



## COMISSÃO DE EDUCAÇÃO BÁSICA

- PROCEDÊNCIA** - Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina – SED/SC.
- OBJETO** - Currículo de Educação Digital da Rede Pública Estadual de Santa Catarina.
- PROCESSO** - **SED 171539/2025**

**PARECER CEE/SC Nº 493**  
**APROVADO EM 08/12/2025**

### I - HISTÓRICO

A Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina - SED/SC, por meio por meio do Ofício/Gabs nº 2759, de 07/10/2025, encaminhou o Currículo de Educação Digital da Rede Pública Estadual de Santa Catarina, para análise e parecer do Conselho Estadual de Educação de Santa Catarina - CEE/SC.

Constam nos autos:

- Informação nº 1287/2025, da Diretoria de Ensino da SED/SC, solicitando à Secretária de Estado da Educação o encaminhamento do referido Currículo ao CEE/SC, às págs. 002 e 003;
- Consulta Pública, às págs. 004 a 023;
- Minuta do Currículo de Educação Digital da Rede Pública Estadual de Santa Catarina, às págs. 148 a 279.
- Ofício/Gabs nº 2759/2025, encaminhando o processo ao CEE/SC, à pág. 280.

### II – ANÁLISE

O Ofício que encaminha o Processo ao CEE/SC, afirma que o objeto central de seu encaminhamento é para atender às demandas curriculares contemporâneas de uma vida impactada pelas tecnologias digitais em todas as esferas sociais e educacionais, e que o Currículo em tela está em conformidade com:

- A Resolução MEC/CNE Nº 1, de 4 de outubro De 2022, que estabelece normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC;
- A Lei Federal Nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;
- A Resolução CNE/CEB Nº 2, de 21 de março de 2025, que institui as diretrizes operacionais nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática.

[assinado digitalmente]

Acrescento que o Currículo também está em sintonia com a Resolução CEE/SC nº 16 de 12 de maio do corrente ano, aprovado pela CEE/SC Parecer nº 167, a aprovação em 12 de maio de 2025, relatado por mim nesta Casa do Saber que trata da “Regulamentação da Política de Inclusão Digital para o Sistema Estadual de Educação de Santa Catarina.

Segundo o Ofício em tela, o Currículo é fruto de um trabalho coletivo da Secretaria de Estado da Educação, com o apoio de duas assessorias técnicas: a Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, em parceria com o Ministério da Educação; a Fundação Telefônica Vivo, bem como também foi realizado um processo de consulta pública com as Coordenadorias Regionais de Educação, Núcleos de Tecnologias Educacionais, gestores escolares, professores da rede estadual de ensino, e instituições externas. Foram mais de 200 sugestões encaminhadas (anexas ao processo).

Segundo consta do Processo a implementação do currículo prevê outras ações articuladas, como o investimento em infraestrutura, formação continuada de professores e elaboração de materiais para os professores. Nesse sentido, há a previsão de publicar, no início do ano letivo de 2026, um material complementar a este currículo. Esse material apresentará propostas de aulas construídas pelos Núcleos de Tecnologias Educacionais, junto aos Professores Orientadores de Tecnologias Educacionais, exemplificando possibilidades metodológicas e avaliativas, de forma a contribuir com a aplicação prática do que é previsto no Currículo de Educação Digital de Santa Catarina.

Passamos abaixo a apresentar os principais elementos do Currículo de Educação Digital da Rede Pública Estadual de Santa Catarina, os quais constam *ipsis litteris* do processo:

## **DOS EIXOS DA EDUCAÇÃO DIGITAL:**

A Educação digital está organizada em 3 eixos: (1) Pensamento Computacional, (2) Mundo Digital e (3) Cultura Digital.

**Pensamento Computacional:** refere-se à habilidade de compreender, analisar definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por intermédio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

**Mundo Digital:** envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

**Cultura Digital:** envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea; bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas. (Brasil, 2022c, p.14)

### **DA IMPLEMENTAÇÃO:**

Após diagnóstico da situação da rede estadual quanto ao desenvolvimento de competências digitais e análise criteriosa das possibilidades, concluiu-se, segundo o que consta dos autos que em Santa Catarina o trabalho será realizado nos dois formatos: como componente curricular da parte diversificada do Currículo da Educação em Tempo Integral/ETI, e em formato transversal nas demais unidades escolares em articulação com os demais componentes curriculares.

### **DA REDE DE ATORES ENVOLVIDOS**

A implementação deste currículo requer a atuação articulada de diferentes agentes. Na Educação em Tempo Integral, o Professor do componente curricular de Educação Digital assume maior protagonismo no planejamento para o desenvolvimento das habilidades previstas neste referencial, contando com o suporte de uma rede colaborativa composta por diversos atores. Nas demais unidades escolares, onde a abordagem será no formato transversal, há um maior compartilhamento das responsabilidades: os professores dos diferentes componentes curriculares terão papel ativo, em articulação direta com os Professores Orientadores de Tecnologias Digitais, além da colaboração dos Núcleos de Tecnologias Educacionais, da Secretaria de Estado da Educação, das equipes escolares e de parceiros institucionais.

### **DAS MODALIDADES NO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL**

Importante destacar o relevo que a Proposta em tela dá para as diversas Modalidades de Educação, investindo tempo na explicação de como o Currículo se dará na Educação Especial, Educação Escolar Indígena, Educação Escolar Quilombola, Educação do Campo, Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional e Tecnológica.

### **DO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS - COMPETÊNCIAS**

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.

3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.

5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.

6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.

7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

## **DAS HABILIDADES DOS ANOS INICIAIS**

Constam do processo as Habilidades necessárias a serem desenvolvidas para cada um dos cinco anos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais a partir dos 3 eixos da Educação Digital: (1) Pensamento Computacional, (2) Mundo Digital e (3) Cultura Digital. .

## **DO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS FINAIS - COMPETÊNCIAS**

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.

4. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

5 Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.

6. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.

7 - Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.

8- Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

## **HABILIDADES DOS ANOS FINAIS**

Constam do processo as Habilidades necessárias a serem desenvolvidas para cada um dos quatro anos do Ensino Fundamental – Anos Finais a partir dos 3 eixos da Educação Digital: (1) Pensamento Computacional, (2) Mundo Digital e (3) Cultura Digital. .

## **DO ENSINO MÉDIO – COMPETÊNCIAS**

1. Compreender as possibilidades e os limites da Computação para resolver problemas, tanto em termos de viabilidade quanto de eficiência, propondo e analisando soluções computacionais para diversos domínios do conhecimento, considerando diferentes aspectos.

**2.** Analisar criticamente artefatos computacionais, sendo capaz de identificar as vulnerabilidades dos ambientes e das soluções computacionais buscando garantir a integridade, privacidade, sigilo e segurança das informações.

**3.** Analisar situações do mundo contemporâneo, selecionando técnicas computacionais apropriadas para a solução de problemas.

**4.** Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo conteúdos e artefatos de forma criativa, com respeito às questões éticas e legais, que proporcionem experiências para si e os demais.

**5** - Desenvolver projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis, articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprias da Computação preferencialmente de maneira colaborativa.

**6** - Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

**7** Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias frente às questões de diferentes naturezas.

## **HABILIDADES DO ENSINO MÉDIO**

Constam do processo as Habilidades necessárias a serem desenvolvidas.

## **III – CONSIDERAÇÕES DO RELATOR**

Considerando o encaminhamento formal do Processo ao CEE/SC, cujo objetivo é atender às demandas curriculares contemporâneas de uma sociedade profundamente impactada pelas tecnologias digitais em todas as esferas sociais e educacionais.

Considerando que o Currículo apresentado declara conformidade com as normativas nacionais pertinentes, especialmente a Resolução MEC/CNE nº 1/2022 (Computação na Educação Básica), a Lei Federal nº 14.533/2023 (Política Nacional de Educação Digital) e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025 (diretrizes operacionais sobre o uso de dispositivos digitais e integração curricular).

Considerando que o Currículo se alinha igualmente à Resolução CEE/SC nº 16/2025, aprovada por este Conselho, que regulamenta a Política de Inclusão Digital no Sistema Estadual de Educação de Santa Catarina.

Considerando que o documento resulta de processo coletivo desenvolvido pela Secretaria de Estado da Educação, com apoio técnico da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (em parceria com o MEC) e da Fundação Telefônica Vivo, reforçado por ampla consulta pública envolvendo Coordenadorias Regionais de Educação, Núcleos de Tecnologias Educacionais, gestores, professores e instituições externas, totalizando mais de 200 contribuições registradas.

Considerando que a implementação do Currículo prevê ações articuladas e estruturadas, incluindo investimentos em infraestrutura, oferta de formação continuada aos docentes e publicação de materiais complementares no início do ano letivo de 2026, com propostas metodológicas elaboradas em parceria com os Núcleos de Tecnologias Educacionais e Professores Orientadores de Tecnologias Educacionais.

Considerando que o Currículo organiza a Educação Digital em três eixos fundamentais — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital — em consonância com os referenciais nacionais e internacionais, assegurando abordagem integrada entre competências técnicas, cognitivas, éticas e socioculturais.

Considerando que a implementação ocorrerá em dois formatos: como componente curricular na Educação em Tempo Integral (ETI) e como abordagem transversal nas demais unidades escolares, garantindo flexibilidade e integração multipedagógica.

Considerando que o processo de implementação requer rede articulada de atores — professores da ETI, professores das diversas áreas, Professores Orientadores de Tecnologias Digitais, equipes gestoras, Núcleos de Tecnologias Educacionais e instituições parceiras — assegurando suporte contínuo e colaborativo.

Considerando que o processo explicita o papel do Laboratório Maker, do Núcleo de Tecnologias Educacionais, das Equipes Escolares, dos Agentes Parceiros e da IA – Inteligência Artificial ao longo de toda a implementação do Currículo.

Considerando que o Currículo dedica atenção às diferentes modalidades de ensino (Educação Especial, Indígena, Quilombola, do Campo, EJA e Educação Profissional e Tecnológica), garantindo inclusividade, respeito às especificidades e equidade no acesso às aprendizagens digitais.

Considerando que as competências previstas para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental promovem criatividade, expressão crítica, cooperação, postura ética, consciência digital e capacidade de resolução de problemas por meio dos fundamentos da Computação.

Considerando que as competências dos Anos Finais ampliam a complexidade dos processos cognitivos, fortalecendo análise crítica, argumentação fundamentada, compreensão dos impactos sociais e desenvolvimento de projetos integrados às demais áreas do conhecimento.

Considerando que, no Ensino Médio, as competências aprofundam a compreensão dos limites e possibilidades da Computação, da segurança da informação, da análise de vulnerabilidades, da produção criativa de artefatos e da tomada de decisões éticas, democráticas e responsáveis.

[assinado digitalmente]

Considerando que as habilidades distribuídas por ano e etapa demonstram coerência progressiva, articulação entre eixos e alinhamento às diretrizes da BNCC e da Política Nacional de Educação Digital.

Considerando que a proposta fortalece o protagonismo estudantil, promove desenvolvimento integral e prepara os estudantes para participação segura, crítica, criativa e informada na sociedade digital contemporânea.

Considerando que o conjunto de ações previstas para implementação — formação, materiais, suporte técnico e infraestrutura — demonstra viabilidade prática, desde que acompanhado de monitoramento contínuo e suporte institucional.

Segue o meu Voto, SMJ!

#### **IV – VOTO DO RELATOR**

Com base na análise dos autos e a vista de todos os elementos analisados e dos fundamentos apresentados nos considerandos acima, este Conselheiro manifesta-se FAVORÁVEL à APROVAÇÃO do Currículo de Educação Digital da Rede Pública Estadual de Ensino de Santa Catarina, na forma em que se encontra no processo.

O Currículo demonstra robustez técnica, adequação normativa, coerência pedagógica, alinhamento às políticas educacionais vigentes e viabilidade operacional, além de expressar compromisso com equidade, cidadania digital e desenvolvimento integral dos estudantes catarinenses.

#### **V – DECISÃO DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

A Comissão de Educação Básica acompanha por unanimidade dos presentes o voto do Relator. Em 08 de dezembro de 2025.

Maurício Fernandes Pereira – **Presidente e Relator**  
Alvete Pasin Bedin – **Vice-presidente no exercício da presidência**  
Natalino Uggioni -  
Alex Cleidir Tardetti  
Antônio Carlos Nunes  
Claudio Luiz Orço  
Débora Carla Melo e Pimenta  
Elizabeth Terezinha Piotto Kitamura  
Jeane Rauh Probst Leite  
Maria Helena Zimmermann  
Maricelma Simiano Jung  
Moisés Diersmann  
Natalino Uggioni  
Oswaldir Ramos  
Patricia Lueders  
Raimundo Zumblick  
Sandra Zanatta Guidi  
Simone Schramm  
Sônia Regina Victorino Fachini  
Tito Lívio Lermen

[assinado digitalmente]

## VII – DECISÃO DO PLENÁRIO

O Conselho Estadual de Educação, reunido em Sessão Plenária, no dia 08 de dezembro de 2025, deliberou, por unanimidade dos presentes, aprovar o voto do Relator.

Patricia Lueders – **Presidente**  
Simone Schramm - **Vice-Presidente**  
Celso Lopes de Albuquerque Junior – **Secretário**  
Adelcio Machado dos Santos  
Alex Cleidir Tardetti  
Alvete Pasin Bedin  
Ana Cláudia Collaço de Mello  
Antônio Carlos Nunes  
Claudio Luiz Orço  
Diogo Raimundo Martins  
Felipe Felisbino  
Luciane Bisognin Ceretta  
Maurício Fernandes Pereira  
Mehran Ramezanali  
Moisés Diersmann  
Natalino Uggioni  
Osvaldir Ramos  
Raimundo Zumblick  
Solange Salete Sprandel da Silva  
Sônia Regina Victorino Fachini  
Tito Lívio Lermen

### **PATRÍCIA LUEDERS**

Presidente do Conselho Estadual  
de Educação de Santa Catarina  
[assinado digitalmente]



## Assinaturas do documento



Código para verificação: **I1754XAF**

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:



**PATRICIA LUEDERS** (CPF: 027.XXX.569-XX) em 15/12/2025 às 10:27:27

Emitido por: "SGP-e", emitido em 19/10/2020 - 16:08:04 e válido até 19/10/2120 - 16:08:04.

(Assinatura do sistema)

Para verificar a autenticidade desta cópia, acesse o link <https://portal.sgpe.sea.sc.gov.br/portal-externo/conferencia-documento/U0VEXzcwNTRfMDAxNzE1MzlfMTcxNTcwXzlwMjVfSTE3NTRYQUY=> ou o site <https://portal.sgpe.sea.sc.gov.br/portal-externo> e informe o processo **SED 00171539/2025** e o código **I1754XAF** ou aponte a câmera para o QR Code presente nesta página para realizar a conferência.