



**Governo do Estado de Pernambuco**  
**Secretaria de Educação e Esportes**  
**Conselho Estadual de Educação**

INTERESSADA:	SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DE PERNAMBUCO – SEE-PE
ASSUNTO:	ANÁLISE E APROVAÇÃO DO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA DO ESTADO DE PERNAMBUCO
RELATOR (A):	CONSELHEIRO JÚLIO CESAR GALINDO BORBA
PROCESSO Nº:	1400003561.000031/2026-28
<b>PARECER CEE/PE Nº 035 /2026 - Comissão Especial</b>	<b>APROVADO PELO PLENÁRIO EM : 06/05/2026</b>
<b>PUBLICAÇÃO DOE: 09/05/2026 pela Portaria SEE nº 2647 de 08/05/2026.</b>	

## 1. RELATÓRIO

A Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco (SEE-PE) encaminhou, no dia 06 de fevereiro de 2026, por meio do Sistema Eletrônico de Informações (SEI), o Processo nº 1400003561.000031/2026-28 com a Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática para análise e homologação.

A documentação foi recebida pela Presidência do Conselho Estadual de Educação de Pernambuco (CEE/PE), que emitiu a Portaria CEE/PE nº 2/2026, de 11 de fevereiro de 2026, com a designação dos Conselheiros Vaneska Maria de Melo Silva, Júlio Cesar Galindo Borba, Francisco Ferreira Rocha e Rafaela Ramos Pinto Ribeiro para, sob a presidência da primeira, constituir a Comissão Especial com a finalidade de proceder à análise e emitir parecer sobre o Currículo da Educação Digital e Midiática do Estado de Pernambuco, nos moldes do inciso XI, do art. 9 da Lei Estadual nº 11.913/2000 e do Decreto Estadual nº 26.294/2004<sup>1</sup>.

A referida Comissão Especial, de posse da documentação, após análise e deliberações durante as reuniões ocorridas, conforme cronograma aprovado na reunião de 18 de março de 2026, vem por meio da relatoria apresentar o presente Parecer.

## 2. DA CONSTRUÇÃO DO DOCUMENTO “PROPOSTA CURRICULAR COMPLEMENTAR DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA”

A Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática do Estado de Pernambuco foi construída a partir de um processo amplamente democrático, colaborativo e participativo, envolvendo a Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco (SEE-PE), a União dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME/PE) e professores da rede estadual.

Esse movimento buscou assegurar que o documento refletisse as demandas reais da Educação Básica, considerando a diversidade cultural, social, política e econômica das diferentes regiões do estado, além de valorizar princípios éticos e humanos.

Nesse contexto, o currículo emerge como resultado de um percurso histórico marcado por debates e marcos normativos, configurando-se como uma resposta estruturada e contínua aos desafios contemporâneos, com o propósito de orientar a implementação transversal e articulada da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Computação na rede de ensino pernambucana.

<sup>1</sup> Art. 20. As Câmaras e Comissões referidas nos incisos IV, V, VI, VII e VIII do art. 5º deste Regimento, integradas por Conselheiros Estaduais de Educação, nomeados na forma do inciso III do art. 14 do presente Regimento, são órgãos colegiados e deliberativos, competindo: [...] V - às comissões especiais: cumprir a finalidade expressa no ato normativo de sua constituição.

### 2.1 DOS MARCOS LEGAIS

A construção da Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática de Pernambuco fundamenta-se em um conjunto de marcos legais e normativos que orientam a inserção estruturada da cultura digital na Educação Básica.

Nesse sentido, destaca-se a Lei Federal nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED) e consolida a Educação Digital como componente obrigatório no âmbito da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, reforçando a necessidade de desenvolvimento de competências digitais de forma equitativa e articulada.

Soma-se a esse marco o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que estabelece diretrizes específicas para o ensino de Computação na Educação Básica, definindo competências, habilidades e eixos estruturantes alinhados à formação integral dos estudantes.

Complementarmente, as Resoluções CNE/CP nº 2/2017 e nº 4/2018 orientam a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), assegurando a integração das aprendizagens essenciais em todo o território nacional.

Por final, a Resolução CNE/ CEB nº 2/ 2025, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de Educação Digital e Midiática.

Nesse contexto, a proposta pernambucana articula-se diretamente com a BNCC Computação, incorporando seus princípios e diretrizes para promover uma abordagem transversal, crítica e contextualizada da educação digital, em consonância com as demandas contemporâneas da sociedade e do mundo do trabalho.

## 2.2 DA PROPOSTA CURRICULAR E DA SUA ORGANIZAÇÃO

O Documento Curricular de Educação Digital e Midiática de Pernambuco constitui-se como um instrumento orientador que sistematiza, de forma articulada e progressiva, a integração dos saberes digitais à Educação Básica, em consonância com a BNCC e com a BNCC Computação. Sua elaboração reflete o compromisso com uma formação integral dos estudantes, pautada no desenvolvimento de competências e habilidades que extrapolam o uso técnico das tecnologias, promovendo o pensamento crítico, a autonomia, a criatividade e a participação ética na cultura digital.

Nesse sentido, o documento organiza-se de maneira a garantir coerência pedagógica, progressão das aprendizagens e transversalidade curricular, articulando-se com os diferentes componentes curriculares e etapas de ensino, de modo a assegurar que a Educação Digital e Midiática seja efetivamente incorporada às práticas educativas da rede de ensino de Pernambuco.

Quanto à sua organização, o documento está estruturado de forma a orientar a compreensão teórica, a fundamentação pedagógica e a aplicação prática da Educação Digital e Midiática, contemplando:

- **Introdução:** apresenta os fundamentos, objetivos e o contexto de elaboração da proposta curricular, destacando seu caráter democrático e alinhamento aos marcos legais e normativos;
- **Cultura Digital nos Currículos de Pernambuco:** aborda a articulação entre a BNCC, o Currículo de Pernambuco e a BNCC Computação, enfatizando a transversalidade da cultura digital;
- **Fundamentos e a Importância da Tecnologia na Educação Básica:** discute o papel da tecnologia na formação dos estudantes, o impacto na sociedade contemporânea e os referenciais teóricos que sustentam a proposta;
- **Educação Digital e Midiática nas Etapas de Ensino:** detalha a implementação das competências e habilidades desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, respeitando as especificidades de cada etapa;
- **Organizadores Curriculares por Área do Conhecimento:** apresenta a integração das habilidades da BNCC Computação com os componentes curriculares, evidenciando a interdisciplinaridade;
- **Formação Continuada de Professores:** destaca a importância do desenvolvimento profissional docente para a efetivação da proposta, alinhado às competências digitais;
- **Avaliação para a Aprendizagem:** propõe abordagens avaliativas que consideram o desenvolvimento das competências digitais de forma formativa e contínua.

Essa organização evidencia um currículo dinâmico, integrado e comprometido com os desafios da educação contemporânea, garantindo que a cultura digital seja vivenciada de forma crítica, ética e significativa no cotidiano escolar.

## 2.3 DA CULTURA DIGITAL NOS CURRÍCULOS DE PERNAMBUCO

A Cultura Digital nos currículos de Pernambuco é concebida como um eixo estruturante e transversal, intrinsecamente articulado à Base Nacional Comum Curricular, especialmente à sua Competência Geral 5, que orienta o uso crítico, ético e significativo das tecnologias digitais.

Nesse contexto, o currículo pernambucano não trata a educação digital como um componente isolado, mas como um elemento integrado a todas as áreas do conhecimento, promovendo a articulação entre saberes e práticas sociais contemporâneas.

Essa abordagem amplia a compreensão da tecnologia para além do uso instrumental, incorporando dimensões como o pensamento crítico, a autoria, a resolução de problemas e a participação cidadã no mundo digital.

Logo, ao alinhar-se às diretrizes da BNCC Computação, o currículo de Pernambuco busca formar estudantes capazes de atuar de maneira protagonista, criativa e responsável em uma sociedade cada vez mais mediada pelas tecnologias digitais, integrando os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital como fundamentos de uma formação integral.

## 2.4 DOS FUNDAMENTOS E A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Os fundamentos da Educação Digital e Midiática na Educação Básica partem do reconhecimento de que a tecnologia não se limita a um recurso instrumental, mas configura-se como um elemento estruturante das dinâmicas sociais, culturais, econômicas e científicas do mundo contemporâneo. Nesse contexto, sua incorporação ao currículo, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular e com a BNCC Computação, torna-se essencial para garantir o desenvolvimento integral dos estudantes.

A tecnologia, enquanto linguagem e meio de produção de conhecimento, potencializa o desenvolvimento de competências como o pensamento crítico, a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas complexos, contribuindo para a formação de sujeitos autônomos e protagonistas em uma sociedade cada vez mais digital.

Além disso, a inserção qualificada das tecnologias digitais na educação possibilita a ampliação das formas de ensinar e aprender, favorecendo práticas pedagógicas inovadoras, colaborativas e centradas no estudante. Ao articular os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, a proposta curricular pernambucana promove uma compreensão mais ampla do papel da tecnologia, estimulando não apenas o uso consciente e ético das ferramentas digitais, mas também a capacidade de criação, análise e intervenção no mundo digital.

Dessa forma, a Educação Básica assume o compromisso de preparar os estudantes para os desafios do século XXI, assegurando não apenas o acesso às tecnologias, mas, sobretudo, o desenvolvimento de competências que lhes permitam atuar de maneira crítica, responsável e transformadora na sociedade.

### 3 DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA EM CADA ETAPA DE ENSINO

A Educação Digital e Midiática no currículo de Pernambuco é organizada de forma progressiva ao longo das etapas da Educação Básica, em alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular e com a BNCC Computação, assegurando a construção contínua de competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital.

Na **Educação Infantil**, a proposta privilegia abordagens lúdicas e experiências iniciais com o pensamento lógico, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil. Nesse sentido, o documento destaca que

Na Educação Infantil, o foco será na ludicidade, nas atividades desplugadas, nas quais os conceitos de IA são inseridos por meio de atividades potencialmente lúdicas de sequenciamento lógico e reconhecimento de padrões visuais e sonoros, e também, parcerias com a família para o trabalho de conscientização do uso equilibrado e seguro das tecnologias digitais (CEDIM-PE, 2026, p. 17).

Observa-se, portanto, uma preocupação em integrar o desenvolvimento cognitivo às interações sociais e ao uso consciente das tecnologias desde os primeiros anos.

Nos **Anos Iniciais do Ensino Fundamental**, há ampliação das experiências digitais, com foco na interação, no uso pedagógico de jogos e na introdução da educação midiática. Conforme o documento, “a ênfase estará na integração da Educação Digital e Midiática por meio de brincadeiras e jogos, fortalecendo a interação entre os estudantes” (p. 18). Essa etapa consolida habilidades iniciais relacionadas à autonomia, à leitura crítica e ao uso responsável das tecnologias, integrando-as ao processo de alfabetização e letramento.

Nos **Anos Finais do Ensino Fundamental**, a proposta assume um caráter mais reflexivo e crítico, articulando a educação digital ao projeto de vida dos estudantes. O documento explicita que

a abordagem será a integração da Educação Digital e Midiática ao projeto de vida dos estudantes, com o desenvolvimento do pensamento complexo, da programação, reflexão sobre cidadania digital, o uso de IA de maneira crítica para analisar a confiabilidade e seus vieses (CEDIM-PE, 2026, p. 18).

Nessa fase, intensifica-se o desenvolvimento do pensamento computacional e da análise crítica das tecnologias, preparando os estudantes para uma atuação mais consciente no mundo digital.

No **Ensino Médio**, a Educação Digital e Midiática alcança maior nível de complexidade, promovendo o protagonismo juvenil e a produção de conhecimentos de forma crítica, ética e criativa. Conforme destacado,

o documento proporciona uma perspectiva integrada dos três eixos, fomentando o protagonismo e a participação crítica, ética, criativa e cidadã, por meio da investigação, curadoria de conhecimentos gerados ou não por uma IA, culminando na proposta de critérios éticos para o design de sistemas e a criação de soluções sustentáveis (CEDIM-PE, 2026, p. 18).

Essa etapa evidencia a consolidação das competências digitais, articulando-as à autonomia intelectual, à resolução de problemas complexos e à preparação para o mundo do trabalho e a continuidade dos estudos.

Dessa forma, a Educação Digital e Midiática, ao longo das diferentes etapas de ensino, consolida-se como um eixo transversal que promove a formação de estudantes capazes de compreender, utilizar e transformar as tecnologias digitais de maneira crítica, responsável e inovadora, acompanhando as demandas de uma sociedade em constante transformação.

#### 3.1 DA INCLUSÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

A inserção da Inteligência Artificial no Currículo da Educação Básica de Pernambuco representa um movimento de aprofundamento dos saberes digitais já previstos, ampliando o escopo formativo para além do uso das tecnologias e avançando em direção à compreensão, análise e criação de sistemas tecnológicos. Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular e com a BNCC Computação, a IA é incorporada de maneira transversal, o que significa que suas competências e habilidades não se restringem a um componente específico, mas perpassam todas as áreas do conhecimento e etapas de ensino, conforme descrito no documento

A inclusão da Inteligência Artificial (IA) no currículo atua como um aprofundamento destes saberes digitais, estabelecendo que o desenvolvimento de habilidades em IA deve ser abordado de forma transversal. O foco é transformar os estudantes em usuários responsáveis e, progressivamente, co-criadores de sistemas tecnológicos (CEDIM-PE, 2026, p. 46).

Nesse contexto, o currículo estabelece como finalidade central a formação de estudantes que não sejam apenas usuários de tecnologias, mas sujeitos capazes de compreendê-las criticamente e, de forma progressiva, atuar como co-criadores de soluções digitais. Essa perspectiva evidencia uma mudança paradigmática na educação, ao deslocar o foco do consumo para a autoria e a inovação, preparando os estudantes para intervir de maneira ética, criativa e responsável na sociedade digital.

Para operacionalizar esse processo formativo, o desenvolvimento das habilidades em Inteligência Artificial é organizado em cinco eixos estruturantes: Percepção, Representação e Raciocínio, Aprendizagem, Interação Natural e Impacto Social. Esses eixos se manifestam de forma gradual e progressiva ao longo das etapas da Educação Básica, respeitando o nível de desenvolvimento cognitivo dos estudantes e garantindo a construção contínua de conhecimentos. Assim, desde as experiências iniciais de reconhecimento de padrões até a análise crítica dos impactos sociais da IA, o currículo promove uma formação integrada que articula aspectos técnicos, cognitivos e éticos, consolidando a educação digital como um elemento essencial para a formação cidadã no século XXI.

### 3.2 DA ORGANIZADORES CURRICULARES DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA

O Organizador Curricular da Educação Digital e Midiática configura-se como um elemento estruturante que orienta a integração sistemática dos saberes digitais ao longo da Educação Básica, assegurando coerência, progressão e intencionalidade pedagógica no desenvolvimento das aprendizagens.

Em alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular e com a BNCC Computação, esse organizador articula competências e habilidades de forma transversal aos diferentes componentes curriculares, promovendo a integração entre os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Dessa maneira, não se trata apenas de incorporar tecnologias ao ensino, mas de estruturar práticas educativas que possibilitem aos estudantes compreender, utilizar e produzir conhecimentos no contexto digital de forma crítica, ética e criativa, respeitando as especificidades de cada etapa de ensino e contribuindo para uma formação integral alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

### 3.3 DOS COMPONENTES CURRICULARES A ARTICULAÇÃO POR ETAPA DE ENSINO

Os organizadores curriculares do Currículo da Educação Digital e Midiática de Pernambuco estruturam-se de forma transversal e integrada aos diferentes componentes curriculares, em consonância com a BNCC e com a BNCC Computação. Essa organização evidencia que os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital não se configuram como conteúdos isolados, mas como dimensões que atravessam e qualificam as práticas pedagógicas nas diversas áreas do conhecimento.

O CEDIM-PE detalha o percurso formativo desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, garantindo a progressão das aprendizagens conforme segue.

#### 3.3.1 EDUCAÇÃO INFANTIL

Na Educação Infantil, o currículo organiza-se a partir dos Campos de Experiência, promovendo o desenvolvimento integral da criança por meio de práticas lúdicas e vivências significativas, em consonância com a BNCC.

No campo *“O eu, o outro e o nós”*, por exemplo, as habilidades (EI03EO01PE) e (EI03EO02PE) evidenciam a centralidade do desenvolvimento da identidade, da empatia e do respeito às diferenças. Nesse sentido, o documento orienta a realização de dinâmicas e brincadeiras coletivas que favoreçam a interação entre as crianças, o reconhecimento de semelhanças e diferenças físicas e subjetivas, bem como o acolhimento de características individuais e a construção de estratégias autônomas para resolução de conflitos (p. 74-76).

No campo *“Corpo, gestos e movimentos”*, as habilidades (EI03CG02PE) e (EI03CG05PE) apontam para o aprimoramento da coordenação motora e da capacidade de seguir orientações. As propostas pedagógicas incluem brincadeiras estruturadas por comandos e regras, como *“morto e vivo”*, *“seu mestre mandou”* e *“pega-congelou”*, além da realização de atividades manuais, como dobraduras, encaixes e empilhamentos, organizadas em etapas sequenciais, favorecendo a compreensão de ações ordenadas (p. 70-74).

No campo *“Traços, sons, cores e formas”*, as habilidades (EI03TS01PE) e (EI03TS02PE) contemplam a exploração de linguagens artísticas e o reconhecimento de padrões sonoros e visuais. O documento sugere o uso de instrumentos musicais, sons corporais e músicas, inclusive de repertório regional, para identificação de ritmos e repetições, bem como a realização de produções artísticas, como colagens e desenhos, com explicitação do passo a passo do processo criativo (p. 68-70).

No campo *“Escuta, fala, pensamento e imaginação”*, as habilidades (EI03EF02PE) e (EI03EF04PE) destacam o desenvolvimento da linguagem oral e da construção de narrativas. As práticas incluem rodas de conversa, nas quais as crianças são incentivadas a planejar, criar e recontar histórias, organizando os acontecimentos em sequência temporal (antes, durante e depois), além de brincadeiras cantadas que envolvem rimas, ritmo e criatividade verbal (p. 69; 73).

Por fim, no campo *“Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”*, as habilidades (EI03ET01PE) e (EI03ET05PE) evidenciam o desenvolvimento de noções lógico-matemáticas iniciais, como classificação, comparação e ordenação temporal. As orientações pedagógicas incluem a disponibilização de objetos diversos para que as crianças realizem classificações com base em critérios como cor, tamanho e textura, bem como a utilização de situações do cotidiano para trabalhar noções temporais, como ontem, hoje e amanhã, em atividades investigativas e contextualizadas (p. 69; 75).

### 3.3.2 ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

No Ensino Fundamental - Anos Iniciais, o currículo articula o desenvolvimento das habilidades previstas na BNCC a práticas pedagógicas que integram o letramento tradicional ao letramento digital, por meio de atividades contextualizadas e investigativas.

No componente **Arte**, as habilidades (EF15AR02PE) e (EF15AR04PE) dizem respeito à identificação e exploração dos elementos constitutivos das artes visuais, bem como à experimentação de diferentes formas de expressão artística. Nesse sentido, o professor pode apresentar imagens de diversas obras e orientar os estudantes a agrupá-las com base em critérios como formas, cores predominantes ou características visuais, além de organizar classificações por categorias de expressão, como esculturas, gravuras e fotografias (p. 107).

Em **Ciências**, as habilidades (EF01CI01APE) e (EF01CI02PE) envolvem a identificação de características dos materiais e a compreensão do corpo humano e suas funções. Como estratégia pedagógica, o professor pode organizar uma “Caixa de Curiosidades” com diferentes materiais recicláveis para que os estudantes analisem suas propriedades, como flexibilidade, opacidade e origem, registrando essas informações em tabelas. Além disso, pode propor atividades de desenho dirigido, nas quais os alunos seguem etapas sequenciais para representar o corpo humano e explicar suas funções (p. 128; 137).

Na **Educação Física**, as habilidades (EF12EF01PE) e (EF12EF05PE) relacionam-se à vivência e classificação de jogos e práticas corporais. O professor pode propor jogos sensoriais, incentivando os estudantes a agrupá-los conforme o sentido estimulado, bem como apresentar imagens de diferentes modalidades esportivas para que sejam classificadas por critérios como ambiente de realização (água, terra) ou tipo de desempenho (esportes de marca ou de precisão) (p. 142).

No componente **Ensino Religioso**, as habilidades (EF01ER01PE) e (EF01ER03PE) abordam o reconhecimento da diversidade humana e o respeito às diferenças. Para isso, o professor pode propor atividades de classificação de imagens ou representações de pessoas com base em características físicas, como cor da pele, olhos e cabelos, além de incentivar a autodescrição ou a descrição de colegas, promovendo o respeito e a valorização da diversidade (p. 151; 152).

Em **Geografia**, as habilidades (EF01GE01PE) e (EF01GE02PE) envolvem a compreensão de vivências cotidianas e a comparação de práticas sociais. O professor pode utilizar jogos e brincadeiras de diferentes épocas para que os alunos identifiquem semelhanças, diferenças e padrões, bem como propor atividades de agrupamento de imagens de ações cotidianas, como selecionar aquelas que ocorrem predominantemente durante o dia (p. 166).

No componente **História**, as habilidades (EF01HI06PE) e (EF01HI01PE) referem-se à construção da noção de tempo e à valorização da memória. As práticas pedagógicas podem incluir a comparação entre brinquedos atuais e de outras épocas, com registro em listas ou gráficos, além da construção de sequências cronológicas relacionadas à própria história de vida dos estudantes, por meio de registros escritos ou desenhos (p. 187; 189).

Em **Língua Portuguesa**, as habilidades (EF01LP13PE) e (EF01LP02PE) contemplam a leitura e produção de textos do cotidiano, com atenção à organização sequencial e aos comandos. O professor pode trabalhar com gêneros como receitas e instruções de montagem, orientando os alunos a identificar etapas e ordens, bem como utilizar aplicativos de edição para a produção de vídeos, fotos e áudios, promovendo o registro e a organização coletiva de ideias (p. 207; 208).

Por fim, em **Matemática**, as habilidades (EF01MA13PE) e (EF01MA09PE) envolvem o reconhecimento de formas geométricas e a classificação de objetos. Como estratégias, o professor pode propor atividades como a “caça às formas” em diferentes espaços da escola, incentivando a identificação de figuras geométricas no ambiente, além de utilizar materiais concretos, como tampinhas, botões ou blocos lógicos, para que os estudantes realizem classificações com base em critérios como cor, forma ou tamanho, explicando os critérios adotados (p. 233).

### 3.3.3 ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

No Ensino Fundamental - Anos Finais, o currículo promove o aprofundamento das aprendizagens por meio da análise, sistematização e produção de conhecimentos, articulando as habilidades previstas na BNCC a práticas investigativas e ao uso de tecnologias digitais.

No componente **Arte**, as habilidades (EF67AR01PE) e (EF69AR35PE) referem-se à análise, contextualização e produção artística, incluindo o reconhecimento do patrimônio cultural. Nesse sentido, o professor pode orientar projetos de pesquisa voltados à catalogação e análise de obras de artes visuais, nos quais os estudantes utilizem softwares ou plataformas digitais para criar jogos de perguntas e respostas, bem como elaborar mapas culturais virtuais que identifiquem o patrimônio local e o relacionem a produções nacionais (p. 287; 290).

Nas **Ciências da Natureza**, as habilidades (EF06CI01APE) e (EF06CI05PE) envolvem a investigação, classificação e compreensão da organização dos seres vivos e dos materiais naturais. Como estratégias, o professor pode conduzir atividades de agrupamento e classificação de organismos, além de propor o uso de simuladores digitais, mapas conceituais e diagramas hierárquicos para representar a estrutura celular e diferenciar células animais e vegetais (p. 336). Na **Educação Física**, as habilidades (EF67EF01PE) e (EF67EF02PE) estão relacionadas à análise e sistematização de práticas corporais. O professor pode adotar metodologias baseadas na resolução de problemas, desafiando os estudantes a identificar e organizar as lógicas e exigências de diferentes esportes ou jogos, utilizando, por exemplo, aplicativos de localização para práticas corporais de aventura ou softwares de análise de vídeo para sistematizar regras e movimentos (p. 307; 316).

No componente **Ensino Religioso**, as habilidades (EF06ER02PE) e (EF06ERXPE) dizem respeito à compreensão da diversidade religiosa e à promoção do diálogo e do respeito. Nesse contexto, o professor pode propor o levantamento e a análise de dados populacionais sobre religiões com base em fontes como o IBGE, além de promover debates orientados para a construção de regras de convivência e a elaboração de linhas do tempo colaborativas que representem diferentes tradições e doutrinas (p. 328; 329).

Em **Geografia**, as habilidades (EF06GE01PE) e (EF06GE05PE) envolvem a análise das dinâmicas naturais e socioespaciais. As práticas pedagógicas podem incluir a classificação e organização de dados climáticos e de relevo, bem como o desenvolvimento de projetos interdisciplinares, como a criação de um “Conversor de Fusos Horários” com uso de linguagem de programação simples ou a produção de mapas temáticos digitais utilizando ferramentas como Canva e *Google My Maps*, permitindo a comparação de transformações socioespaciais (p. 359; 362).

No componente **História**, as habilidades (EF06HI01PE) e (EF06HI02PE) referem-se à construção do conhecimento histórico a partir da organização e análise de fontes. O professor pode orientar o uso de ferramentas digitais de armazenamento, como *Google Drive*, para que os estudantes organizem dados históricos, datas, eventos e personagens, de forma estruturada, possibilitando posteriormente o compartilhamento dessas informações e a construção colaborativa de linhas do tempo (p. 504; 505).

Em **Língua Inglesa**, as habilidades (EF06LI14PE) e (EF06LI02PE) envolvem a compreensão e produção de textos em diferentes gêneros e contextos comunicativos. O professor pode propor atividades de classificação de textos por tipologia e gênero, bem como projetos em que os estudantes realizem entrevistas com colegas e familiares, socializem as informações coletadas e elaborem, em língua inglesa, linhas do tempo ou minibiografias (p. 449).

No componente **Língua Portuguesa**, as habilidades (EF69LP30PE) e (EF69LP32PE) estão relacionadas à análise crítica e à organização de informações provenientes de diferentes fontes. Nesse sentido, o professor pode mediar atividades de pesquisa em que os estudantes realizem a curadoria de informações, digitais e impressas, organizando-as em quadros, tabelas ou gráficos, de modo a estruturar dados que subsidiem a produção de textos de divulgação científica ou campanhas de interesse social (p. 463; 464).

Por fim, em **Matemática**, as habilidades (EF06MA32PE) e (EF06MA33PE) envolvem a coleta, organização e análise de dados, bem como a resolução de problemas. O professor pode propor investigações sobre práticas sociais da comunidade, orientando os estudantes no uso de planilhas eletrônicas para registro e tratamento dos dados, na construção de tabelas e gráficos e na elaboração de textos analíticos que apresentem, de forma crítica, os resultados e possíveis soluções para os problemas estudados (p. 420).

### 3.3.4 ENSINO MÉDIO

No Ensino Médio, o currículo de Educação Digital e Midiática de Pernambuco orienta-se para o desenvolvimento de competências analíticas, investigativas e autorais, articulando as habilidades previstas na BNCC a práticas pedagógicas que integram tecnologias digitais e produção de conhecimento.

No componente **Arte**, as habilidades (EM13LGG603AR16PE) e (EM13LGG602AR15PE) dizem respeito à análise das linguagens artísticas em suas dimensões históricas e culturais, bem como à criação de produções autorais. Nesse contexto, o professor pode propor projetos colaborativos nos quais os estudantes investiguem a evolução das linguagens artísticas, reconheçam movimentos culturais locais, especialmente do contexto pernambucano e desenvolvam propostas de divulgação, mediação ou reinvenção dessas expressões por meio de mídias interativas (p. 528; 529).

Em **Biologia**, as habilidades (EM13CNT201BIO06PE) e (EM13CNT301BIO13PEa) envolvem a análise de teorias científicas e a investigação da vida em suas dimensões químicas e evolutivas. Como estratégias, os estudantes podem realizar coleta e seleção de dados em ambientes digitais para comparar teorias da evolução e da origem do universo, organizando essas informações em linhas do tempo, diagramas hierárquicos e infográficos. Além disso, podem utilizar simuladores ou atividades laboratoriais para investigar a composição química da vida e projetar biomateriais compatíveis com sistemas biológicos (p. 545; 546).

Na **Educação Física**, as habilidades (EM13LGG301EF08PEa) e (EM13LGG401EF11PEa) relacionam-se à organização e análise de práticas corporais em diferentes contextos. O professor pode propor a realização de festivais e eventos esportivos, nos quais os estudantes assumam funções de planejamento e gestão, utilizando formulários digitais para inscrição, produzindo textos e conteúdos para divulgação, bem como gravando *podcasts* e entrevistas que abordem aspectos históricos e culturais das práticas corporais brasileiras (p. 536; 537).

No componente **Filosofia**, as habilidades (EM13CHS103FIO3PEa) e (EM13CHS101FIO1PEb) dizem respeito à análise crítica de correntes de pensamento e à construção argumentativa. Nesse sentido, o professor pode orientar a elaboração de mapas mentais e infográficos comparativos entre pensadores clássicos e contextos contemporâneos, além de promover fóruns online de debate, nos quais os estudantes desenvolvam argumentações fundamentadas em diferentes correntes filosóficas (p. 658; 659).

Em **Física**, as habilidades (EM13CNT301FIS11PEa) e (EM13CNT101FIS01PEb) envolvem a investigação de fenômenos físicos por meio de experimentação e modelagem. Como prática pedagógica, o professor pode propor a análise da aceleração da gravidade por meio de vídeo-análise, na qual os estudantes registram a queda de objetos, utilizam softwares específicos para marcação de dados e posteriormente organizam essas informações em planilhas para construção de gráficos e interpretação dos resultados (p. 559; 561).

No componente **Geografia**, as habilidades (EM13CHS206GE10PE) e (EM13CHS106GE05PE) referem-se à análise de dinâmicas socioespaciais e à compreensão de processos globais. O professor pode utilizar plataformas de gamificação para apoiar a aprendizagem e orientar a curadoria de dados em Sistemas de Informação Geográfica, como *Google Earth* ou *Waze*, possibilitando a análise de fluxos de trabalho e transformações urbanas e ambientais (p. 584; 585).

Em **História**, as habilidades (EM13CHS102HI02PEa) e (EM13CHS101HI01PE) contemplam a análise de fontes históricas e a construção de narrativas. As práticas podem incluir visitas virtuais a museus, laboratórios e sítios históricos, bem como a produção de documentários ou exposições digitais voltadas à valorização do patrimônio cultural, especialmente no contexto local (p. 640; 641).

No componente **Língua Inglesa**, as habilidades (EM13LGG101LI01PE) e (EM13LGG101LI02PE) envolvem o uso da língua em contextos globais e técnicos. O professor pode propor atividades em que os estudantes utilizem o inglês para interpretar instruções e resolver problemas, além de produzir materiais bilíngues, como cartazes, roteiros e campanhas sobre consumo consciente, integrados a mídias digitais multimodais (p. 618; 620).

Em **Língua Portuguesa**, as habilidades (EM13LP18a) e (EM13LP32) dizem respeito ao letramento informacional e à produção crítica de textos. Nesse sentido, o professor pode orientar a curadoria de informações em repositórios digitais, promover atividades de revisão e comparação de fontes e desenvolver debates ou produções textuais, como artigos de opinião, que abordem a desinformação e os impactos das *fake news* (p. 628).

Na **Matemática**, as habilidades (EM13MAT314PE30) e (EM13MAT508PE47) envolvem a modelagem matemática e a análise de funções. O professor pode conduzir a dedução de fórmulas a partir de sequências lógicas e, posteriormente, utilizar planilhas eletrônicas e softwares de geometria dinâmica para explorar variações de coeficientes e analisar representações gráficas interativas de funções (p. 596; 597).

Em **Química**, as habilidades (EM13CNT306QUI25PE) e (EM13CNT309QUI29PE) contemplam a investigação de processos químicos e seus impactos socioambientais. As práticas incluem a catalogação de materiais e reagentes com apoio de bancos de dados digitais, bem como o uso de simuladores para análise de reações químicas, com foco na eficiência de processos e no desenvolvimento de soluções sustentáveis (p. 574; 575).

Por fim, em **Sociologia**, as habilidades (EM13CHS101SOC01PE) e (EM13CHS102SOC02PE) envolvem a análise de fenômenos sociais contemporâneos. O professor pode orientar pesquisas em bases de dados e redes digitais, incentivando a coleta e organização de informações para a construção de nuvens de palavras e infográficos que evidenciem padrões sociais, como desigualdades e comportamentos em ambientes virtuais, culminando na elaboração de campanhas cívicas digitais voltadas à transformação social (p. 652; 653).

### 3.4 DO PERFIL DO ESTUDANTE E DO PROFESSOR NO CONTEXTO DIGITAL

O currículo de Educação Digital e Midiática de Pernambuco delinea um perfil de estudante alinhado às demandas da sociedade contemporânea, em consonância com a BNCC Computação, caracterizado pela autonomia, criticidade e protagonismo no uso das tecnologias. Nesse contexto, o estudante é concebido como sujeito ativo no processo de aprendizagem, capaz de analisar informações, produzir conteúdos, resolver problemas e atuar de forma ética e responsável nos ambientes digitais.

Tal perspectiva é reforçada pelo próprio documento ao destacar a necessidade de “desenvolver o pensamento crítico e o uso responsável [...] capacitando-os a questionar a confiabilidade das informações e a participar do debate” (p. 41), evidenciando o compromisso com a formação de cidadãos digitais conscientes.

Paralelamente, o professor assume o papel de mediador, orientador e articulador das práticas pedagógicas, sendo responsável por integrar, de forma intencional e crítica, as tecnologias ao currículo. Sua atuação demanda não apenas o domínio técnico, mas sobretudo a capacidade de promover experiências de aprendizagem significativas, alinhadas aos eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Nesse sentido, o docente é chamado a fomentar a reflexão ética, a análise crítica das tecnologias e a construção colaborativa do conhecimento, contribuindo para a formação integral dos estudantes em uma sociedade mediada por tecnologias digitais.

### 3.5 DA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

A formação continuada de professores é compreendida como elemento estruturante para a efetivação das práticas pedagógicas no contexto digital. Em articulação com a BNCC Computação, essa formação é concebida como um processo permanente, reflexivo e contextualizado, voltado ao desenvolvimento de competências digitais docentes que possibilitem a integração qualificada das tecnologias ao ensino.

O documento explicita essa centralidade ao afirmar que “este conjunto de competências e habilidades será a base que deve orientar o processo de formação continuada dos professores da rede estadual de Pernambuco, assegurando a coerência pedagógica” (p. 41). Tal orientação evidencia que a formação docente deve estar diretamente articulada às competências previstas no currículo, garantindo alinhamento entre teoria e prática.

Nesse sentido, a formação continuada deve contemplar o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao uso pedagógico das tecnologias, à mediação da aprendizagem em ambientes digitais, à análise crítica de informações e à promoção da cidadania digital. Além disso, deve favorecer a construção de práticas inovadoras, colaborativas e interdisciplinares, ancoradas nos eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Destaca-se, ainda, a importância de que essa formação esteja vinculada ao contexto real das escolas, valorizando os saberes docentes e promovendo espaços de troca, reflexão e construção coletiva. Dessa forma, a formação continuada configura-se como condição indispensável para que o professor atue de maneira crítica, ética e criativa, assegurando a efetiva implementação da Educação Digital e Midiática no currículo e contribuindo para a transformação das práticas educativas.

### 3.6 DA AVALIAÇÃO PARA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DIGITAL

A avaliação para a aprendizagem na Educação Digital e Midiática, no contexto do CEDIM-PE, é concebida como um processo contínuo, formativo e integrado às práticas pedagógicas, em consonância com a BNCC e com a BNCC Computação. Nessa perspectiva, a avaliação deixa de assumir um caráter meramente classificatório e passa a orientar-se pela compreensão do processo de aprendizagem dos estudantes, considerando não apenas os resultados, mas sobretudo os percursos, as estratégias utilizadas e as competências desenvolvidas ao longo do processo educativo.

No âmbito da Educação Digital, essa abordagem avaliativa ganha ainda maior relevância, uma vez que envolve o desenvolvimento de habilidades complexas, como o pensamento computacional, a análise crítica de informações, a produção de conteúdos digitais e a atuação ética nos ambientes virtuais. Conforme destacado no documento, há uma superação da lógica tradicional de avaliação centrada na mensuração, avançando para uma perspectiva que “tem como principal objetivo subsidiar a intervenção pedagógica” (p. 42), utilizando as evidências de aprendizagem para orientar o ensino e apoiar o estudante na superação de dificuldades.

Logo, a avaliação passa a ser compreendida como um instrumento de acompanhamento e regulação das aprendizagens, permitindo ao professor ajustar suas práticas e propor intervenções mais eficazes e contextualizadas. Nesse sentido, valoriza-se o uso de diferentes estratégias e instrumentos avaliativos, como projetos, portfólios digitais, autoavaliação, rubricas e observação de processos, que possibilitam captar o desenvolvimento das competências digitais de forma mais ampla e significativa.

Além disso, a avaliação para a aprendizagem na Educação Digital deve considerar os princípios da cultura digital, promovendo a participação ativa dos estudantes, a colaboração e o uso ético das tecnologias. Ao integrar os eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, a avaliação contribui para a formação de sujeitos críticos, autônomos e responsáveis, capazes de utilizar as tecnologias de maneira consciente e transformadora. Dessa forma, consolida-se como um componente essencial do processo educativo, alinhado às demandas contemporâneas e comprometido com a aprendizagem significativa.

#### 4 DAS CONSIDERAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Apesar do rigor técnico da proposta, esta Comissão identifica pontos que demandam atenção e monitoramento contínuo no processo de implementação:

**a) Dificuldades pedagógicas pós-formação:** o currículo enfatiza o apoio por meio de formações continuadas e comunidades de prática, as quais devem ocorrer de forma permanente. Recomenda-se atenção das unidades escolares, para que instituem protocolos de acolhimento e suporte pedagógico e psicossocial para docentes que, mesmo após os processos formativos, apresentem dificuldades persistentes na aplicação das competências propostas. Ressalta-se que tais dificuldades, inerentes à incorporação de novos referenciais curriculares, devem ser analisadas com cautela e compreendidas como demanda legítima por reforço contínuo da formação, com eventuais ajustes no planejamento pedagógico.

**b) Risco de diluição de conteúdos:** é imprescindível que o planejamento pedagógico explicita objetivos claros e mensuráveis, de modo a evitar que as habilidades relacionadas à computação sejam tratadas de forma superficial em detrimento dos componentes curriculares de referência. Ressalta-se que a incorporação dessas competências deve refletir a centralidade da tecnologia em todas as áreas do conhecimento e no mundo do trabalho, promovendo a formação de sujeitos capazes de utilizar, compreender criticamente, adaptar e inovar por meio das tecnologias.

**c) Exclusão temporária de modalidades:** embora o documento afirme que os saberes digitais devem contemplar todas as modalidades de ensino, incluindo Educação de Jovens e Adultos (EJA), Educação do Campo, Educação Escolar Indígena, Quilombola e Educação Especial, observa-se que a proposta atual prioriza o delineamento do percurso formativo regular, postergando a adaptação específica para essas modalidades. Esta Comissão destaca a necessidade de estabelecimento de um cronograma para garantir a inclusão equitativa dessas realidades, considerando suas especificidades socioculturais e territoriais. Recomenda-se, ainda, que as instituições assegurem a contextualização dos conteúdos, o acesso equitativo às tecnologias e o respeito à diversidade e autonomia dessas modalidades.

**d) Uso de tecnologia assistiva na Educação Especial:** o documento reconhece o uso de tecnologias assistivas como direito dos estudantes, e não como privilégio. Dessa forma, esta Comissão recomenda que a formação docente contemple, de maneira aprofundada, o domínio de ferramentas e estratégias que promovam a acessibilidade pedagógica plena, garantindo a efetiva inclusão dos estudantes público-alvo da Educação Especial.

**e) Infraestrutura e equidade tecnológica:** a efetividade da proposta depende diretamente da disponibilidade de infraestrutura adequada, incluindo conectividade e dispositivos tecnológicos acessíveis, nos momentos de aprendizagem que necessitarem.

Fica evidente, no documento, a pertinência da abordagem transversal da Educação Digital e Midiática ao longo do percurso formativo, ao deixar de tratar a Computação como disciplina isolada e compreendê-la como um eixo integrador que permeia todas as áreas do conhecimento. Tal concepção favorece a integração e a articulação dos saberes digitais aos diferentes componentes curriculares, ampliando as possibilidades de desenvolvimento do letramento digital de forma contextualizada e significativa.

Ao analisar a implementação prática dos conteúdos propostos, observa-se que as unidades escolares deverão adotar elevado grau de atenção quanto à aplicação, ao monitoramento e à formação docente continuada, uma vez que a efetividade do currículo depende diretamente da qualidade de sua execução no cotidiano escolar. Um documento robusto, por si só, não assegura resultados, sendo imprescindível a sua materialização em práticas pedagógicas consistentes. Com isso, a estratégia deve estar articulada a diagnósticos contínuos que permitam identificar lacunas formativas, orientar intervenções pedagógicas e promover ajustes de percurso. O uso de dados educacionais, nesse processo, mostra-se fundamental para subsidiar decisões mais assertivas e contextualizadas, tanto no planejamento quanto na execução das ações formativas. Para esta Comissão, o currículo apresenta múltiplas possibilidades de apropriação e aplicação dos saberes digitais, ao mesmo tempo em que reconhece os desafios inerentes à incorporação dessas novas competências, sobretudo para docentes cuja formação inicial não contemplou tais conteúdos.

Destaca-se, ainda, o papel das comunidades de prática, previstas no documento, como espaços fundamentais de troca de experiências, compartilhamento de desafios e construção coletiva de soluções pedagógicas, devendo ocorrer de forma contínua e estruturada.

Diante do exposto, esta Comissão reconhece que o documento apresenta elevada qualidade técnica, contemplando de forma abrangente as demandas contemporâneas da educação digital. Considera-se que, uma vez observadas as recomendações aqui apresentadas, há grande potencial para uma efetiva consolidação do Currículo de Educação Digital e Midiática de Pernambuco.

Por fim, conclui-se que o documento representa um avanço estratégico significativo para a formação de cidadãos críticos, autônomos e preparados para os desafios contemporâneos, tanto no contexto de Pernambuco quanto em âmbito global. Trata-se de uma proposta consistente, que valoriza a transversalidade dos saberes digitais em todas as etapas de ensino, exigindo, contudo, atenção rigorosa à sua implementação e acompanhamento, para que seus objetivos formativos sejam plenamente alcançados.

## 5. VOTO

Diante do exposto e analisado, o Voto é no sentido de reconhecer o Currículo da Educação Digital e Midiática do Estado de Pernambuco, parte integrante desse Parecer, como referencial curricular para o Sistema de Ensino do Estado de Pernambuco, bem como para o Sistema de Ensino dos Municípios Pernambucanos respeitadas as autonomias dos Entes Federados e das Instituições de Ensino Privadas.

É o Voto. Dê-se ciência à Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco.

## 6. CONCLUSÃO DA COMISSÃO ESPECIAL

A Comissão Especial acompanha o Voto do Relator e encaminha o presente Parecer à apreciação do Plenário.  
Sala das Sessões, em 4 de maio de 2026.

VANESKA MARIA DE MELO SILVA – Presidente

JÚLIO CESAR GALINDO BORBA – Relator

FRANCISCO FERREIRA ROCHA

RAFAELA RAMOS PINTO RIBEIRO

## 7. DECISÃO DO PLENÁRIO

O Plenário do Conselho Estadual de Educação de Pernambuco decide aprovar o presente Parecer nos termos do Voto do Relator.  
Sala das Sessões Plenárias, em 6 de maio de 2026.

**Natanael José da Silva**  
Presidente



Documento assinado eletronicamente por **Natanael José da Silva**, em 13/05/2026, às 13:20, conforme horário oficial de Recife, com fundamento no art. 10º, do [Decreto nº 45.157, de 23 de outubro de 2017](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.pe.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.pe.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **86309065** e o código CRC **49EAB371**.

## CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO

Av. Rui Barbosa, 1559 - Graças, Recife - PE - CEP: 52050-000 - Telefone: (81) 3181-2686