



A IMPLEMENTAÇÃO DO CURRÍCULO DE COMPUTAÇÃO NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE ANÁPOLIS: UMA EXPERIÊNCIA DE EDUCAÇÃO DIGITAL CRÍTICA EM CONTEXTO HÍBRIDO

Saris Fernando Monteiro | Unicamp | s207571@dac.unicamp.br
GT 6: Educação Híbrida e metodologias inovadoras

Resumo:

A implementação do Currículo de Computação na Educação Básica tem exigido das redes de ensino estratégias que aproximem as orientações curriculares das práticas pedagógicas desenvolvidas nas escolas. Este trabalho apresenta um relato de experiência que tem como objetivo analisar as contribuições da linha editorial Educação Digital do Centro de Educação a Distância de Anápolis (CEADI) para a implementação do Currículo de Computação na Rede Municipal de Ensino de Anápolis. A experiência foi construída a partir da atuação do autor como redator curricular da área de Matemática e, posteriormente, na criação e produção de videoaulas alinhadas ao Currículo de Computação. Os resultados evidenciaram que a linguagem técnica presente nos documentos curriculares pode representar desafios para sua implementação no Ensino Fundamental, tornando necessária a produção de recursos educacionais digitais com linguagem acessível e contextualizada. Nesse sentido, as videoaulas foram produzidas para apoiar o desenvolvimento das habilidades relacionadas aos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, contribuindo para a formação de uma Educação Digital Crítica. Os materiais produzidos favorecem a mediação curricular, ampliam as possibilidades de aprendizagem para além do espaço escolar e oferecem suporte aos professores no desenvolvimento das habilidades previstas no currículo. Conclui-se que a experiência desenvolvida pelo CEADI contribui para fortalecer a implementação do Currículo de Computação e apresenta elementos que dialogam com os princípios da Educação Híbrida ao ampliar tempos, espaços e oportunidades de aprendizagem.

Palavras-chave: Educação digital crítica. Currículo de Computação. Educação Híbrida. Ensino fundamental.

1 Introdução

A inserção da Computação na Educação Básica tem mobilizado redes de ensino em todo o país a repensarem seus currículos e suas práticas pedagógicas. No contexto brasileiro, esse movimento foi fortalecido pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que institui as Normas sobre Computação na Educação Básica (BRASIL, 2022), e pela Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023).

Em consonância com essas diretrizes, a Rede Municipal de Ensino de Anápolis desenvolveu seu Currículo de Computação, estruturado nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Entretanto, a implementação dessas habilidades nas escolas trouxe desafios relacionados à compreensão dos conceitos, à formação dos professores e à produção de materiais adequados à realidade dos estudantes do Ensino Fundamental.

Embora a produção de recursos educacionais digitais venha sendo amplamente utilizada como estratégia de apoio aos processos de ensino e aprendizagem, torna-se pertinente refletir sobre de que forma esses recursos podem contribuir para a implementação curricular e dialogar com os princípios da Educação Híbrida. Nesse sentido, busca-se responder à seguinte questão:



como a produção de videoaulas da linha editorial Educação Digital do Centro de Educação a Distância de Anápolis (CEADI) pode contribuir para a implementação do Currículo de Computação na Rede Municipal de Ensino de Anápolis e dialogar com os princípios da Educação Híbrida?

Diante desse cenário, o autor participou de duas etapas desse processo: como redator curricular da área de Matemática, atuando na integração das habilidades de Computação às matrizes curriculares da rede, e posteriormente como professor responsável pela produção de videoaulas da linha editorial Educação Digital do Centro de Educação a Distância de Anápolis (CEADI), criada para apoiar a implementação do currículo por meio de recursos educacionais digitais.

Em resposta a essa demanda, este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições da linha editorial Educação Digital para a implementação do Currículo de Computação da Rede Municipal de Ensino de Anápolis.

2 Recursos educacionais digitais e a experiência do CEADI

A experiência relatada neste trabalho está diretamente relacionada à atuação do autor no processo de implementação do Currículo de Computação da Rede Municipal de Ensino de Anápolis. Como redator curricular da área de Matemática, participou da construção das matrizes curriculares da rede em um momento em que as habilidades de Computação passaram a integrar os diferentes componentes curriculares do Ensino Fundamental.

Nesse processo, os redatores de cada área tiveram o desafio de analisar o Currículo de Computação e identificar quais habilidades apresentavam maior potencial de articulação com seus respectivos componentes curriculares. A experiência evidenciou que, embora o documento curricular esteja organizado a partir dos eixos estruturantes Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, conforme estabelecem as Normas sobre Computação na Educação Básica (BRASIL, 2022a; BRASIL, 2022b), a tradução das habilidades propostas em experiências concretas de ensino nem sempre era uma tarefa simples.

Ao longo das discussões curriculares, tornou-se evidente que a simples inserção dessas habilidades nas matrizes curriculares não garantiria sua efetiva implementação nas práticas pedagógicas. Muitos conceitos presentes no currículo utilizavam terminologias próprias da área da Computação e exigiam processos de mediação capazes de aproximá-los da realidade dos professores e estudantes da Educação Básica. Essa percepção foi decisiva para compreender a



necessidade de produzir recursos que auxiliassem a interpretação e o desenvolvimento dessas habilidades no cotidiano escolar.

Posteriormente, ao atuar na produção de videoaulas do Centro de Educação a Distância de Anápolis (CEADI), o autor passou a acompanhar uma segunda etapa desse processo: a produção de recursos educacionais digitais destinados a apoiar a implementação curricular. A vivência acumulada durante a construção das matrizes curriculares contribuiu para a seleção dos temas abordados nas videoaulas.

O CEADI é responsável pela produção de recursos educacionais digitais destinados aos diferentes componentes curriculares da Rede Municipal de Ensino de Anápolis. Nesse contexto, foi criada a linha editorial Educação Digital, concebida para apoiar o desenvolvimento das habilidades previstas no Currículo de Computação. A criação dessa linha editorial representou uma estratégia de aproximação entre as orientações curriculares e as práticas pedagógicas, possibilitando a produção sistemática de videoaulas voltadas aos temas relacionados aos três eixos estruturantes do currículo: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

As videoaulas produzidas pela linha editorial Educação Digital são disponibilizadas no canal do CEADI na plataforma YouTube, possibilitando o acesso por professores e estudantes em diferentes momentos e contextos de aprendizagem. Esses materiais podem ser utilizados como recurso complementar às atividades desenvolvidas em sala de aula e também em momentos de estudo autônomo, ampliando as oportunidades de aprendizagem para além do espaço escolar. Tal possibilidade dialoga com as proposições de Moran (2015), ao favorecer percursos formativos mais flexíveis e centrados no protagonismo dos estudantes.

As temáticas abordadas nas videoaulas foram selecionadas a partir das habilidades previstas nos eixos estruturantes do Currículo de Computação. Embora a Rede Municipal de Ensino de Anápolis não possua uma política institucional de Educação Híbrida formalmente estabelecida, os materiais foram concebidos para ampliar as possibilidades de aprendizagem para além do espaço físico da sala de aula, permitindo que os estudantes acessassem os conteúdos em diferentes tempos e contextos. Conforme destaca Kenski (2020), as tecnologias digitais ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento e de interação para além dos limites físicos da escola. Essa característica dialoga com os princípios da Educação Híbrida que, na perspectiva proposta por Lima (2024), não se restringe à combinação entre atividades presenciais e digitais, mas caracteriza-se pela integração intencional de tempos, espaços, sujeitos, recursos e saberes. Nesse sentido, as videoaulas produzidas pelo CEADI podem ser compreendidas como recursos que ampliam as possibilidades formativas dos estudantes, favorecendo percursos de aprendizagem mais flexíveis e contextualizados.



Durante a produção das videoaulas, foram priorizadas temáticas relacionadas às habilidades previstas no Currículo de Computação e às experiências digitais vivenciadas pelos estudantes. Os materiais abordaram temas como segurança digital, privacidade, algoritmos, análise crítica da informação e impactos sociais das tecnologias, buscando promover a compreensão crítica dos fenômenos digitais presentes no cotidiano.

Um dos desafios mais recorrentes observados ao longo desse processo foi transformar conceitos próprios da Computação em conteúdos compreensíveis para estudantes do Ensino Fundamental. Em diversas situações, foi necessário substituir explicações excessivamente técnicas por exemplos do cotidiano, situações-problema e narrativas que permitissem aos estudantes relacionar os conceitos estudados às experiências vividas em ambientes digitais.

Essa estratégia procurou preservar o rigor conceitual previsto pelo currículo sem perder de vista as características do público atendido. A produção dos materiais evidenciou que a mediação pedagógica exerce papel fundamental na implementação curricular, especialmente quando os conteúdos envolvem áreas ainda pouco exploradas na formação inicial de muitos professores.

Ao longo da experiência, tornou-se evidente que a produção de recursos educacionais digitais não se restringe à transposição de conteúdos para formatos audiovisuais. Trata-se de um processo de interpretação curricular, seleção pedagógica e adaptação de linguagem, no qual o objetivo principal é tornar os conhecimentos acessíveis e significativos para os estudantes. Portanto, as videoaulas produzidas pelo CEADI passaram a funcionar como instrumentos de apoio à implementação curricular, contribuindo para aproximar os princípios da Educação Digital Crítica das práticas escolares cotidianas.

3 Considerações finais

Os resultados observados ao longo da experiência indicam que a implementação do Currículo de Computação depende de estratégias de mediação capazes de aproximar os conteúdos curriculares da realidade das escolas, dos professores e dos estudantes.

Logo, a criação da linha editorial Educação Digital pelo CEADI constituiu uma importante iniciativa de apoio ao desenvolvimento das práticas pedagógicas relacionadas ao Currículo de Computação. Ao produzir videoaulas alinhadas às habilidades previstas nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, o centro passou a oferecer recursos que favorecem a compreensão e o desenvolvimento das habilidades previstas no currículo.



Além de contribuir para o desenvolvimento de uma Educação Digital Crítica, os materiais produzidos pela linha editorial Educação Digital apresentam características que dialogam com os princípios da Educação Híbrida ao ampliar as possibilidades de aprendizagem para além dos tempos e espaços tradicionais da escola.

Dessa forma, considera-se que a produção de videoaulas pela linha editorial Educação Digital contribui para a implementação do Currículo de Computação ao apoiar a mediação pedagógica dos professores, ampliar o acesso dos estudantes aos conteúdos curriculares e favorecer percursos de aprendizagem mais flexíveis.

Referências

- ANÁPOLIS. Secretaria Municipal de Educação. **Currículo de Anápolis: Computação: complemento ao Currículo de Anápolis**. Anápolis: Secretaria Municipal de Educação, 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022a. **Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: CNE, 2022.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022b. **Institui normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: CNE, 2022.
- KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2020.
- LIMA, D. C. B. P. **Educação híbrida em contexto com a RIEH: conceitos e orientações pedagógicas**. Maceió: Edufal, 2024.
- MORAN, José Manuel. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: UEPG, 2015.