, mas para a compreensão dos princípios que regem o mundo digital e para o desenvolvimento de capacidades essenciais como resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e colaboração.

A inclusão da Computação na Educação Básica responde a uma demanda global por formação de cidadãos capazes de compreender e participar ativamente da cultura digital. Mais do que preparar usuários de tecnologia, busca-se formar pensadores computacionais, criadores de soluções e cidadãos digitais éticos e responsáveis. Esta perspectiva amplia significativamente o papel da escola, que passa a ter a responsabilidade de desenvolver nos estudantes, competências que transcendem o conhecimento técnico, abrangendo dimensões cognitivas, éticas e socioemocionais.

2.1 Contexto e Justificativa

O município de Pilar/PB, reconhecendo a importância da Computação para a formação integral dos estudantes, elabora este Referencial Curricular como instrumento de efetivação das orientações nacionais estabelecidas pelo Conselho Nacional de Educação. A proposta considera as características locais, os recursos disponíveis e as aspirações da comunidade escolar, sem perder de vista a necessidade de garantir aos estudantes o direito a uma educação que os prepare para os desafios do século XXI.

A implementação da Computação nas escolas municipais justifica-se por múltiplas razões. Primeiro, pelo reconhecimento de que o Pensamento Computacional é uma competência transversal que potencializa a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento. Segundo, pela necessidade de reduzir desigualdades no acesso ao conhecimento tecnológico, garantindo que todos os estudantes, independentemente de sua origem socioeconômica, tenham oportunidade de desenvolver competências digitais. Terceiro, pela urgência em formar cidadãos críticos e éticos, capazes de navegar com segurança e responsabilidade no ambiente digital.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

2.2 Concepção de Computação na Educação

Neste referencial, a Computação é compreendida como área do conhecimento que engloba fundamentos teóricos, práticas metodológicas e aplicações tecnológicas relacionadas ao processamento de informações. Diferencia-se da simples instrumentalização tecnológica ou do ensino de ferramentas específicas, propondo uma abordagem conceitual e procedimental que desenvolve formas de pensar, criar e resolver problemas.

A proposta pedagógica estrutura-se em três eixos fundamentais complementares:

- Pensamento Computacional: desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas por meio de decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos;
- Mundo Digital: compreensão de como funcionam os sistemas computacionais, como a informação é representada e processada, e como utilizar tecnologias digitais de forma produtiva e criativa;
- Cultura Digital: desenvolvimento de práticas sociais éticas, seguras e responsáveis no uso de tecnologias, incluindo cidadania digital, segurança, privacidade e impactos sociais da tecnologia.

3. FUNDAMENTAÇÃO LEGAL E TEÓRICA

3.1 Fundamentação Legal

A elaboração deste Referencial Curricular de Computação fundamenta-se em dispositivos legais que orientam a organização da Educação Básica brasileira e, especificamente, estabelecem diretrizes para a inclusão da Computação nos currículos escolares.

3.1.1 Marcos Legais Gerais

- Lei nº 9.394/1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB): estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, assegurando a possibilidade de inclusão de componentes curriculares que atendam às



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.

- Lei nº 14.533/2023: institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED) e altera a LDB para incluir o desenvolvimento de competências e habilidades digitais dos estudantes como um dos objetivos do Ensino Fundamental.

3.1.2 Marcos Legais Específicos sobre Computação

- Parecer CNE/CEB nº 2/2022: aprova as Normas sobre Computação na Educação Básica, estabelecendo que a Computação seja integrada aos currículos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental como complemento à BNCC. O parecer define que a Computação pode ser desenvolvida de forma transversal, em componente específico ou de forma híbrida, conforme decisão dos sistemas de ensino.
- Resolução CNE/CEB nº 1/2022: institui as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC, definindo objetivos, competências e habilidades esperadas em Computação, organizadas nos eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

3.2 Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica deste referencial ancora-se em contribuições de diferentes campos do conhecimento, particularmente da Ciência da Computação, das Ciências Cognitivas e das teorias educacionais contemporâneas, que convergem para a compreensão da Computação como elemento fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

3.2.1 Pensamento Computacional

O conceito de Pensamento Computacional, popularizado por Jeannette Wing (2006), refere-se a um conjunto de habilidades e atitudes relacionadas à resolução de problemas que envolvem a formulação de problemas e suas soluções de forma que possam ser efetivamente executadas por agentes de processamento de informação. Os pilares do Pensamento Computacional incluem: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

- Desenvolver nos estudantes da Educação Básica do município de Pilar/PB competências habilidades relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, capacitando-os a compreender, analisar, criar e atuar de forma crítica, criativa, ética e responsável no contexto da sociedade digital contemporânea.

4.2 Objetivos Específicos

4.2.1 Em relação ao Pensamento Computacional

- Desenvolver habilidades de resolução de problemas por meio de decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e criação de algoritmos;
- Promover o desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento sistêmico;
- Estimular a criatividade e a capacidade de criar soluções inovadoras para problemas diversos;
- Desenvolver a capacidade de planejar, executar e avaliar estratégias para alcançar objetivos;
- Promover a compreensão de processos e a capacidade de representá-los de forma estruturada.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

4.2.2 Em relação ao Mundo Digital

- Compreender os fundamentos de funcionamento dos sistemas computacionais;
- Desenvolver habilidades para utilizar ferramentas e ambientes digitais de forma produtiva e criativa;
- Capacitar os estudantes para produzir conteúdos digitais multimodais;
- Promover a compreensão sobre representação, armazenamento e processamento de dados e informações;
- Desenvolver competências para pesquisar, selecionar e avaliar criticamente informações em ambientes digitais.

4.2.3 Em relação à Cultura Digital

- Formar cidadãos digitais éticos, responsáveis e conscientes de seus direitos e deveres;
- Desenvolver práticas de segurança digital, incluindo proteção de dados pessoais e prevenção de riscos;
- Promover o respeito à diversidade, aos direitos autorais e à propriedade intelectual no ambiente digital;
- Estimular a colaboração e a comunicação respeitosa em ambientes digitais;
- Desenvolver a capacidade de refletir criticamente sobre os impactos sociais, culturais e econômicos das tecnologias digitais;
- Promover o uso consciente e equilibrado das tecnologias digitais.

5. ESTRUTURA DO CURRÍCULO

O currículo de Computação para a Educação Básica de Pilar/PB está estruturado em conformidade com as orientações da Resolução CNE/CEB nº 1/2022, organizando-se em torno de três eixos estruturantes: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Estes eixos são trabalhados de forma integrada e progressiva ao longo de toda a Educação Básica, respeitando as especificidades de cada etapa e modalidade de ensino.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

5.1 Eixos Estruturantes

5.1.1 Pensamento Computacional

O eixo Pensamento Computacional engloba o desenvolvimento de habilidades cognitivas fundamentais para a resolução de problemas de forma sistemática e eficiente. Inclui: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração, algoritmos e depuração.

5.1.2 Mundo Digital

O eixo Mundo Digital aborda a compreensão de como funcionam os sistemas computacionais e o desenvolvimento de habilidades para utilizar e criar com tecnologias digitais. Engloba: representação da informação, hardware e software, produção digital, ferramentas digitais e programação.

5.1.3 Cultura Digital

O eixo Cultura Digital trata das práticas sociais, éticas e culturais relacionadas ao uso de tecnologias digitais. Compreende: cidadania digital, segurança e privacidade, ética digital, propriedade intelectual, impactos sociais e uso consciente.

5.2 Organização por Etapas de Ensino

5.2.1 Educação Infantil

Na Educação Infantil, a Computação é trabalhada de forma lúdica e integrada às práticas pedagógicas cotidianas, privilegiando atividades desplugadas que desenvolvem noções iniciais de sequência, ordenação, classificação e padrões.

5.2.2 Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º ano)

Nos Anos Iniciais, a Computação é trabalhada de forma transversal, integrada às demais áreas do conhecimento e aos componentes curriculares. Os professores polivalentes são os responsáveis por desenvolver as habilidades de Computação em



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

articulação com os conteúdos de Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Geografia, História e Arte.

5.2.3 Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º ano)

Nos Anos Finais, a Computação é trabalhada como componente curricular específico, com carga horária definida e professor especializado ou capacitado para a área. Esta organização permite maior aprofundamento conceitual e o desenvolvimento de projetos mais complexos.

5.2.4 Educação de Jovens e Adultos (EJA) - Ensino Fundamental

Na EJA, a Computação é trabalhada de forma contextualizada e prática, considerando as experiências de vida dos estudantes e suas necessidades imediatas relacionadas ao trabalho, à vida cotidiana e à participação social.

5.3 Matrizes de Habilidades

As matrizes de habilidades apresentadas no documento em anexo Matrizes de Habilidades BNCC Computação, detalham os objetos de conhecimento e habilidades esperadas em cada ano/etapa da Educação Básica, acompanhadas de exemplos práticos de atividades desplugadas e plugadas. Estas matrizes foram organizadas considerando:

- Progressão das aprendizagens: as habilidades são distribuídas de forma progressiva, considerando o desenvolvimento cognitivo dos estudantes;
- Integração dos eixos: cada ano contempla habilidades dos três eixos estruturantes Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- Abordagem mista: exemplos de atividades desplugadas e plugadas são fornecidos para cada habilidade;
- Contextualização: as atividades sugeridas consideram o contexto escolar e as possibilidades pedagógicas de cada etapa.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

6. AVALIAÇÃO

A avaliação em Computação deve ser compreendida como processo contínuo, formativo e integral, que acompanha o desenvolvimento das competências e habilidades dos estudantes ao longo de sua trajetória educacional. Mais do que mensurar conhecimentos pontuais, a avaliação deve fornecer informações que orientem tanto a aprendizagem dos estudantes quanto a prática pedagógica dos professores, em uma perspectiva de avaliação para a aprendizagem, e não apenas da aprendizagem.

6.1 Princípios da Avaliação

A avaliação em Computação orienta-se pelos seguintes princípios:

- Processualidade: a avaliação ocorre de forma contínua, ao longo de todo o processo de ensino e aprendizagem;
- Diversidade de instrumentos: utilização de múltiplos instrumentos e estratégias avaliativas;
- Contextualização: avaliação de competências e habilidades em contextos significativos e aplicados;
- Transparência: critérios de avaliação claros e conhecidos previamente pelos estudantes;
- Devolutiva formativa: feedback que auxilie os estudantes a compreenderem seus avanços e desafios;
- Equidade: reconhecimento e valorização da diversidade de ritmos e trajetórias de aprendizagem.

6.2 Dimensões da Avaliação

6.2.1 Dimensão Conceitual

Refere-se à compreensão de conceitos fundamentais da Computação. A avaliação pode incluir: explicações orais ou escritas, resolução de questões contextualizadas, análise de situações-problema e elaboração de mapas conceituais.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

6.2.2 Dimensão Procedimental

Relaciona-se ao desenvolvimento de habilidades práticas. A avaliação pode incluir: observação de atividades práticas, análise de produções e projetos, desafios de resolução de problemas e portfólios.

6.2.3 Dimensão Atitudinal

Abrange atitudes, valores e comportamentos relacionados à cultura digital. A avaliação pode incluir: observação de atitudes colaborativas, autoavaliação e avaliação entre pares, participação em discussões e reflexões escritas.

6.3 Instrumentos e Estratégias Avaliativas

Recomenda-se a utilização de múltiplos instrumentos avaliativos:

- Observação sistemática: acompanhamento contínuo das atividades dos estudantes;
- Projetos: desenvolvimento de projetos individuais ou coletivos;
- Portfólios: coleção organizada de produções que evidencie a trajetória de aprendizagem;
- Desafios e situações-problema: proposição de desafios que exijam mobilização de conhecimentos;
- Apresentações orais: exposição de projetos e explicação de conceitos;
- Autoavaliação e avaliação entre pares: reflexão sobre o próprio processo de aprendizagem;
- Rubricas: critérios descritivos que orientam a avaliação de produções;
- Registros reflexivos: diários de aprendizagem e relatórios de atividades.



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

7. MATRIZES DE HABILIDADES – BNCC COMPUTAÇÃO

7.1 EDUCAÇÃO INFANTIL (4 e 5 Anos)

Abordagem Transversal Computação - Predominantemente Desplugada

Eixo	Objetos de Aprendizagem	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Sequências e ordenação	Identificar e seguir sequências simples de ações em situações do cotidiano	Organizar a rotina do dia com figuras; ordenar imagens de uma história; sequência “lavar as mãos”; dramatizar passos de uma tarefa
	Sequências e ordenação	Criar sequências de ações para alcançar um objetivo	Inventar passos de uma brincadeira; montar caminho para chegar a um local da escola; sequência de uma receita fictícia
	Organização e classificação	Classificar objetos a partir de critérios simples	Separar brinquedos por tipo; classificar tampinhas por cor ou tamanho; organizar materiais da sala
	Organização e classificação	Comparar objetos e identificar semelhanças e diferenças	Comparar lápis, folhas, brinquedos; jogos de encontrar o diferente; roda de conversa sobre critérios
	Padrões e repetições	Reconhecer padrões visuais, sonoros e corporais	Sequências de palmas; músicas com repetição; padrões com blocos, cores ou movimentos
	Padrões e repetições	Criar padrões simples	Criar colares com sequência de cores; pintura com repetição de formas; coreografias simples
	Resolução de	Resolver pequenos desafios	Como organizar a fila; como
	Resolução de problemas	Experimentar diferentes soluções	Testar caminhos diferentes em um circuito;



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

		para um mesm o problema	discutir soluções possíveis em roda
	Planejamento de ações	Antecipar ações antes de realizar uma tarefa	Planejar como montar um brinquedo e conversar sobre o que vem primeiro.
MundoDigital (Abordagem introdutória e conceitual)	Tecnologias do cotidiano	Reconhecer tecnologias presentes no cotidiano	Conversa sobre celular, TV, rádio, computador; identificar tecnologias na escola
	Tecnologias do cotidiano	Identificar para que servem diferentes tecnologias	Relacionar tecnologia à função: comunicar, informar, divertir
	Informação e representação	Reconhecer que informações podem ser representadas de diferentes formas	História contada oralmente, desenhada e em áudio; placas e símbolos da escola
	Informação e representação	Criar representações simples de informações	Desenhos sobre rotinas; registro gráfico de brincadeiras
	Tecnologia como criação humana	Reconhecer que tecnologias são criadas por pessoas	Conversa orientada sobre quem cria brinquedos, celulares, jogos
	Uso mediado de tecnologias	Explorar tecnologias digitais com mediação do professor	Uso de vídeos educativos; registros fotográficos de atividades; desenho digital
Cultura Digital	Comunicação e expressão	Utilizar diferentes linguagens para se expressar	Desenhos, gestos, fala, dramatização, registros sonoros
	Comunicação e expressão	Produzir registros individuais e coletivos	Painéis coletivos; mural de fotos; gravação de relatos
	Convivência e colaboração	Respeitar regras em atividades coletivas	Jogos em grupo; combinados da sala; atividades em duplas
	Convivência e colaboração	Trabalhar de forma colaborativa	Brincadeiras cooperativas



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

			as; construção coletiva de materiais
	Uso responsável	Desenvolver atitudes de cuidado com materiais e tecnologias	Guardar equipamentos; limpar materiais; cuidar do espaço
	Uso responsável	Reconhecer combinados Básicos	Criação de cartazes de regras; simulações de uso correto
	Ética e respeito	Demonstrar respeito nas interações	Roda de conversas sobre atitudes; resolução de conflitos.
	Cuidado com informações	Reconhecer que nem tudo pode ser compartilhado.	Conversas orientadas sobre informações pessoais.

7.2 ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

Abordagem Transversal/Interdisciplinar - Predominância de Computação Desplugada

1º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Organização e classificação da informação	Organizar objetos e informações considerando diferentes critérios.	Desplugado: classificar tampinhas, sementes, pedras, folhas, palitos ou lápis por cor, tamanho, forma, quantidade ou função; criar “caixas de categorias” na sala (material escolar, brinquedos, alimentos); organizar o material coletivo; separar figuras de revistas por temas; jogos de separar misturado/organizado; organizar filas por critérios definidos pelo professor. Plugado: arrastar e agrupar imagens em apresentações digitais simples; jogos educativos de classificação.
Pensamento Computacional	Sequências e ordenação temporal	Identificar sequências de passos em Situações do cotidiano.	Desplugado: cartazes ilustrados com a sequência “chegar à escola”, “escovar os dentes”, “plantar uma semente”; dramatização de tarefas; ordenar cartões de ações; histórias com começo, meio e fim; sequências corporais (palmas, pulos).



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

			Plugado: ordenar imagens digitais de rotinas conhecidas; jogos simples de sequência.
Mundo Digital	Informação e formas de representação	Reconhecer que a informação pode ser representada de diferentes maneiras.	Desplugado: ouvir histórias e representá-las por desenho, colagem ou dramatização; identificar placas e símbolos da escola e da comunidade; transformar histórias em desenhos sequenciais; representar informações por cores e símbolos.
Mundo Digital	Tecnologias do cotidiano	Reconhecer tecnologias presentes no cotidiano e suas funções.	Desplugado: roda de conversa sobre tecnologias antigas e atuais; desenhos de objetos tecnológicos; visita guiada pela escola para identificar tecnologias; classificação entre tecnologias digitais e não digitais; entrevistas com familiares.
Cultura Digital	Uso inicial responsável	Reconhecer cuidados iniciais no uso de tecnologias digitais.	Desplugado: criação de combinados coletivos ilustrados; simulações de cuidado com equipamentos; histórias ilustradas; jogo do “pode ou não pode”; leitura mediada de histórias infantis.
Cultura Digital	Convivência	Respeitar regras em atividades coletivas mediadas por tecnologias.	Desplugado: jogos de regras (tabuleiro, cartas, brincadeiras tradicionais); atividades cooperativas; resolução coletiva de conflitos simulados. Plugado: atividades em duplas no computador com mediação docente e turnos de uso.

2º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Padrões e repetições	Identificar padrões em sequências de informações.	Desplugado: sequências com palmas, passos, sons e ritmos; padrões com sementes, contas, cores e formas; colares e trilhas com repetição; identificação de padrões em músicas e poemas. Plugado: jogos digitais simples de completar padrões.
Pensamento Computacional	Algoritmos em linguagem natural	Descrever sequências de ações para resolver problemas simples.	Desplugado: escrever e representar instruções de jogos e brincadeiras; “programar” um colega



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

			com comandos verbais; descrever passos de receitas,
Mundo Digital	Dispositivos digitais	Identificar dispositivos digitais e suas funções básicas.	Desplugado: comparação por imagens impressas; quadro comparativo entre celular, computador, rádio e TV; levantamento dos dispositivos existentes na escola e comunidade.
Mundo Digital	Uso funcional da tecnologia	Utilizar tecnologias para apoiar atividades escolares.	Desplugado: planejamento prévio em papel; organização de ideias. Plugado: digitação de pequenos textos, listas e registros; jogos educativos de apoio à alfabetização.
Cultura Digital	Regras de uso	Reconhecer regras para o uso responsável das tecnologias.	Desplugado: dramatizações de uso correto/incorreto; produção coletiva de cartaz de regras; votação das regras prioritárias.
Cultura Digital	Cuidado com informações	Reconhecer que Nem toda informação deve ser compartilhada.	Desplugado: discussão de situações fictícias; classificação do que é informação pessoal e pública; histórias em quadrinhos sobre cuidado com dados.

3º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Algoritmos e representação de processos	Representar sequências de passos para resolver problemas.	Desplugado: fluxogramas desenhados; mapas de passos; instruções para jogos e tarefas; sequências para experiências científicas simples.
Pensamento Computacional	Correção de erros	Identificar e corrigir erros em sequências simples.	Desplugado: análise de instruções incompletas; reorganização de passos fora de ordem; revisão



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

			coletiva de algoritmos; identificação de erros em receitas e histórias.
Mundo Digital	Ferramentas digitais básicas	Utilizar ferramentas digitais básicas para registrar informações.	Desplugado: planejamento do texto em rascunho; revisão em papel. Plugado: digitação de textos curtos; produção de listas e relatos.
Mundo Digital	Organização digital	Organizar arquivos e registros digitais.	Desplugado: simulação com pastas de papel e etiquetas; organização de arquivos impressos. Plugado: criação, nomeação e localização de pastas digitais.
Cultura Digital	Proteção de dados pessoais	Reconhecer cuidados necessários para proteção de dados pessoais.	Desplugado: estudo de casos fictícios; identificação de informações pessoais; cartazes de alerta.
Cultura Digital	Respeito digital	Adotar postura respeitosa em interações digitais.	Desplugado: simulações de comentários respeitosos e inadequados; rodas de conversa; elaboração de regras de convivência.

4º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Decomposição de problemas	Resolver problemas dividindo-os em partes menores.	Desplugado: planejamento de trabalhos em etapas; divisão de tarefas em projetos; organização de eventos e campanhas escolares.
Pensamento Computacional	Estratégias de resolução	Selecionar estratégias para resolver problemas.	Desplugado: comparação de caminhos para resolver desafios; jogos de lógica; debates sobre estratégias utilizadas.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

Mundo Digital	Produção de conteúdos digitais	Produzir conteúdos digitais simples.	Desplugado: roteirização e planejamento do conteúdo; definição do público-alvo. Plugado: produção de textos, apresentações e cartazes digitais.
Mundo Digital	Multimodalidade	Integrar texto e imagem em produções digitais.	Desplugado: esboços em papel; planejamento visual. Plugado: criação de slides, cartazes ou histórias digitais.
Cultura Digital	Ética digital	Adotar atitudes respeitadas em ambientes digitais.	Desplugado: análise de casos reais ou fictícios; produção coletiva de código de convivência digital.
Cultura Digital	Uso consciente	Reconhecer limites	Desplugado: debates orientados.

5º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Condições lógicas	Tomar decisões com base em regras e condições.	Desplugado: jogos com comandos com regras.
Pensamento Computacional	Planejamento de ações	Planejar sequências para atingir objetivos.	Desplugado: organização de etapas de projetos; definição de cronogramas; planejamento de pesquisas.
Mundo Digital	Integração de ferramentas digitais	Utilizar diferentes ferramentas digitais para produzir informações.	Desplugado: planejamento do produto final; divisão de funções. Plugado: produção integrada de texto, imagem e apresentação.
Mundo Digital	Avaliação da informação	Comparar informações de diferentes fontes.	Desplugado: análise crítica de textos impressos; comparação de versões de uma mesma notícia. Plugado: comparação com fontes digitais, com mediação docente.
Cultura Digital	Cidadania digital	Agir com responsabilidade no uso das tecnologias.	Desplugado: debates sobre direitos e deveres; estudos de caso; produção de cartilhas educativas.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

Cultura Digital	Comunicação ética	Comunicar-se com respeito em ambientes digitais.	Desplugado: simulações de fóruns e debates mediados; produção de mensagens respeitadas. Plugado: participação orientada em ambientes digitais educativos.
-----------------	-------------------	--	---

7.3 ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS FINAIS

Abordagem: Disciplina Específica de Computação - Atividades Desplugadas e Plugadas

6º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Algoritmos	Elaborar e testar algoritmos para resolver problemas.	Desplugado: criar algoritmos com cartões de comandos; simular trajetos no pátio da escola; escrever passo a passo de tarefas do cotidiano (preparar um lanche, ir da sala ao portão); jogo do “robô humano”, em que um aluno executa comandos do grupo. Plugado: testar sequências de comandos em ambientes digitais simples; jogos educativos de lógica; sequências de ações em aplicativos educacionais quando disponíveis.
Pensamento Computacional	Depuração	Identificar e corrigir erros em algoritmos simples.	Desplugado: analisar sequências com erros propositais; revisar instruções de colegas; corrigir comandos fora de ordem; identificar falhas em receitas ou regras de jogos. Plugado: depurar comandos em jogos educativos; testar diferentes sequências até obter o resultado esperado; correção coletiva de erros projetados pelo professor.
Mundo Digital	Dados e arquivos digitais	Compreender como dados são armazenados e organizados.	Desplugado: organização de fichas e registros em pastas físicas; simulação de arquivos usando envelopes e caixas; classificação de informações por tipo e data. Plugado: criação de pastas e arquivos no computador; salvar, renomear e localizar documentos; organização de textos e imagens.
Mundo Digital	Sistemas computacionais	Reconhecer componentes básicos de hardware e software.	Desplugado: identificação de partes do computador por imagens ou equipamentos inutilizados; montagem simbólica de um computador com cartazes. Plugado: exploração guiada do computador; identificação de programas básicos;



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

			comparação entre computador, celular e tablet.
Cultura Digital	Segurança digital	Reconhecer riscos no uso das tecnologias	Desplugado: discussões orientadas sobre senhas; simulações de situações de risco; criação de cartazes com dicas de segurança.
Cultura Digital	Uso ético	Adotar atitudes responsáveis no uso das tecnologias.	Desplugado: análise de situações do cotidiano escolar; construção coletiva de regras de uso; debates sobre respeito no ambiente digital. Plugado: elaboração de um código de conduta digital da turma; análise de exemplos de comportamentos inadequados na internet.

7º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Fluxogramas	Representar processos por meio de fluxogramas.	Desplugado: desenhar fluxogramas de rotinas escolares e decisões do cotidiano. Plugado: criar fluxogramas em ferramentas digitais; transformar fluxogramas em sequências de comandos simples.
Pensamento Computacional	Programação em blocos	Criar soluções simples em ambientes de programação visual.	Desplugado: planejamento de algoritmos no papel; organização de blocos impressos. Plugado: desenvolver jogos, histórias ou animações; testar comandos e eventos; modificar projetos prontos.
Mundo Digital	Ambientes digitais	Utilizar ambientes digitais para criação e compartilhamento.	Desplugado: simulação de ambientes virtuais por meio de murais físicos. Plugado: uso orientado de plataformas educacionais; publicação de projetos simples; envio de atividades digitais.
Mundo Digital	Compartilhamento de informações	Compartilhar conteúdos digitais de	Desplugado: discussão sobre o que pode ser publicado; dramatizações



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

Cultura Digital	Colaboração digital	Trabalhar de forma colaborativa em ambientes digitais.	Desplugado: projetos em grupo com divisão de tarefas; produções coletivas em cartazes. Plugado: produções coletivas em documentos digitais; colaboração em projetos simples.
Cultura Digital	Direitos autorais	Reconhecer autoria e direitos de uso de conteúdos digitais.	Desplugado: identificação de autoria em livros e materiais impressos. Plugado: inserção de créditos em produções digitais; pesquisa de imagens livres para uso educativo.

8º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Abstração e padrões	Identificar padrões e abstrair informações relevantes.	Desplugado: identificação de padrões em jogos, músicas ou sequências numéricas. Plugado: análise de dados simples; identificação de repetições em processos digitais.
Pensamento Computacional	Decomposição	Resolver problemas complexos dividindo-os em partes menores.	Desplugado: planejamento de atividades em etapas; organização de projetos no papel. Plugado: planejamento de projetos digitais por fases; uso de listas de tarefas.
Mundo Digital	Produção digital crítica	Produzir conteúdos digitais com análise crítica da informação.	Desplugado: roteirização e planejamento prévio dos conteúdos. Plugado: criação de vídeos, podcasts ou slides; avaliação coletiva dos materiais produzidos.
Mundo Digital	Pesquisa digital	Pesquisar informações em	Desplugado: análise comparativa de textos impressos. Plugado: comparação



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

		ambientes digitais de forma crítica.	de sites; verificação de confiabilidade; identificação de fake news.
Cultura Digital	Privacidade	Refletir sobre privacidade e uso de dados pessoais.	Desplugado: estudos de caso e debates orientados. Plugado: análise de termos de uso simplificados; discussão sobre compartilhamento excessivo de dados.
Cultura Digital	Impactos sociais da tecnologia	Analisar impactos das tecnologias na vida social.	Desplugado/Plugado: debates, produção de textos reflexivos, análise de situações do cotidiano digital.

9º ANO

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Planejamento de soluções computacionais	Planejar soluções computacionais para problemas reais.	Desplugado: levantamento de problemas da escola ou comunidade; elaboração de planos no papel. Plugado: projetos integradores; definição de etapas, recursos e ferramentas digitais.
Pensamento Computacional	Avaliação de soluções	Avaliar a eficácia das soluções desenvolvidas.	Desplugado: autoavaliação e avaliação em grupo. Plugado: testes de projetos; análise de resultados e ajustes.
Mundo Digital	Tecnologia e sociedade	Analisar impactos sociais, culturais e econômicos das tecnologias digitais.	Desplugado/Plugado: debates, estudos de caso, produção de textos argumentativos.
Mundo Digital	Projetos digitais	Desenvolver projetos digitais integrando diferentes ferramentas.	Criação de campanhas digitais; apresentações multimídia; projetos simples integrando texto, imagem e vídeo.
Cultura Digital	Cidadania digital	Exercitar cidadania digital de forma ética e responsável.	Análise de fake news; campanhas educativas digitais; produção de materiais de conscientização.



DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA
Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977
PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

Cultura Digital	Protagonismo juvenil	Atuar como agente crítico e responsável no meio digital.	Projetos de conscientização na escola ou comunidade; participação em ações educativas mediadas por tecnologia.
-----------------	----------------------	--	--

7.4 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – 1º SEGMENTO EJA

Ensino Fundamental | Abordagem Contextualizada, Prática e Interdisciplinar

(Equivalente aos Anos Iniciais alfabetização, letramento e organização do pensamento lógico)

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Resolução de problemas do cotidiano	Resolver problemas do dia a dia utilizando sequências lógicas e organização de passos.	Desplugado: organização de rotinas domésticas e de trabalho; planejamento de deslocamentos; sequência de preparo de alimentos; organização de tarefas semanais. Plugado: uso de planilhas simples para controle de gastos familiares; organização de pagamentos mensais.
Pensamento Computacional	Organização e classificação da informação	Organizar e classificar informações de forma lógica para facilitar o uso no cotidiano.	Separação de documentos pessoais; organização de contatos; categorização de despesas; organização de informações básicas de trabalho ou estudo.
Pensamento Computacional	Sequências e algoritmos em linguagem natural	Descrever passo a passo ações necessárias para resolver problemas reais.	Escrita de instruções para tarefas domésticas e profissionais; descrição de procedimentos simples; elaboração de orientações práticas para o cotidiano.
Mundo Digital	Tecnologias funcionais	Utilizar tecnologias digitais para comunicação e	Uso de aplicativos de mensagens; chamadas de vídeo; acesso a serviços públicos digitais; introdução ao uso de aplicativos bancários.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

		acesso a serviços básicos.	
Mundo Digital	Organização da informação	Organizar informações pessoais em ambientes digitais.	Criação de listas de contatos; organização básica de arquivos e pastas; armazenamento de documentos pessoais.
Cultura Digital	Segurança e ética	Utilizar tecnologias	Conversas orientadas sobre golpes
Cultura Digital	Comunicação ética	Comunicar-se de forma respeitosa em ambientes digitais.	Simulações de mensagens adequadas; combinados de convivência digital; análise de situações comuns em grupos de mensagens.

2º SEGMENTO - EJA

(Equivalente aos Anos Finais autonomia, cidadania digital e uso crítico das tecnologias)

Eixo	Objetos de Conhecimento	Habilidades	Exemplos de Práticas Pedagógicas
Pensamento Computacional	Planejamento de ações	Planejar ações e estratégias para alcançar objetivos práticos, pessoais e profissionais.	Planejamento profissionais; pequenos definições de elaboração de trabalho e estudo. de atividades organização de empreendimentos; metas pessoais.
Pensamento Computacional	Resolução problemas cotidiano	Resolver problemas mais com plexos envolvendo múltiplas etapas e tomada de decisões.	Simulação de decisões financeiras; planejamento de compras; organização deatividades comunitárias; análise de problemas do trabalho.
Mundo Digital	Pesquisa e acesso à informação	Buscar informações em ambientes digitais de forma orientada e crítica.	Pesquisa de vagas de emprego; consulta a serviços públicos; busca de informações sobre direitos trabalhistas, previdenciários e sociais.
Mundo Digital	Organização informação	Organizar informações	Criação de pastas temáticas; organização de arquivos de trabalho; uso de



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

		peçoais e profissionais em ambientes digitais.	armazenamento em nuvem quando disponível.
Cultura Digital	Cidadania digital	Exercitar direitos e deveres no ambiente.	Discussão sobre desinformação; direitos do consumidor digital; uso de Serviços governamentais online
Cultura Digital	Inclusão e participação social	Utilizar tecnologias para participação social, comunitária e cidadã.	Uso de plataformas comunitárias; campanhas digitais locais; acesso a informações sobre políticas públicas; participação em grupos e fóruns sociais.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração deste Referencial Curricular de Computação para a Educação Básica do município de Pilar/PB representa um passo significativo na direção de uma educação contemporânea, alinhada com as demandas do século XXI e comprometida com a formação integral dos estudantes. A inclusão da Computação no currículo escolar transcende a dimensão técnica, configurando-se como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e ético dos indivíduos.

O documento aqui apresentado constitui-se como orientação para a prática pedagógica, mas não se encerra em si mesmo. Sua implementação efetiva dependerá do compromisso e da criatividade dos professores, do apoio da gestão escolar, da participação das famílias e, fundamentalmente, do protagonismo dos estudantes. É na sala de aula, no encontro entre educadores e educandos, que as proposições curriculares ganham vida e significado.

7.1 Desafios e Perspectivas

A implementação da Computação nas escolas municipais apresenta desafios que devem ser reconhecidos e enfrentados coletivamente:

- Formação docente: investir na formação inicial e continuada dos professores;
- Infraestrutura tecnológica: investimento progressivo em recursos tecnológicos;
- Materiais didáticos: desenvolver e disponibilizar materiais contextualizados;



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

- Articulação curricular: planejamento colaborativo entre professores;
- Equidade e inclusão: garantir acesso pleno a todos os estudantes.

7.2 Implementação Progressiva

A implementação deste referencial deve ser compreendida como processo progressivo:

- Iniciar com formação docente e sensibilização da comunidade escolar;
- Implementar gradualmente, começando com atividades desplugadas;
- Criar espaços de troca de experiências entre professores;
- Monitorar e avaliar continuamente o processo de implementação;
- Promover parcerias para fortalecer a implementação.

7.3 Revisão e Atualização

Este Referencial Curricular é um documento vivo, que deve ser periodicamente revisado e atualizado. Recomenda-se que revisões sejam realizadas a cada três anos, ou sempre que mudanças significativas nas orientações nacionais ou nas condições locais assim o exigirem. A revisão deve ser participativa, envolvendo professores, gestores, estudantes, famílias e outros atores relevantes.

7.4 Compromisso com a Qualidade e Equidade

A implementação da Computação na Educação Básica de Pilar/PB reafirma o compromisso do município com uma educação pública de qualidade, inclusiva e socialmente referenciada. Ao garantir que todos os estudantes tenham acesso ao conhecimento computacional, a rede municipal contribui para a redução de desigualdades educacionais e para a formação de cidadãos preparados para compreender, questionar e transformar criticamente a realidade.

A Computação, quando trabalhada em uma perspectiva humanista e emancipatória, não se reduz ao domínio de ferramentas tecnológicas, mas se constitui como conhecimento que amplia as possibilidades de expressão, criação, participação e transformação social. É com este horizonte que este referencial se coloca a serviço da educação municipal, na expectativa de contribuir para a formação de estudantes críticos, criativos, éticos e protagonistas de suas histórias e de seu tempo.



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE PILAR – ESTADO DA PARAÍBA

Criado através da Lei nº 01/77, de 17 de fevereiro de 1977

PODER EXECUTIVO



ANO XLIX – Nº 222/2026 – Pilar(PB), 10 de agosto de 2026. (Tiragem 20 exemplares)

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 2, de 9 de junho de 2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: MEC/CNE, 2022.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022**. Institui as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Diário Oficial da União: Brasília, DF, 5 out. 2022.

BRASIL. **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 12 jan. 2023.

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

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Currículo de Referência em Tecnologia e Computação**. São Paulo: CIEB, 2018.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). **Guia de Implementação da Computação na Educação Básica**. São Paulo: CIEB, 2020.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). **Diretrizes para o Ensino de Computação na Educação Básica**. Porto Alegre: SBC, 2019.