

Matriz Curricular: Educação Digital e Midiática

Base Legal: Resolução CNE/CEB nº 2/2025 e Lei nº 14.533/2023

Modalidade: Ensino Fundamental e Médio (adaptável para EJA)

Carga Horária Total: 40/60 horas (sugestão modular)

RESOLUÇÃO CNE/CEB Nº 2, DE 21 DE MARÇO DE 2025

Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática.

Art. 3º Para fins desta Resolução, considera-se:

I - dispositivos digitais: aparelhos eletrônicos que utilizam tecnologia digital para processar, armazenar e transmitir informações, podendo compreender computadores, celulares, notebooks, tablets, kits de robótica, kits de audiovisual (que incluem câmeras digitais e outros recursos de suporte de vídeo e áudio), relógios inteligentes, entre outros;

II - educação digital escolar: conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade, estruturando-se a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital relativos aos direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho;

III - educação midiática: prática que possibilita a leitura crítica do mundo, incluindo a relação com a cultura, a formação da identidade e a análise crítica das mídias como instrumentos que moldam as formas de ser, compreender e agir na sociedade contemporânea, possibilitando uma análise das informações recebidas pelos mais diferentes suportes, bem como a produção de conteúdo de forma ética e responsável;

IV - pensamento computacional: habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio 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; e

V - educação digital e midiática: área interdisciplinar que inclui as competências previstas na BNCC relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, em consonância com as indicações do eixo de Educação Digital Escolar da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

A carga horária mínima anual do Ensino Fundamental (anos iniciais, 1º ao 5º ano) é de 800 horas, distribuídas em no mínimo 200 dias letivos. Cada dia letivo deve ter no mínimo 4 horas de aulas. A legislação também prevê a possibilidade de jornadas de mais de 5 horas, com atividades complementares e de acompanhamento pedagógico.

Detalhes:

- **Carga horária mínima anual:** 800 horas.
- **Número mínimo de dias letivos:** 200.
- **Jornada diária mínima:** 4 horas de trabalho efetivo em sala de aula.
- **Jornada diária máxima:** A lei prevê a possibilidade de jornadas com mais de 5 horas, incluindo atividades complementares e de acompanhamento pedagógico.
- **Duração da aula:** A legislação não define um tempo específico para a duração da aula, mas a maioria das escolas utiliza 50 minutos.
- **Ensino Fundamental I:** Abrange os anos iniciais do Ensino Fundamental, do 1º ao 5º ano, e possui uma carga horária mínima anual de 800 horas.
- **Ensino Fundamental II:** Abrange os anos finais do Ensino Fundamental, do 6º ao 9º ano, e possui uma carga horária mínima anual de 1000 horas.

Considerações:

- É importante notar que a carga horária mínima é um limite estabelecido pela legislação, mas as escolas podem optar por jornadas maiores, incluindo atividades complementares e de acompanhamento pedagógico.
- A estrutura da jornada escolar, incluindo a duração das aulas e o número de dias letivos, pode variar entre as escolas, mas deve sempre respeitar a carga horária mínima estabelecida pela legislação.

ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS	AULAS SEMANAIS	
	1º ANO	2º AO 5º ANO
Língua Portuguesa	5	5
Matemática e Geometria	5	5
Geografia e História	2	3
Ciências	3	3
Língua Inglesa	2	2
Avaliação Curricular Contínua	–	2
Artes*	2	1
Educação Física*	3	2 ou 3
Música*	1 ou 2	–
Informática*	1 ou 2	–
Música, Informática ou outra*	–	1 ou 2
Totais	25	25

*Podem ter a carga horária alterada.

Matriz Curricular: Educação Digital e Midiática

Base Legal: Resolução CNE/CEB nº 2/2025 e Lei nº 14.533/2023

Modalidade: Ensino Fundamental e Médio (adaptável para EJA)

Carga Horária Total: 40/60 horas (sugestão modular)

EIXOS ESTRUTURANTES

1. **Cultura Digital**
 2. **Mundo Digital (Cidadania Digital e Inclusão)**
 3. **Pensamento Computacional**
 4. **Educação Midiática (Análise Crítica e Produção de Conteúdo)**
-

DISTRIBUIÇÃO DE COMPONENTES E HABILIDADES

1. CULTURA DIGITAL (10h)

- **Conteúdos:**
 - História e evolução da tecnologia digital.
 - Funcionamento básico de dispositivos digitais (hardware/software).
 - Ambientes digitais: sistemas operacionais, nuvem, aplicativos educacionais.
 - Direitos autorais e propriedade intelectual no ambiente digital.
 - Acessibilidade e tecnologias assistivas.
 - **Habilidades (BNCC):**
 - Utilizar tecnologias digitais de forma crítica e criativa.
 - Respeitar normas de uso e segurança de dispositivos e ambientes digitais.
-

2. MUNDO DIGITAL: CIDADANIA E INCLUSÃO (10h)

- **Conteúdos:**

- Direitos e deveres na internet (LGPD, Marco Civil da Internet).
- Segurança digital: privacidade, proteção de dados, combate a fake news.
- Inclusão digital e redução de desigualdades tecnológicas.
- Impactos socioambientais da tecnologia (lixo eletrônico, consumo consciente).

- **Habilidades (BNCC):**

- Exercer cidadania digital com ética e responsabilidade.
 - Identificar e combater discursos de ódio e discriminação online.
-

3. PENSAMENTO COMPUTACIONAL (10h)

- **Conteúdos:**

- Lógica de programação e algoritmos (Scratch, Python básico).
- Robótica educacional e automação (kits de robótica).
- Resolução de problemas com ferramentas digitais (planilhas, mapas mentais).
- Inteligência Artificial: conceitos básicos e aplicações sociais.

- **Habilidades (BNCC):**

- Desenvolver soluções criativas para problemas do cotidiano usando algoritmos.
 - Compreender o papel da computação na sociedade contemporânea.
-

4. EDUCAÇÃO MUDIÁTICA (10h)

- **Conteúdos:**

- Análise crítica de mídias (redes sociais, jornais, publicidade).
- Produção de conteúdo responsável (vídeos, podcasts, textos).
- Desinformação e checagem de fatos (fact-checking).
- Representação e diversidade nas mídias.

- **Habilidades (BNCC):**

- Analisar mensagens midiáticas com visão crítica.
 - Produzir conteúdos éticos e responsáveis em diferentes linguagens.
-

METODOLOGIA

- **Aulas práticas:** Uso de kits de robótica, câmeras digitais e softwares educativos.
 - **Projetos interdisciplinares:** Integração com Língua Portuguesa, Matemática e Ciências Humanas.
 - **Atividades colaborativas:** Produção de blogs, podcasts ou campanhas digitais.
-

AVALIAÇÃO

- **Processual:** Participação em projetos, portfólios digitais.
 - **Produtos:** Desenvolvimento de algoritmos, vídeos educativos, análises de mídia.
 - **Autoavaliação:** Reflexão sobre aprendizagem digital e midiática.
-

OBSERVAÇÕES

- A matriz pode ser adaptada para diferentes etapas (Anos Iniciais/Finais do EF, EM).
- Sugere-se parcerias com instituições de mídia e tecnologia para atividades extracurriculares.

Referências: BNCC, Resolução CNE/CEB nº 2/2025, Lei nº 14.533/2023.

MATRIZ CURRICULAR – EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA

EDUCAÇÃO INFANTIL (**CRECHE** E PRÉ-ESCOLA)

Base Legal: BNCC, Resolução CNE/CEB nº 2/2025 e Direitos de Aprendizagem da Educação Infantil

Modalidade: Integrada aos Campos de Experiências

Foco: Brincadeiras, exploração sensorial e computação desplugada

DISTRIBUIÇÃO POR FAIXA ETÁRIA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	BEBÊS (0 a 1 ano e 6 meses)	CRIANÇAS BEM PEQUENAS (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses)	CRIANÇAS PEQUENAS (4 a 5 anos e 11 meses)
Corpo, Gestos e Movimentos	<ul style="list-style-type: none">- Exploração de objetos digitais seguros (mordedores com texturas de teclados, tablets de brinquedo)- Interação com luzes e sons de dispositivos (sem tela)	<ul style="list-style-type: none">- Jogos corporais com comandos digitais simples ("bater palmas para mudar a cor da luz")- Brincadeiras com robôs de brinquedo que respondem a toques	<ul style="list-style-type: none">- Circuitos motores com "setas digitais" (pular, girar conforme símbolos)- Danças com sequências de movimentos inspiradas em algoritmos
Traços, Sons, Cores e Formas	<ul style="list-style-type: none">- Contato com telas táteis <i>offline</i> (brinquedos com luzes e formas)	<ul style="list-style-type: none">- Produção de "vídeos" com câmeras de brinquedo (sem gravação real)- Criação de padrões visuais com carimbos digitais (carimbolândia)	<ul style="list-style-type: none">- Edição coletiva de fotos impressas (colagem para criar histórias)- Construção de narrativas com projetores de sombras
Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação	<ul style="list-style-type: none">- Sons digitais não verbais (instrumentos eletrônicos simples)	<ul style="list-style-type: none">- "Chamadas de vídeo" com bonecos (simulação de conversas online)- Contação de histórias com projetor de	<ul style="list-style-type: none">- Rádio escolar infantil (gravador de voz para histórias)- Reconhecimento de emojis e expressões faciais

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	BEBÊS (0 a 1 ano e 6 meses)	CRIANÇAS BEM PEQUENAS (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses)	CRIANÇAS PEQUENAS (4 a 5 anos e 11 meses)
		imagens	
Espaços, Tempos, Quantidades e Relações	- Exploração de objetos com botões (causa e efeito: apertar = som/luz)	- Classificação de dispositivos por função (celular x câmera x tablet de brinquedo) - Jogos de encaixe com peças que simulam circuitos	- Sequências lógicas com cartões coloridos ("roteiro" para robôs de brinquedo) - Mapas digitais simplificados (fotos aéreas do bairro)

EIXOS ESPECÍFICOS DE EDUCAÇÃO DIGITAL

EIXO	ATIVIDADES	INTEGRAÇÃO FAMILIAR
Computação Desplugada	- Bater palmas para "ativar" comandos (simulação de algoritmos) - Jogos de tabuleiro com setas direcionais	- Oficinas para pais: "Como limitar tempo de tela em casa"
Conscientização Digital	- "Dia do dispositivo desligado" (brincadeiras analógicas) - Fantoches ensinando netiqueta básica	- Guia de apps educativos para famílias
Exploração Sensorial	- Caixas misteriosas com objetos tecnológicos (fones, teclados antigos) - Texturas de materiais eletrônicos (sem risco)	- Empréstimo de kits sensoriais para casa

METODOLOGIA

- **Prioridade ao concreto:** Uso de objetos reais (não apenas telas) para representar conceitos digitais.

- **Projetos lúdicos:**

- "Meu primeiro email": Crianças ditam mensagens para os pais, que são "enviadas" via caixa de papel.
- "Construa um celular": Caixas de sapato decoradas como dispositivos.

- **Roteiros de aprendizagem:**

plaintext

Copy

Download

Exemplo para 4-5 anos:

1. Ouvir história sobre um robô perdido (imaginação).
2. Criar um "mapa digital" com pegadas coloridas no chão.
3. "Programar" o caminho do robô (boneco) com cartões de direção.

AVALIAÇÃO (NÃO FORMAL)

- **Registros observacionais:** Fotografias e anotações sobre interações com objetos digitais.
- **Portfólios:** Coleção de produções das crianças (ex.: cartões de algoritmos criados por elas).

RECURSOS NECESSÁRIOS

- **Brinquedos:** Tablets de madeira, robôs de plástico, câmeras de brinquedo.
- **Espaços:** Cantinho da tecnologia com espelhos e luzes (para explorar reflexos).
- **Formação docente:** Capacitação em alfabetização midiática para a infância.

ARTICULAÇÃO COM A BNCC

- **Direitos de Aprendizagem:**
 - Conviver: Uso compartilhado de brinquedos digitais.

- Brincar: Jogos simbólicos com temas tecnológicos.
- Participar: Decisões coletivas sobre como usar dispositivos na sala.

Exemplo de atividade alinhada:

- **Campo "O eu, o outro e o nós":** Rodinha de conversa com um "celular de mentirinha" para ensinar espera de vez (simulando chamadas).

MATRIZ CURRICULAR DE REFERÊNCIA

PARA OS 5 ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Base Legal: LDB (Art. 26), BNCC e Resolução CNE/CEB nº 2/2025

Carga Horária Anual: 800 horas (20 horas semanais)

DISTRIBUIÇÃO POR COMPONENTE CURRICULAR

ÁREA DO CONHECIMENTO	COMPONENTE CURRICULAR	1º ANO	2º ANO	3º ANO	4º ANO	5º ANO
Linguagens	Língua Portuguesa	5	5	5	5	5
	Arte	1	1	1	1	1
	Educação Física	2	2	2	2	2
Matemática	Matemática	4	4	4	4	4
Ciências Humanas	História	1	1	1	1	1
	Geografia	1	1	1	1	1
Ciências da Natureza	Ciências	2	2	2	2	2
Tema Transversal	Educação Digital e Midiática	1	1	1	1	1
Ensino Religioso	Ensino Religioso	1	1	1	1	1
Total de Aulas Semanais		20	20	20	20	20

ÁREA DO CONHECIMENTO	COMPONENTE CURRICULAR	1º ANO	2º ANO	3º ANO	4º ANO	5º ANO
Carga Horária Anual		800h	800h	800h	800h	800h

DETALHAMENTO DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Carga Horária: 1 aula semanal (50 minutos) em todos os anos.

Conteúdos Prioritários (por ano):

1º e 2º ANO

- **Cultura Digital:**
 - Uso básico de dispositivos digitais (tablets, computadores).
 - Noções de segurança online (senhas, privacidade).
- **Educação Midiática:**
 - Identificação de diferentes tipos de mídia (vídeos, imagens, textos).

3º e 4º ANO

- **Pensamento Computacional:**
 - Introdução a algoritmos (sequências lógicas) com jogos digitais.
- **Cidadania Digital:**
 - Netiqueta e combate ao cyberbullying.

5º ANO

- **Produção Midiática:**
 - Criação de conteúdos simples (vídeos curtos, cartazes digitais).
- **Análise Crítica:**
 - Identificação de fake news e fontes confiáveis.

INTEGRAÇÃO TRANSVERSAL

- **Língua Portuguesa:** Produção de textos em ambientes digitais.
 - **Matemática:** Resolução de problemas com planilhas simples.
 - **Ciências:** Discussão sobre tecnologia e meio ambiente.
 - **História/Geografia:** Impacto da internet na sociedade.
-

OBSERVAÇÕES

1. **Flexibilidade:** A carga horária pode ser redistribuída para projetos interdisciplinares.
2. **Recursos:** Uso de kits de robótica educacional e softwares gratuitos (ex.: Scratch).
3. **Avaliação:** Portfólios digitais e participação em atividades práticas.

Modelo alinhado à BNCC e à Resolução CNE/CEB nº 2/2025. Precisa de ajustes adicionais?

Matriz Curricular de Educação Digital e Midiática para o Ensino

Fundamental I (1º ao 5º ano), organizada em um modelo claro e alinhado à BNCC e à Resolução CNE/CEB nº 2/2025:

MATRIZ CURRICULAR – EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

ENSINO FUNDAMENTAL I (1º AO 5º ANO)

Carga Horária Anual: 40 horas (1 aula semanal)

Modalidade: Integrada ou disciplina específica

DISTRIBUIÇÃO POR ANO/EIXOS

EIXOS	1º ANO	2º ANO	3º ANO	4º ANO	5º ANO
Cultura Digital	<ul style="list-style-type: none">- Uso básico de dispositivos (tablets, computadores)- Partes do computador e cuidados	<ul style="list-style-type: none">- Navegação segura em sites infantis- Identificação de ícones e funções básicas	<ul style="list-style-type: none">- Armazenamento em nuvem (Google Drive)- Introdução a buscas na internet	<ul style="list-style-type: none">- Direitos autorais em imagens/textos- Uso de ferramentas colaborativas (Padlet)	<ul style="list-style-type: none">- Tecnologias assistivas (leitor de tela)- Pegada digital e consumo consciente
Pensamento Computacional	<ul style="list-style-type: none">- Sequências lógicas (jogos offline)- Padrões e repetições	<ul style="list-style-type: none">- Algoritmos simples (setas, códigos visuais)- Programação em blocos (Scratch Jr)	<ul style="list-style-type: none">- Resolução de problemas com Scratch- Robótica básica (montagem de kits)	<ul style="list-style-type: none">- Automação de tarefas (MakeCode)- Dados e gráficos simples	<ul style="list-style-type: none">- Projetos interdisciplinares (ex.: animação sobre meio ambiente)
Educação Midiática	<ul style="list-style-type: none">- Identificação de	<ul style="list-style-type: none">- Análise de publicidade	<ul style="list-style-type: none">- Produção de histórias em vídeo	<ul style="list-style-type: none">- Podcasts sobre temas escolares	<ul style="list-style-type: none">- Campanhas digitais (combate ao

EIXOS	1º ANO	2º ANO	3º ANO	4º ANO	5º ANO
	mídias (TV, revistas, redes) - Diferença entre desenho e foto	e infantil - Criação de cartazes digitais (Canva Kids)	(stop motion) - Identificação de notícias falsas simples	- Ética no compartilhamento de informações	bullying) - Autoria responsável em redes simuladas
Cidadania Digital	- Netiqueta básica (cumprimentos online) - Privacidade (não compartilhar dados)	- Cyberbullying (identificação e prevenção) - Senhas seguras (desenhos como senhas)	- Identidade digital (avatar x realidade) - Comportamento em jogos multiplayer	- LGPD para crianças (ex.: "meus dados são meus") - Inclusão digital (acessibilidade)	- Participação em fóruns educativos moderados - Direitos do consumidor online

METODOLOGIA

- **Aulas práticas:** Uso de apps educativos (Lightbot, Book Creator).
- **Projetos interdisciplinares:**
 - 1º/2º ano: E-book coletivo sobre histórias da comunidade.
 - 3º/4º ano: Blog de ciências com fotos digitais.
 - 5º ano: Criação de um jogo digital sobre sustentabilidade.
- **Recursos:** Kits de robótica adaptados, tablets com apps controlados.

AVALIAÇÃO

- **1º ao 3º ano:** Observação de habilidades (uso seguro de dispositivos, participação em projetos).
- **4º e 5º ano:** Portfólios digitais (pastas no Drive com produções) e rubricas de autoria criativa.

INTEGRAÇÃO COM OUTRAS DISCIPLINAS

Componente	Atividade Integrada
Língua Portuguesa	Produção de narrativas digitais (áudio ou vídeo).
Matemática	Gráficos de dados coletados em pesquisas simples.
Ciências	Registro digital de experimentos (fotos, vídeos curtos).
História	Linha do tempo digital sobre a evolução da tecnologia.

OBSERVAÇÕES

1. **Flexibilidade:** A carga horária pode ser redistribuída em projetos trimestrais.
2. **Inclusão:** Atividades adaptadas para alunos com deficiência (ex.: teclados adaptados).
3. **Formação docente:** Sugere-se capacitação em ferramentas digitais básicas.

MATRIZ CURRICULAR DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Base Legal: LDB (Art. 26), BNCC, Resolução CNE/CEB nº 2/2025 e Lei nº 14.533/2023

ENSINO FUNDAMENTAL II (6º AO 9º ANO)

Carga Horária Anual: 40 horas (1 aula semanal) – **Integrada ou Disciplina Específica**

EIXOS	6º ANO	7º ANO	8º ANO	9º ANO
Cultura Digital	<ul style="list-style-type: none">- Funcionamento da internet e redes sociais- Segurança digital (senhas, phishing)	<ul style="list-style-type: none">- Direitos autorais e creative commons- Uso ético de IA (ferramentas básicas)	<ul style="list-style-type: none">- Privacidade e proteção de dados (LGPD)- Deepfakes e manipulação digital	<ul style="list-style-type: none">- Tecnologias emergentes (metaverso, IoT)- Impacto socioambiental da tecnologia
Pensamento Computacional	<ul style="list-style-type: none">- Lógica de programação (Scratch/Blockly)- Algoritmos no cotidiano	<ul style="list-style-type: none">- Programação em Python básico- Automação de tarefas	<ul style="list-style-type: none">- Robótica educacional (Arduino/Simulações)- Estruturas de dados simples	<ul style="list-style-type: none">- Projetos interdisciplinares com TI- Introdução a cibersegurança
Educação Midiática	<ul style="list-style-type: none">- Análise de publicidade infantil- Diferença entre fato e opinião	<ul style="list-style-type: none">- Checagem de fatos (fact-checking)- Produção de memes críticos	<ul style="list-style-type: none">- Documentários e narrativas digitais- Identificação de discurso de ódio	<ul style="list-style-type: none">- Criação de campanhas digitais- Ética no jornalismo cidadão
Cidadania	<ul style="list-style-type: none">- Netiqueta e	<ul style="list-style-type: none">- Inclusão	<ul style="list-style-type: none">- Ativismo online e	<ul style="list-style-type: none">- Carreiras em

EIXOS	6º ANO	7º ANO	8º ANO	9º ANO
Digital	cyberbullying - Identidade digital	digital e acessibilidade e - Pegada digital	democracia digital - Economia digital (moedas virtuais)	tecnologia - Direitos e deveres na web (Marco Civil)

Metodologia:

- Aulas práticas com ferramentas digitais (Canva, Google Earth, Tinkercad).
- Projetos: Desenvolvimento de apps simples, podcasts, vídeos educativos.

ENSINO MÉDIO (1º AO 3º ANO)

Carga Horária Anual: 60 horas (1,5 aula semanal) – **Componente Curricular ou Integrado a Projetos**

EIXOS	1º ANO	2º ANO	3º ANO
Cultura Digital Avançada	- Arquitetura da internet e cloud computing - IA generativa (ChatGPT, Midjourney)	- Programação web (HTML/CSS básico) - Realidade aumentada/virtual	- Blockchain e criptomoedas - Futuro do trabalho (profissões digitais)
Pensamento Computacional Aplicado	- Python para análise de dados - Automação com planilhas (Excel/Google Sheets)	- Banco de dados e SQL básico - Machine Learning (conceitos introdutórios)	- Projetos de IoT (Internet das Coisas) - Hackathons temáticos
Mídia e Sociedade	- Desinformação e algoritmos de	- Jornalismo digital e democratização da	- Regulação das mídias

EIXOS	1º ANO	2º ANO	3º ANO
	redes sociais - Produção de conteúdo para YouTube/TikTok	informação - Representação racial/de gênero nas mídias	- Cenários de distopias tecnológicas (filmes, literatura)
Empreendedorismo Digital	- MVP (produto viável mínimo) digital - Marketing digital e SEO básico	- Gestão de projetos ágeis (Scrum/Kanban) - Crowdfunding e finanças digitais	- Portfólio digital (LinkedIn, GitHub) - Cases de startups de impacto social

Metodologia:

- Trilhas formativas (Ex.: se o aluno optar por Ciências Humanas, aprofunda em **mídia e sociedade**; se for Exatas, foca em **programação**).
- Parcerias com universidades e empresas de tecnologia (palestras, mentorias).

SUGESTÕES DE IMPLEMENTAÇÃO

1. **Fundamental II:** Integração com disciplinas existentes:
 - **Matemática:** Pensamento computacional.
 - **Língua Portuguesa:** Produção de roteiros para podcasts/vídeos.
 - **Geografia:** Análise de dados demográficos com planilhas.
2. **Ensino Médio:**
 - Oferecer como **eletiva** ou parte do **itinerário formativo** em Tecnologia.
 - Certificação em ferramentas digitais (ex.: Microsoft Learn, Google Certifications).

Avaliação:

- Protótipos digitais, participação em fóruns online, soluções para problemas reais da comunidade.

CAPÍTULO IV

DO PLANEJAMENTO DA IMPLEMENTAÇÃO EM CADA ETAPA DE ENSINO

Art. 36. A elaboração dos novos currículos, acompanhados de plano de formação docente, **deve se dar ao longo do ano de 2025, com efetiva implementação obrigatória a partir do ano de 2026**, cabendo às redes de ensino discutir com a comunidade escolar se esta implementação se realizará com a opção de currículos de transição, em função de cada etapa de ensino e do nível de proficiência e necessidades de formação do corpo docente.

§ 1º A implementação na Educação Infantil poderá ser concomitante em todos os anos, integrando os conteúdos e brincadeiras aos campos de experiências já programados.

§ 2º A implementação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental poderá ser concomitante.

§ 3º A implementação nos Anos Finais do Ensino Fundamental deverá levar em consideração o grau de proficiência do corpo docente.

§ 4º A implementação no Ensino Médio deverá ser convergente com a Resolução CNE/CEB nº 2, de 13 de novembro de 2024.