

DOCUMENTO DE COMPLEMENTO CURRICULAR
BNCC COMPUTAÇÃO — EDUCAÇÃO INFANTIL
Rede Municipal de Ensino de Carapicuíba – SP

APRESENTAÇÃO

O presente **Documento de Complemento Curricular da BNCC Computação para a Educação Infantil** integra o processo de atualização do Documento Orientador Curricular da Rede Municipal de Ensino de Carapicuíba e tem como finalidade assegurar a incorporação intencional, progressiva e contextualizada das aprendizagens de Computação às práticas pedagógicas desenvolvidas com bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas.

O Documento Orientador Curricular de Carapicuíba, publicado em 2022, foi construído a partir do diálogo com os profissionais da rede e tem como finalidade orientar os projetos pedagógicos e o planejamento de ensino das unidades escolares, garantindo direitos e objetivos de aprendizagem em consonância com a Base Nacional Comum Curricular. Sua concepção valoriza a cultura local, a diversidade, a equidade, a formação integral e a passagem do currículo prescrito ao currículo efetivamente realizado nas escolas.

A atualização ora proposta não altera a concepção de Educação Infantil já assumida pelo Município. Ao contrário, insere a Computação **dentro dessa concepção**, preservando:

- a criança como sujeito histórico, social e de direitos;
- a indissociabilidade entre educar e cuidar;
- as interações e a brincadeira como eixos estruturantes;
- os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento;
- os cinco campos de experiência;
- a centralidade das experiências concretas e significativas;
- a escuta ativa das crianças;
- a diversidade e a inclusão;
- a documentação pedagógica como instrumento de acompanhamento das aprendizagens.

O Currículo de Carapicuíba já explicita que os direitos de aprendizagem se efetivam por meio da escuta ativa, do olhar atento às expressões e linguagens infantis e de práticas inclusivas capazes de assegurar que todas as crianças participem de experiências integradas.

Nesse contexto, a Computação não será entendida como sinônimo de informática, uso de telas ou treinamento para operar equipamentos. Sua inserção deverá ampliar as oportunidades para que as crianças explorem padrões, sequências, formas de organização, resolução de

problemas, interação com objetos e artefatos, comunicação, autoria, segurança e hábitos responsáveis no contato com tecnologias.

1. FINALIDADE DO COMPLEMENTO CURRICULAR

Este Documento tem como finalidades:

1. incorporar ao Currículo Municipal as aprendizagens previstas no Complemento à BNCC Computação;
2. assegurar coerência entre os novos objetivos de Computação e a concepção pedagógica já vigente na Educação Infantil de Carapicuíba;
3. estabelecer referências de progressão para bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas;
4. orientar o planejamento dos professores sem criar um componente curricular disciplinar;
5. explicitar relações possíveis entre Computação e os campos de experiência;
6. oferecer referências para experiências plugadas e desplugadas;
7. orientar observação, registro e documentação das aprendizagens;
8. subsidiar a formação continuada dos profissionais;
9. favorecer condições de equidade, inclusão e acessibilidade;
10. oferecer parâmetros para acompanhamento e monitoramento pela unidade escolar e pela Secretaria Municipal de Educação.

2. FUNDAMENTAÇÃO NORMATIVA

O presente complemento curricular fundamenta-se no conjunto de normas que organizam a Educação Infantil brasileira e a implementação da BNCC e de seu Complemento de Computação.

2.1 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

A Lei nº 9.394/1996 reconhece a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica e determina que a avaliação nessa etapa ocorra por meio de acompanhamento e registro do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de promoção. A Educação Infantil possui como finalidade o desenvolvimento integral da criança, respeitando as especificidades dessa etapa.

2.2 Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil estabelecem a observação crítica e criativa das atividades, brincadeiras e interações e a utilização de múltiplos registros

como procedimentos de acompanhamento do trabalho pedagógico e do desenvolvimento das crianças, sem seleção, promoção ou classificação.

2.3 Base Nacional Comum Curricular

A BNCC organiza a Educação Infantil a partir:

- das **interações e da brincadeira**;
- dos direitos de **conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se**;
- dos cinco campos de experiência;
- de objetivos de aprendizagem e desenvolvimento organizados segundo três grupos etários.

O Documento Orientador Curricular de Carapicuíba adota essa mesma organização, contemplando:

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 anos a 5 anos e 11 meses.

2.4 BNCC Computação

O Complemento à BNCC estabelece, para a Educação Infantil, experiências de Computação pautadas na ludicidade e na interação entre pares e apresenta quatro premissas principais:

- reconhecimento e identificação de padrões;
- experiências de interação mediadas por artefatos computacionais;
- criação e teste de algoritmos por meio de objetos e movimentos corporais;
- solução de problemas por decomposição, identificação de etapas e repetições.

O documento organiza os objetivos da Educação Infantil em três eixos:

- **Pensamento Computacional**
- **Mundo Digital**
- **Cultura Digital**

Os objetivos nacionais explicitamente codificados para essa etapa aparecem como **EI03CO01 a EI03CO11**, correspondentes às crianças pequenas.

2.5 Formato municipal de implementação

O Parecer Técnico produzido a partir dos diagnósticos da Rede Municipal recomenda para a Educação Infantil a **integração transversal, intencional e monitorada da Computação às brincadeiras, interações e campos de experiência**, sem instituição de disciplina específica.

A transversalidade, portanto, não deve ser entendida como ausência de organização. O Parecer determina que sejam explicitados objetivos, progressão, experiências, registros, evidências e relações com os campos de experiência.

3. CONCEPÇÃO DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Computação na Educação Infantil deve ser compreendida como campo de experiências e conhecimentos que contribui para ampliar as formas pelas quais as crianças exploram, investigam, organizam, comunicam e interpretam situações do cotidiano.

Não se trata de escolarizar precocemente conceitos técnicos, ensinar linguagens formais de programação ou ampliar indiscriminadamente a exposição das crianças a telas.

O próprio Complemento à BNCC situa as experiências de Computação na Educação Infantil no âmbito da **ludicidade**, das interações e da exploração.

Por essa razão, a Rede Municipal de Carapicuíba assume os seguintes princípios:

Computação não é sinônimo de dispositivo digital

É possível desenvolver aprendizagens relacionadas à Computação por meio de:

- corpo e movimento;
- jogos;
- músicas;
- histórias;
- brincadeiras;
- objetos;
- blocos;
- desenhos;
- percursos;
- desafios;
- organização das rotinas.

Computação desplugada é curricularmente válida

O próprio Complemento à BNCC apresenta inúmeros exemplos desplugados, incluindo padrões corporais, sequências de tarefas, labirintos, percursos, dobraduras, jogos, desenhos e representações.

Recursos digitais são meios, e não finalidade

Quando utilizados, deverão:

- estar articulados a objetivos pedagógicos;
- ser mediados pelo professor;
- respeitar as características etárias;
- não substituir experiências corporais, sociais, artísticas e materiais;
- observar segurança, acessibilidade e hábitos saudáveis.

4. PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

4.1 Interações e brincadeira

As experiências de Computação deverão preservar as interações e a brincadeira como eixos estruturantes.

Algoritmos, por exemplo, podem aparecer em:

- percursos;
- brincadeiras de comandos;
- receitas;
- coreografias;
- organização de ações;
- histórias sequenciadas.

Padrões podem ser explorados por:

- movimentos;
- palmas;
- ritmos;
- desenhos;
- cores;
- objetos;
- elementos da natureza.

4.2 Criança como protagonista

As crianças deverão ter oportunidades para:

- formular hipóteses;
- experimentar;

- escolher estratégias;
- comparar soluções;
- criar;
- explicar suas ideias;
- errar e tentar novamente;
- atuar individualmente e em grupo.

Essa abordagem dialoga diretamente com o Currículo de Carapicuíba, especialmente com o campo **Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações**, que valoriza testar, experimentar, levantar hipóteses, estimar, comparar e constatar.

4.3 Intencionalidade pedagógica

A presença da Computação no cotidiano não significa espontaneísmo.

Cabe ao professor:

- selecionar experiências;
- organizar tempos e espaços;
- oferecer materiais;
- formular problemas;
- observar estratégias;
- fazer perguntas;
- documentar aprendizagens;
- reorganizar propostas.

O próprio Currículo Municipal destaca que o educador seleciona, organiza, planeja, medeia e monitora as práticas e interações.

4.4 Equidade e inclusão

O Currículo de Carapicuíba assume expressamente compromisso com diversidade, igualdade e equidade e afirma que as experiências devem poder ser vivenciadas por todas as crianças.

Assim, a implementação da Computação deverá prever:

- múltiplas formas de participação;
- recursos táteis;
- comunicação alternativa quando necessária;
- adaptações de materiais;
- dispositivos de acessibilidade;
- diferentes formas de expressão das respostas;

- respeito ao ritmo de cada criança.

5. DIREITOS DE APRENDIZAGEM E COMPUTAÇÃO

A integração da Computação não cria novos direitos de aprendizagem. Ela amplia as oportunidades para concretização dos seis direitos já estabelecidos pelo currículo.

Direito	Possibilidades no contexto da Computação
Conviver	Resolver desafios coletivamente, compartilhar materiais e dispositivos, ouvir estratégias dos pares.
Brincar	Vivenciar algoritmos corporais, jogos de percurso, padrões, comandos e faz de conta com tecnologias.
Participar	Escolher estratégias, materiais, percursos e formas de representação.
Explorar	Investigar objetos, interfaces, padrões, sons, movimentos, relações de causa e efeito.
Expressar	Representar sequências, explicar soluções, produzir desenhos, narrativas e registros.
Conhecer-se	Reconhecer hábitos, limites, formas de interação, autocuidado e comportamento responsável.

Os seis direitos são explicitamente assumidos pelo Currículo Municipal.

6. OS TRÊS EIXOS DA COMPUTAÇÃO

6.1 Pensamento Computacional

Refere-se ao desenvolvimento de formas de organizar e resolver problemas, reconhecendo:

- padrões;
- sequências;
- etapas;
- repetições;
- decisões;
- diferentes soluções;

- relações entre ações e resultados.

Na Educação Infantil, essas aprendizagens devem ser concretas, corporais, lúdicas e contextualizadas.

6.2 Mundo Digital

Relaciona-se à compreensão inicial de:

- objetos eletrônicos e não eletrônicos;
- estados como ligado/desligado;
- diferentes interfaces;
- formas pelas quais as pessoas interagem com dispositivos.

Não se pretende explicar tecnicamente o funcionamento interno de computadores, mas ampliar a compreensão das crianças sobre artefatos que já fazem parte do seu contexto cultural.

6.3 Cultura Digital

Relaciona-se às formas de participação das crianças em uma sociedade atravessada por tecnologias e envolve, em nível adequado à infância:

- cuidado;
- segurança;
- respeito;
- convivência;
- mediação adulta;
- hábitos saudáveis;
- utilização consciente.

A BNCC Computação prevê expressamente o uso seguro, consciente e respeitoso das tecnologias e a adoção de hábitos saudáveis.

7. ARTICULAÇÃO COM OS CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

Os campos de experiência permanecem como **organização curricular central da Educação Infantil**. A Computação não cria um sexto campo.

As relações apresentadas abaixo são orientadoras, não prescritivas.

Eixo	Campos com maior possibilidade de articulação	Exemplos
Pensamento Computacional	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	padrões, classificações, sequências, solução de problemas
Pensamento Computacional	Corpo, gestos e movimentos	percursos, comandos, movimento e orientação
Pensamento Computacional	Traços, sons, cores e formas	padrões visuais, sonoros e rítmicos
Pensamento Computacional	Escuta, fala, pensamento e imaginação	narrar etapas, organizar histórias, comunicar procedimentos
Mundo Digital	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	funcionamento e comparação de objetos
Mundo Digital	Escuta, fala, pensamento e imaginação	comunicação, símbolos e interfaces
Mundo Digital	Corpo, gestos e movimentos	toque, voz, gesto e outras formas de interação
Cultura Digital	O eu, o outro e o nós	cuidado, respeito e regras de convivência
Cultura Digital	Corpo, gestos e movimentos	autocuidado e hábitos saudáveis
Cultura Digital	Escuta, fala, pensamento e imaginação	comunicação responsável e compreensão de situações digitais

O Currículo Municipal descreve esses campos como experiências integradas relacionadas à convivência, linguagem corporal, autoria, comunicação, investigação, experimentação e descoberta.

8. NOTA METODOLÓGICA SOBRE A PROGRESSÃO EI01 –EI02 –EI03

Este ponto requer especial atenção. Na estrutura original da BNCC, os códigos EI01, EI02 e EI03 identificam os três grupos etários da Educação Infantil. Entretanto, no **Complemento da BNCC**

Computação, os objetivos nacionais da Educação Infantil fornecidos no documento estão codificados apenas como **EI03CO01 a EI03CO11**.

Portanto, este complemento municipal não cria códigos EI01CO ou EI02CO. Para bebês e crianças bem pequenas, estabelece **experiências precursoras de progressão**, relacionadas às premissas da BNCC Computação e aos objetivos que serão explicitamente mobilizados nas crianças pequenas.

Essas experiências:

- não substituem os objetivos nacionais;
- não constituem novos códigos normativos;
- não devem ser utilizadas para classificação das crianças;
- orientam intencionalidade, continuidade e planejamento.

9. MAPA DE PROGRESSÃO DAS APRENDIZAGENS DE COMPUTAÇÃO

9.1 Eixo — Pensamento Computacional

EI03CO01 — Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.

Bebês — EI01	Crianças bem pequenas — EI02	Crianças pequenas — EI03
Vivenciar e perceber repetições de sons, movimentos, gestos e ações presentes nas brincadeiras e rotinas.	Perceber, reproduzir e completar padrões simples com sons, movimentos, cores, formas e objetos.	EI03CO01: Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.

Experiências: palmas, músicas, movimentos corporais, blocos, contas grandes, objetos da natureza, sequências de cores.

Evidências: percebe repetição; antecipa elemento; reproduz ou cria sequência.

EI03CO02 — Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.

Bebês — EI01	Crianças bem pequenas — EI02	Crianças pequenas — EI03
Vivenciar rotinas organizadas e antecipar acontecimentos recorrentes.	Ordenar pequenas sequências de ações com apoio de imagens, objetos ou mediação oral.	EI03CO02: Expressar as etapas para realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.

Experiências: rotina de higiene, guardar materiais, preparar lanche, plantar, montar brinquedo.

Evidências: reconhece o que acontece antes/depois; organiza imagens; explica etapas.

EI03CO03 – Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Participar de brincadeiras simples de ação, resposta e imitação.	Seguir sequências curtas de comandos em jogos, percursos e brincadeiras.	EI03CO03: Experienciar execução de algoritmos por meio de objetos plugados e desplugados.

Experiências: “siga o mestre”, circuito motor, amarelinha, comandos com setas, brinquedos de causa e efeito.

Evidências: segue comandos em sequência; identifica interrupções; refaz percurso.

EI03CO04 – Criar e representar algoritmos para resolver problemas.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Experimentar diferentes ações para alcançar um objetivo simples.	Propor pequenas sequências de ações para atingir determinada finalidade.	EI03CO04: Criar e representar algoritmos para resolver problemas.

Experiências: alcançar objeto, construir percurso, montar estrutura, organizar receita, criar sequência para chegar a um destino.

Evidências: propõe passos; representa solução por fala, gesto, desenho ou objetos.

EI03CO05 – Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Explorar maneiras diferentes de realizar uma mesma ação.	Perceber que uma tarefa pode ser realizada por caminhos diferentes.	EI03CO05: Comparar soluções algorítmicas para um mesmo problema.

Experiências: caminhos diferentes para alcançar um ponto; diferentes formas de organizar materiais; diferentes maneiras de montar uma construção.

Evidências: reconhece mais de uma solução; compara percursos; argumenta sobre escolhas.

EI03CO06 – Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Vivenciar contrastes como parar/seguir, aparecer/desaparecer, cheio/vazio.	Participar de brincadeiras envolvendo escolhas entre duas condições ou estados.	EI03CO06: Compreender decisões em dois estados – verdadeiro ou falso.

Experiências: vivo/morto; ligado/desligado; aberto/fechado; sim/não; dentro/fora.

Evidências: distingue estados; age de acordo com condição definida; explica a escolha.

10. MAPA DE PROGRESSÃO – MUNDO DIGITAL

EI03CO07 – Reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos, identificando quando estão ligados ou desligados, abertos ou fechados.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Explorar objetos que produzem diferentes respostas a ações como tocar, abrir, fechar, mover ou apertar.	Comparar objetos quanto às formas de funcionamento e uso.	EI03CO07: Reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos e seus estados.

Experiências: lanterna, rádio, calculadora, brinquedos, livros, caixas, controle remoto.

Evidências: diferencia estados; percebe funcionamento; compara objetos.

EI03CO08 – Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Explorar relações de causa e efeito ao tocar, mover ou pressionar objetos.	Reconhecer elementos que permitem realizar ações em diferentes artefatos.	EI03CO08: Compreender interfaces para comunicação com objetos plugados e desplugados.

Experiências: botões, alavancas, teclas, símbolos, interruptores, controles, comandos por voz.

Evidências: identifica por onde/com o que realiza uma ação; associa comando e resposta.

EI03CO09 – Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Vivenciar interações mediadas com artefatos por som, toque ou movimento.	Explorar diferentes formas de interação com objetos e dispositivos, com mediação do adulto.	EI03CO09: Identificar dispositivos computacionais e diferentes formas de interação.

Experiências: toque em tela, mouse, botão, voz, gesto, brinquedos robóticos e recursos de tecnologia assistiva. A BNCC Computação apresenta como exemplos toque em tela, mouse, manipulação de robôs, comando por voz, reconhecimento facial, gestos e tecnologias assistivas.

Evidências: reconhece formas diferentes de interação; escolhe forma adequada; comunica como interagir.

11. MAPA DE PROGRESSÃO – CULTURA DIGITAL

EI03CO10 – Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
Vivenciar o contato com artefatos sempre sob cuidado e mediação de adultos.	Desenvolver atitudes simples de cuidado, espera, compartilhamento e respeito ao utilizar artefatos.	EI03CO10: Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

Experiências: rodas de conversa; situações-problema; cuidado com equipamentos; compartilhamento; uso de imagens; regras combinadas.

Evidências: demonstra cuidado; respeita turnos; pede ajuda; reconhece situações que exigem mediação adulta.

EI03CO11 – Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

Bebês – EI01	Crianças bem pequenas – EI02	Crianças pequenas – EI03
--------------	------------------------------	--------------------------

Ter garantida uma rotina predominantemente corporal, sensorial, relacional e lúdica, com uso de artefatos somente quando pertinente e mediado.	Alternar experiências mediadas por tecnologias com brincadeiras corporais, exploração do ambiente, descanso e interação social.	EI03CO11: Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais.
--	---	---

Experiências: conversar sobre pausas; alternar ambientes; reconhecer sinais de cansaço; valorizar brincar ao ar livre.

Evidências: participa das alternâncias de atividades; verbaliza necessidade de pausa; reconhece diferentes formas de brincar e interagir.

12. QUADRO-SÍNTESE DA PROGRESSÃO

Foco	EI01 – Bebês	EI02 – Crianças bem pequenas	EI03 – Crianças pequenas
Padrões	vivenciar	perceber/reproduzir	reconhecer/criar
Sequências	experienciar rotinas	ordenar	explicar e representar
Algoritmos	ação e resposta	seguir comandos	executar/criar
Problemas	experimentar	buscar alternativas	representar soluções
Comparação	vivenciar alternativas	reconhecer caminhos diferentes	comparar soluções
Decisões	perceber contrastes	escolher entre estados	compreender condições binárias
Artefatos	explorar	comparar	reconhecer/classificar
Interfaces	causa e efeito	reconhecer formas de comando	compreender formas de comunicação
Interação digital	experiência mediada	explorar formas	identificar dispositivos e interações

Segurança	proteção pelo adulto	regras simples	uso consciente e respeitoso
Hábitos	rotina equilibrada	alternância de experiências	autocuidado progressivo

13. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

A implementação deverá articular **experiências desplugadas e plugadas**.

Experiências desplugadas

Devem constituir parte significativa do trabalho.

Exemplos:

- circuitos;
- labirintos;
- setas;
- histórias em sequência;
- receitas;
- dobraduras;
- padrões corporais;
- música e ritmo;
- caça ao tesouro;
- jogos de regras;
- classificações;
- quebra-cabeças;
- construção com blocos;
- jogos simbólicos;
- desafios coletivos.

A BNCC Computação apresenta como exemplos percursos no chão, amarelinha, sequências, dobraduras, padrões corporais e ordenação de tarefas cotidianas.

Experiências plugadas

Quando houver condições, podem incluir:

- fotografia;
- áudio;

- produção de pequenas narrativas;
- desenho digital;
- exploração mediada de jogos;
- robótica adequada à faixa etária;
- tecnologias assistivas;
- projeção e investigação de imagens;
- atividades coletivas em dispositivos.

A existência de opção plugada não implica obrigatoriedade de dispositivo em todas as experiências.

14. PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO

O professor não deverá organizar seu planejamento por “aulas de Computação”. A recomendação é identificar, nas experiências já planejadas:

1. qual objetivo da Educação Infantil está sendo mobilizado;
2. qual campo ou quais campos de experiência predominam;
3. qual aprendizagem de Computação pode ser intencionalmente incorporada;
4. quais materiais e espaços serão utilizados;
5. quais intervenções serão realizadas;
6. quais evidências serão observadas.

Modelo de registro de planejamento

Elemento	Registro
Grupo etário	EI01 / EI02 / EI03
Campo(s) de experiência	
Objetivo(s) do Currículo Municipal	
Objetivo de Computação / experiência precursora	
Situação ou experiência	
Materiais	

Mediações previstas	
Evidências a observar	
Registro/documentação	
Possíveis replanejamentos	

15. MATRIZ DE EXPERIÊNCIAS PARA CRIANÇAS PEQUENAS

Código	Foco	Experiência possível	Evidências
EI03CO01	padrões	sequência corporal, sonora ou visual	percebe/reproduz/continua padrão
EI03CO02	etapas	ordenar rotina ou receita	comunica ordem
EI03CO03	execução	percurso com comandos	segue e revisa sequência
EI03CO04	criação	criar caminho para personagem	propõe passos
EI03CO05	comparação	comparar dois percursos	reconhece diferenças
EI03CO06	decisão	jogos ligado/desligado	age segundo condição
EI03CO07	dispositivos	investigação de objetos	distingue estados/tipos
EI03CO08	interfaces	explorar botões e comandos	relaciona comando e resposta
EI03CO09	interação	toque, mouse, voz, gesto	reconhece formas de interação
EI03CO10	segurança	situações-problema	demonstra atitudes seguras

EI03CO11	hábitos	rotina de equilíbrio	reconhece pausas e autocuidado
----------	---------	----------------------	--------------------------------

16. AVALIAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

A avaliação das aprendizagens de Computação na Educação Infantil será realizada segundo os mesmos princípios que orientam o Currículo Municipal e as DCNEI.

Não serão utilizados:

- testes;
- provas;
- notas;
- escalas classificatórias;
- aprovação/reprovação;
- comparação competitiva entre crianças.

A avaliação deverá ocorrer por:

- observação;
- registros do professor;
- registros produzidos pelas crianças;
- fotografias;
- desenhos;
- portfólios;
- narrativas;
- mini-histórias;
- produções coletivas.

As DCNEI determinam observação das atividades, brincadeiras e interações e múltiplos registros, sem finalidade de seleção, promoção ou classificação.

A BNCC também destaca acompanhamento da trajetória individual e coletiva por relatórios, portfólios, fotografias, desenhos e textos, visando reorganizar tempos, espaços e situações de aprendizagem.

O Currículo Municipal utiliza as **mini-histórias** como estratégia de revisitação dos observáveis produzidos pelos professores e de visibilização das experiências cotidianas das crianças.

17. OBSERVÁVEIS DE COMPUTAÇÃO

Os observáveis não funcionam como checklist rígido. O professor pode observar se a criança, progressivamente:

Pensamento Computacional

- reconhece repetições;
- antecipa elementos;
- organiza sequências;
- segue comandos;
- propõe comandos;
- identifica erros;
- tenta novamente;
- compara alternativas;
- explica estratégias.

Mundo Digital

- percebe relações de causa e efeito;
- reconhece estados de objetos;
- distingue artefatos;
- identifica formas de interação;
- compreende funções simples.

Cultura Digital

- cuida dos recursos;
- compartilha;
- respeita combinados;
- pede mediação quando necessária;
- reconhece momentos de pausa;
- utiliza artefatos sem substituir outras formas de brincar e interagir.

18. MINI-HISTÓRIAS E COMPUTAÇÃO

As mini-histórias podem documentar experiências como: “Dois caminhos para chegar à casinha”. Durante uma brincadeira, duas crianças criam percursos distintos. Testam, comparam e explicam por que um caminho possui mais passos.

“A sequência da música”

O grupo percebe a repetição de palmas e batidas, reproduz o padrão e cria nova sequência.

“Como fazemos para plantar?”

As crianças organizam imagens que representam terra, semente, água e cuidado, discutindo a ordem das ações.

“O brinquedo não fez o que queríamos”

Ao executar comandos, a criança percebe um resultado inesperado e modifica a sequência.

O objetivo da documentação é evidenciar processos de pensamento, e não verificar respostas padronizadas.

19. INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE

A Computação deve ampliar possibilidades de participação. O planejamento deverá considerar:

- pistas visuais;
- recursos táteis;
- objetos concretos;
- ampliação de imagens;
- contraste;
- comunicação alternativa;
- acionadores;
- comandos por voz;
- diferentes formas de resposta;
- agrupamentos colaborativos;
- tecnologias assistivas.

O próprio Complemento à BNCC inclui tecnologias assistivas entre as formas possíveis de interação com dispositivos. A unidade escolar deverá trabalhar articuladamente com profissionais do AEE e demais serviços de apoio quando necessário.

20. PAPEL DO PROFESSOR

No modelo definido para Carapicuíba, o **professor da turma é o responsável primário pela implementação**, com acompanhamento do coordenador pedagógico.

Compete ao professor:

- planejar experiências;
- reconhecer oportunidades de integração;
- evitar práticas descontextualizadas;
- selecionar materiais;
- observar;
- documentar;
- replanejar;
- garantir participação;
- mediar o uso de tecnologias;
- dialogar com famílias quando necessário.

Não se exige que o professor se torne profissional de Tecnologia da Informação ou especialista em programação.

21. PAPEL DA COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

A coordenação pedagógica deverá atuar como eixo de implementação do complemento curricular.

Compete-lhe:

- organizar estudos;
- apoiar planejamento;
- analisar registros;
- realizar devolutivas;
- identificar necessidades de formação;
- curar materiais;
- acompanhar progressão;
- articular experiências entre turmas;
- monitorar inclusão;
- sistematizar boas práticas.

22. PAPEL DA GESTÃO ESCOLAR

Compete à gestão:

- incorporar o complemento ao PPP;
- garantir tempos de planejamento;
- organizar utilização equitativa de materiais;
- monitorar condições de infraestrutura;
- assegurar manutenção e suporte;
- apoiar a formação;
- dialogar com famílias;
- acompanhar indicadores.

23. RESPONSABILIDADES DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

A SME deverá:

- garantir formação inicial e continuada;
- produzir orientações pedagógicas;
- disponibilizar materiais;
- apoiar atividades desplugadas;
- estruturar gradualmente a infraestrutura;
- assegurar acessibilidade;
- acompanhar as escolas;
- organizar rede de multiplicadores;
- avaliar anualmente a implementação;
- atualizar o complemento quando necessário.

O Parecer Técnico municipal orienta implementação progressiva e acompanhada, evitando tanto a criação imediata de componente específico quanto uma transversalidade não estruturada.

24. FORMAÇÃO CONTINUADA

A implementação deverá ser acompanhada de formação em serviço.

Núcleo inicial

- BNCC Computação;
- Pensamento Computacional;
- Mundo Digital;
- Cultura Digital;

- Computação na Educação Infantil;
- integração aos campos de experiência;
- práticas desplugadas;
- avaliação e documentação.

Aprofundamentos

- segurança digital;
- tecnologia assistiva;
- curadoria de recursos;
- experiências plugadas;
- Inteligência Artificial em perspectiva adequada ao trabalho docente;
- produção de documentação pedagógica;
- formação de multiplicadores.

25. RELAÇÃO COM AS FAMÍLIAS

As famílias devem compreender que:

- Computação não significa aumento indiscriminado do tempo de tela;
- muitas aprendizagens são desplugadas;
- a escola trabalha também segurança, cuidado e hábitos saudáveis;
- dispositivos são utilizados com intencionalidade e mediação.

A escola poderá promover:

- reuniões;
- materiais orientadores;
- rodas de conversa;
- campanhas;
- exposições de projetos;
- compartilhamento de documentação pedagógica.

26. EQUIDADE DE IMPLEMENTAÇÃO

Nenhuma criança deverá deixar de desenvolver aprendizagens de Computação por:

- ausência de equipamento individual;
- condição socioeconômica;

- deficiência;
- falta de internet doméstica;
- território de residência.

O currículo não poderá pressupor que a criança disponha de dispositivo ou conectividade em casa. Atividades essenciais deverão poder ser desenvolvidas no contexto escolar e, sempre que possível, possuir alternativa desplugada.

27. MONITORAMENTO

O monitoramento deverá observar a implementação do currículo, e não produzir ranking de escolas.

Indicadores recomendados

Indicador	Periodicidade
Professores formados	semestral
Coordenadores formados	semestral
Turmas com planejamento explícito	bimestral
Objetivos trabalhados	semestral
Experiências desplugadas realizadas	bimestral
Experiências plugadas realizadas	semestral
Registros/documentação	bimestral
Recursos acessíveis	semestral
Necessidades de infraestrutura	trimestral

Boas práticas sistematizadas	anual
------------------------------	-------

28. REVISÃO DO COMPLEMENTO

Recomenda-se revisão após o primeiro ciclo completo de implementação. A revisão deverá considerar:

- registros das escolas;
- devolutivas de professores;
- análise das coordenações;
- participação das famílias;
- evidências de aprendizagem;
- condições de infraestrutura;
- equidade entre unidades;
- atualização normativa.

O Parecer Técnico municipal recomenda avaliação periódica da implementação e revisão do modelo conforme evolução de capacidade institucional, maturidade profissional e infraestrutura.

29. DISPOSIÇÕES FINAIS

O presente Complemento Curricular:

- I.** integra o Documento Orientador Curricular de Carapicuíba;
- II.** não cria disciplina específica de Computação na Educação Infantil;
- III.** estabelece a Computação como aprendizagem integrada, transversal, intencional e monitorada;
- IV.** preserva os campos de experiência como organização curricular da etapa;
- V.** preserva integralmente os objetivos nacionais EI03CO01 a EI03CO11;
- VI.** apresenta referências precursoras para EI01 e EI02 sem criação de novos códigos normativos;
- VII.** assegura a legitimidade das experiências desplugadas;
- VIII.** determina que o uso de tecnologias seja pedagogicamente mediado;
- IX.** assegura princípios de inclusão, equidade e acessibilidade;

X. determina acompanhamento das aprendizagens por observação e documentação pedagógica, sem finalidade classificatória.

ANEXO I

MAPA DE PROGRESSÃO CONSOLIDADO EI01 –EI02 –EI03

Código nacional de referência	EI01 – experiência precursora	EI02 – experiência precursora	EI03 – objetivo nacional
EI03CO01	Vivenciar repetições de sons, gestos e movimentos	Perceber e reproduzir padrões simples	Reconhecer padrões de repetição
EI03CO02	Vivenciar rotinas sequenciadas	Ordenar pequenas sequências	Expressar etapas de tarefas
EI03CO03	Participar de ações de imitação/resposta	Seguir comandos simples	Executar algoritmos em brincadeiras
EI03CO04	Experimentar ações para alcançar objetivo	Propor pequenas sequências	Criar e representar algoritmos
EI03CO05	Explorar maneiras diferentes de agir	Reconhecer alternativas	Comparar soluções
EI03CO06	Vivenciar contrastes	Escolher entre duas condições	Compreender decisões de dois estados
EI03CO07	Explorar objetos e efeitos	Comparar formas de funcionamento	Reconhecer dispositivos e estados
EI03CO08	Explorar relações ação-efeito	Reconhecer elementos de comando	Compreender interfaces
EI03CO09	Interagir por toque/som/movimento	Explorar diferentes modos de interação	Identificar dispositivos e interações



EI03CO10	Uso mediado pelo adulto	Desenvolver cuidado e respeito	Utilizar tecnologia de modo seguro e consciente
EI03CO11	Rotina corporal e relacional equilibrada	Alternar experiências	Adotar hábitos saudáveis

ANEXO II

MATRIZ DE ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

Objetivo/foco	Planejado	Vivenciado	Evidências registradas	Necessita retomada	Observações
Padrões					
Sequências					
Algoritmos					
Solução de problemas					
Comparação de soluções					
Decisões					
Dispositivos					
Interfaces					
Formas de interação					
Segurança					
Hábitos saudáveis					

Atenção: esta matriz monitora a oferta pedagógica. Não deve ser convertida em checklist classificatório individual de crianças.

ANEXO III

QUADRO PARA PLANEJAMENTO DA EXPERIÊNCIA

Grupo					etário:
Campo(s)			de		experiência:
Direito(s)			de		aprendizagem:
Objetivo(s)		do		Currículo	Municipal:
Objetivo	BNCC	Computação	ou	experiência	precursora:
Contexto		da			experiência:
Materiais:					
Organização			do		espaço:
Perguntas/mediações			do		professor:
Possíveis		estratégias		das	crianças:
Evidências			a		observar:
Forma			de		registro:
Adequações			de		acessibilidade:
Possibilidades de continuidade/replanejamento:					

MATRIZ MUNICIPAL DE INTEGRAÇÃO CURRICULAR

BNCC Computação x Currículo da Educação Infantil de Carapicuíba

Critério de leitura

Aderência direta — D: o objetivo do campo de experiência mobiliza operação, comportamento ou aprendizagem muito próxima do objetivo de Computação.

Aderência complementar — C: o objetivo não desenvolve diretamente o conceito computacional, mas oferece contexto, linguagem, expressão, convivência ou suporte pedagógico importante para sua realização.

1. EI03CO01 — Padrões

EI03CO01 — Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
-------	------------------	------	-----------------------------



Traços, sons, cores e formas	EI03TS01	D	A utilização de sons em brincadeiras, criações musicais e encenações permite identificar, repetir e produzir padrões sonoros.
	EI03TS03	D	O reconhecimento de intensidade, duração, altura e timbre favorece percepção de regularidades e repetição em sequências sonoras.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG03	D	Criação de movimentos e gestos permite construir e reconhecer sequências corporais repetitivas.
	EI03CG01	C	Expressão corporal amplia possibilidades de representação dos padrões por gestos e movimentos.
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET05	D	Classificar objetos e figuras por semelhanças e diferenças constitui base para reconhecimento de regularidades.
	EI03ET07	D	Identificar antes, depois e entre em uma sequência aproxima-se diretamente da organização sequencial.
	EI03ET01	C	Comparar propriedades de objetos ajuda a perceber elementos que se repetem ou variam.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF02	C	Rimas, aliterações e ritmos favorecem percepção de recorrências sonoras.

O Currículo de Carapicuíba prevê, entre outros, EI03TS01, EI03TS03 e os objetivos corporais mencionados. O campo ET inclui classificação e identificação de posições em sequência.

Síntese curricular

Objetivos prioritários: EI03TS01, EI03TS03, EI03CG03, EI03ET05, EI03ET07.

2. EI03CO02 – Ordenação de etapas

EI03CO02 — Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	D	Expressar ideias e vivências por linguagem oral, escrita, fotos e desenhos permite comunicar etapas.
	EI03EF04	D	Planejar roteiros exige ordenar acontecimentos, personagens e estrutura.
	EI03EF05	C	Recontar histórias exige sequência temporal.
	EI03EF06	C	Produção de histórias favorece organização ordenada de ações.
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET07	D	Identificar antes, depois e entre constitui relação direta com ordenação temporal.
	EI03ET04	D	Registrar observações por desenho, número ou escrita oferece formas de representar etapas.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG02	C	Jogos e brincadeiras podem exigir execução ordenada de ações corporais.
O eu, o outro e o nós	EI03EO04	C	Comunicar ideias a pessoas e grupos sustenta explicação de procedimentos.

O currículo explicita EI03EF01 e EI03EF04, incluindo planejamento coletivo de roteiros de vídeos e encenações.

Síntese curricular

Prioritários: EI03EF01, EI03EF04, EI03ET04, EI03ET07.

3. EI03CO03 — Execução de algoritmos

EI03CO03 — Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.



Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG02	D	Controle corporal em brincadeiras e jogos possibilita execução de comandos e percursos.
	EI03CG03	D	Combinação de movimentos e gestos permite executar sequências previamente definidas.
	EI03CG05	C	Coordenação manual é mobilizada em algoritmos com objetos, dobraduras, montagem etc.
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET07	D	Organização de sequência favorece compreensão da ordem dos comandos.
	EI03ET04	C	Registro em múltiplas linguagens pode representar a execução realizada.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF04	C	Roteiros ajudam a organizar previamente sequência de ações.

A própria BNCC Computação exemplifica EI03CO03 por percursos, labirintos, amarelinha, sequências e dobraduras.

Síntese curricular

Prioritários: EI03CG02, EI03CG03, EI03ET07.

4. EI03CO04 – Criar e representar algoritmos

EI03CO04 – Criar e representar algoritmos para resolver problemas.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET04	D	Registro de observações e manipulações em diferentes linguagens permite representar soluções.



	EI03ET07	D	Relações de sequência apoiam organização de passos de um algoritmo.
	EI03ET01	C	Comparação de objetos pode integrar problemas de organização e escolha de estratégias.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	D	Permite representar solução por fala, desenho, foto ou escrita espontânea.
	EI03EF04	D	Planejamento de roteiros constitui forma próxima de representação sequencial.
	EI03EF06	C	Produção de narrativas oferece contexto para criar procedimentos.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG03	C	Algoritmos podem ser representados corporalmente.
Traços, sons, cores e formas	EI03TS02	C	Desenho, colagem e produção tridimensional permitem representar visualmente passos e percursos.

A BNCC Computação sugere, para esse objetivo, receita e criação de percursos de origem a destino, representando os passos.

Síntese curricular

Prioritários: EI03ET04, EI03ET07, EI03EF01, EI03EF04.

5. EI03CO05 – Comparar soluções

EI03CO05 – Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET01	D	Estabelecer relações de comparação oferece operação cognitiva central do objetivo.



	EI03ET05	D	Identificar semelhanças e diferenças ajuda a comparar estratégias e resultados.
	EI03ET07	C	Permite comparar sequências e percursos segundo sua organização.
O eu, o outro e o nós	EI03EO02	C	Confiança para enfrentar desafios favorece tentativa de novas soluções.
	EI03EO03	C	Cooperação permite confrontar e discutir estratégias entre pares.
	EI03EO04	C	Comunicação de ideias possibilita explicar por que uma solução difere de outra.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	C	Permite expressar e argumentar sobre diferentes soluções.

A BNCC Computação exemplifica EI03CO05 comparando rotas de labirinto e diferentes formas de realizar tarefas diárias.

Síntese curricular

Prioritários: EI03ET01, EI03ET05; como suporte colaborativo, EI03EO03 e EI03EO04.

6. EI03CO06 — Decisões em dois estados

EI03CO06 — Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET01	D	Comparar propriedades ajuda a distinguir duas condições ou estados.
	EI03ET05	D	Classificar por semelhanças/diferenças permite separar objetos ou situações segundo uma condição.



Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	D	Permite comunicar julgamento, escolha e justificativa.
	EI03EF04	C	Perguntas sobre histórias podem ser convertidas em julgamentos verdadeiro/falso.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG02	C	Brincadeiras como “morto/vivo” transformam condição binária em resposta corporal.

A BNCC Computação apresenta exatamente brincadeiras de “verdadeiro ou falso” e “morto e vivo” entre seus exemplos.

Síntese curricular

Prioritários: EI03ET01, EI03ET05, EI03EF01.

7. EI03CO07 – Dispositivos e estados

EI03CO07 – Reconhecer dispositivos eletrônicos e não eletrônicos, identificando quando estão ligados ou desligados, abertos ou fechados.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET01	D	Comparar objetos por suas propriedades favorece diferenciação entre eletrônico/não eletrônico.
	EI03ET05	D	Classificação segundo semelhanças e diferenças possibilita criar categorias de dispositivos.
	EI03ET02	C	Observar mudanças resultantes de ações permite perceber efeito de ligar/desligar.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	C	Permite comunicar observações sobre funcionamento e estados.

Corpo, gestos e movimentos	EI03CG05	C	Manipulação adequada permite explorar botões, tampas, interruptores e comandos.
-----------------------------------	----------	---	---

O eixo Mundo Digital orienta exploração de lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio e tablet, inclusive para diferenciar dispositivos eletrônicos e não eletrônicos.

Síntese curricular

Prioritários: EI03ET01, EI03ET05.

8. EI03CO08 – Interfaces

EI03CO08 – Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET02	D	Observar mudanças produzidas por ações favorece relação comando-resposta.
	EI03ET01	C	Comparar interfaces permite observar propriedades e modos de funcionamento.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG05	D	Manipulação manual de botões, controles e objetos é central à exploração de interfaces físicas.
	EI03CG02	C	Uso do corpo em jogos e ações amplia experiência de comando por gesto.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	C	Permite representar e explicar formas de comunicação com objetos.
Traços, sons, cores e formas	EI03TS02	C	Desenho e modelagem podem representar teclas, botões, telas e interfaces.

A BNCC Computação exemplifica esse objetivo com micro-ondas, computador, projetor, controle remoto, telefone sem fio e desenhos de interfaces.

Síntese curricular

Prioritários: EI03ET02, EI03CG05.

9. EI03CO09 – Dispositivos computacionais e formas de interação

EI03CO09 – Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET01	D	Comparar dispositivos segundo propriedades e formas de uso.
	EI03ET05	D	Classificar dispositivos e formas de interação.
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG05	D	Mouse, toque, acionadores e manipulação de robôs exigem habilidades manuais.
	EI03CG03	C	Gestos e movimentos podem ser formas de interação com dispositivos.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	C	Permite expressar e representar formas de interação.
	EI03EF04	C	Storyboards e roteiros podem representar interações com dispositivos.
Traços, sons, cores e formas	EI03TS02	C	Desenho, colagem e modelagem podem representar dispositivos e modos de uso.

A BNCC Computação explicita toque de tela, mouse, robô, voz, reconhecimento facial, gestos e tecnologias assistivas como formas de interação.

Síntese curricular

Prioritários: EI03ET01, EI03ET05, EI03CG05.

10. EI03CO10 — Segurança, consciência e respeito

EI03CO10 — Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.

Aqui, o campo **O eu, o outro e o nós** assume centralidade.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
O eu, o outro e o nós	EI03EO01	D	Empatia e percepção das necessidades do outro são fundamentos da convivência digital respeitosa.
	EI03EO03	D	Participação e cooperação sustentam uso compartilhado e responsável de tecnologias.
	EI03EO04	D	Comunicação de ideias e sentimentos contribui para pedir ajuda e relatar situações digitais.
	EI03EO07	D	Estratégias pautadas no respeito mútuo aplicam-se diretamente a conflitos mediados por tecnologias.
	EI03EO06	C	Respeito a diferentes modos de vida amplia perspectiva ética e cultural.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	C	Expressar vivências e sentimentos ajuda a comunicar desconfortos, dúvidas e situações de risco.
	EI03EF04	C	Produção de roteiros e situações-problema pode trabalhar segurança e ética.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET03	C	Identificar fontes de informação pode constituir experiência inicial de busca mediada e seleção responsável.
--	----------	---	--

A BNCC Computação propõe situações envolvendo propaganda que causa medo, desconhecidos solicitando endereço e adequação etária de jogos, além de produção de portfólio sobre segurança.

Síntese curricular

Prioritários: EI03EO01, EI03EO03, EI03EO04, EI03EO07.

11. EI03CO11 — Hábitos saudáveis no uso de artefatos

EI03CO11 — Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

Campo	Código municipal	Grau	Justificativa da integração
Corpo, gestos e movimentos	EI03CG04	D	Autocuidado relacionado ao corpo, conforto e bem-estar é a aderência curricular mais direta.
	EI03CG02	C	Atividades corporais e brincadeiras apoiam alternância entre uso de dispositivos e movimento.
O eu, o outro e o nós	EI03EO02	C	Autonomia e reconhecimento de limites podem apoiar escolhas saudáveis e pedido de mediação.
	EI03EO04	C	Comunicação de sensações e necessidades permite expressar cansaço, desconforto ou necessidade de pausa.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	EI03EF01	C	Permite verbalizar hábitos e representar combinados de uso saudável.



Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	EI03ET07	C	Relações temporais podem apoiar compreensão de duração, pausa, antes/depois e alternância de experiências.
--	----------	---	--

A BNCC Computação associa EI03CO11 diretamente à compreensão do tempo de exposição e dos efeitos do uso prolongado de jogos e telas.

Síntese curricular

Prioritário: EI03CG04, acompanhado por EI03EO02, EI03EO04 e EI03ET07.

12. Quadro consolidado — uso rápido pela rede

BNCC Computação	Campo(s) de maior aderência	Objetivos municipais de aderência direta	Objetivos complementares
EI03CO01 Padrões	TS / CG / ET	EI03TS01, EI03TS03, EI03CG03, EI03ET05, EI03ET07	EI03CG01, EI03ET01, EI03EF02
EI03CO02 Etapas	EF / ET	EI03EF01, EI03EF04, EI03ET04, EI03ET07	EI03EF05, EI03EF06, EI03CG02, EI03EO04
EI03CO03 Execução de algoritmos	CG / ET	EI03CG02, EI03CG03, EI03ET07	EI03CG05, EI03ET04, EI03EF04
EI03CO04 Criação de algoritmos	ET / EF	EI03ET04, EI03ET07, EI03EF01, EI03EF04	EI03ET01, EI03EF06, EI03CG03, EI03TS02
EI03CO05 Comparar soluções	ET	EI03ET01, EI03ET05	EI03ET07, EI03EO02, EI03EO03, EI03EO04, EI03EF01
EI03CO06 Dois estados	ET / EF	EI03ET01, EI03ET05, EI03EF01	EI03EF04, EI03CG02

EI03CO07 Dispositivos/estados	ET	EI03ET01, EI03ET05	EI03ET02, EI03EF01, EI03CG05
EI03CO08 Interfaces	ET / CG	EI03ET02, EI03CG05	EI03ET01, EI03CG02, EI03EF01, EI03TS02
EI03CO09 Dispositivos/interação	ET / CG	EI03ET01, EI03ET05, EI03CG05	EI03CG03, EI03EF01, EI03EF04, EI03TS02
EI03CO10 Segurança e respeito	EO	EI03EO01, EI03EO03, EI03EO04, EI03EO07	EI03EO06, EI03EF01, EI03EF04, EI03ET03
EI03CO11 Hábitos saudáveis	CG	EI03CG04	EI03CG02, EI03EO02, EI03EO04, EI03EF01, EI03ET07

13. Distribuição pelos cinco campos de experiência

A matriz também evidencia como cada campo contribui de maneira distinta.

O eu, o outro e o nós — EO

Tem maior peso em **Cultura Digital**, especialmente segurança, respeito, cooperação e convivência. Os objetivos municipais EI03EO01 a EI03EO07 trabalham empatia, participação, comunicação, respeito e resolução de conflitos.

Corpo, gestos e movimentos — CG

Tem forte aderência ao **Pensamento Computacional corporal**, execução de algoritmos, percursos, comandos, formas de interação com dispositivos e hábitos saudáveis. O currículo prevê controle corporal, criação de movimentos, autocuidado e coordenação manual.

Traços, sons, cores e formas — TS

Tem maior aderência a **padrões, representação e interfaces**, especialmente por sons, ritmos, desenho, colagem e modelagem.

Escuta, fala, pensamento e imaginação — EF

É central para **representar algoritmos, comunicar etapas, criar roteiros, explicar soluções e tratar situações de segurança digital**. O currículo municipal prevê expressão de ideias por fala, escrita, fotos e desenhos, além do planejamento coletivo de roteiros de vídeos e encenações.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações — ET

É o campo de maior aderência ao **Pensamento Computacional e Mundo Digital**, pela comparação, classificação, registro, investigação e organização sequencial.

14. Um cuidado essencial para o documento oficial

Não recomenda-se que a matriz seja apresentada como se houvesse equivalência do tipo: EI03CO04 = EI03ET04. Isso seria tecnicamente incorreto. Os objetivos **não se substituem**.

A formulação correta é: **EI03CO04 articula-se prioritariamente com EI03ET04, EI03ET07, EI03EF01 e EI03EF04.**

Isso preserva a identidade da aprendizagem de Computação e evita que a implementação transversal dilua o conhecimento específico — exatamente o risco identificado no parecer técnico da rede.

15. Matriz Municipal de Integração Curricular

A articulação entre os objetivos da BNCC Computação e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento dos campos de experiência não estabelece correspondência substitutiva entre códigos. Os objetivos de Computação mantêm identidade e intencionalidade próprias e são desenvolvidos transversalmente em experiências que também mobilizam objetivos já previstos no Currículo Municipal. A classificação em aderência direta e complementar constitui recurso técnico de planejamento da Rede Municipal de Carapicuíba, destinado a favorecer intencionalidade, progressão e acompanhamento das aprendizagens. Essa formulação deixa a matriz muito mais defensável perante SME, equipes escolares e CME.

Com essa matriz, o Complemento passa a ter três níveis claramente articulados:

BNCC Computação → objetivo municipal correlato → experiência pedagógica/evidência de aprendizagem.

Isso transforma a transversalidade em uma **arquitetura curricular rastreável**, e não apenas em uma recomendação genérica. A matriz também atende diretamente ao parecer municipal, que determina que a Educação Infantil tenha objetivos, progressão, registros, evidências e relação explícita com os campos de experiência.



**CIDADE DE
CARAPICUÍBA**