

LEI COMPLEMENTAR Nº 029/2026.

INSTITUI O PLANO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DIGITAL– PlaMED, NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DE SÍTIO NOVO DO TOCANTINS – TO, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

A Prefeita Municipal de Sítio Novo do Tocantins, no uso de suas atribuições legais que lhe confere a Lei Orgânica Municipal, faz saber que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º - Fica instituído o Plano Municipal de Educação Digital – PlaMED, no âmbito do Município de Sítio Novo do Tocantins – TO, com a finalidade de promover a integração de tecnologias digitais ao processo de ensino e aprendizagem no Sistema Municipal de Ensino.

Art. 2º - Para o cumprimento de sua finalidade, o PlaMED buscará garantir condições pedagógicas, tecnológicas e organizacionais que assegurem o desenvolvimento das competências digitais de estudantes e profissionais da educação, observando os seguintes objetivos:

- I. Promover a inclusão digital da comunidade escolar;
- II. Estruturar políticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento das competências digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular – BNCC;
- III. Orientar a implementação da Computação de forma integrada ao currículo;
- IV. Ampliar o uso pedagógico de tecnologias digitais e metodologias inovadoras;
- V. Contribuir para a melhoria da qualidade do ensino por meio da inovação educacional;
- VI. Fomentar a formação continuada de professores e profissionais da educação em Cultura Digital;
- VII. Fortalecer a infraestrutura tecnológica da rede municipal de ensino.

Art. 3º - O PlaMED vigorará no período de janeiro de 2026 a dezembro de 2036.

Parágrafo único. As metas e estratégias estruturantes poderão ser revisadas mediante lei específica, enquanto os ajustes operacionais, atualizações de cronograma e regulamentações internas serão realizados por Decreto do Poder Executivo.

Art. 4º - Compete à Secretaria Municipal de Educação coordenar, acompanhar e assegurar a execução do Plano Municipal de Educação Digital e Inovação Pedagógica (PlaMED), por meio das seguintes atribuições:

- I. Coordenar e avaliar continuamente as ações do plano;



- II. Elaborar relatórios anuais de monitoramento e resultados;
- III. Instituir grupos de trabalho e comissões técnicas para acompanhamento;
- IV. Garantir a implementação da Computação de acordo com as diretrizes curriculares municipais;
- V. Articular parcerias institucionais para apoiar a execução do PlaMED.

Art. 5º - A execução do PlaMED será financiada com recursos orçamentários do Município e demais fontes legais disponíveis, podendo ser utilizados:

- I. Recursos do orçamento municipal;
- II. Recursos de programas federais e estaduais;
- III. Transferências voluntárias, convênios e cooperações públicas;
- IV. Parcerias com instituições educacionais e tecnológicas.

Art. 6º - O Anexo Único desta Lei contém o Plano Municipal de Educação Digital – PlaMED, que passa a integrar esta Lei para todos os fins.

Art. 7º — Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sítio Novo do Tocantins -TO, 17 de agosto de 2026.

Maria das Dores Abreu Farias
Prefeita Municipal

ANEXO ÚNICO

PLANO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DIGITAL – PLAMED

O Plano Municipal de Educação Digital (PlaMED) de Sítio Novo do Tocantins – TO constitui um instrumento estratégico voltado à modernização e ao fortalecimento da educação no município, alinhando as práticas pedagógicas às demandas do século XXI e às diretrizes educacionais nacionais.

Seu principal objetivo é apoiar e consolidar o processo de implementação da BNCC- Computação e da Educação Digital e Midiática no sistema municipal de ensino a partir de 2026, assegurando que o município atenda às exigências legais e pedagógicas necessárias para o acesso aos recursos do VAAR/Fundeb.

A integração da tecnologia e da inovação ao currículo escolar é essencial para a formação de cidadãos ativos, críticos, criativos e éticos, preparados para atuar em uma sociedade cada vez mais digital. Nesse contexto, o PlaMED representa o compromisso de Sítio Novo do Tocantins com a transformação educacional, posicionando o sistema municipal de ensino em sintonia com as mudanças contemporâneas.

O plano está alinhado à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), à Política Nacional de Educação Digital (PNED – Lei nº 14.533/2023), ao Parecer CNE/CEB nº 02/2022, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Computação na Educação Básica, além das normativas específicas relacionadas ao Fundeb/VAAR.

A perspectiva é que, até 2036, o Sistema Municipal de Ensino de Sítio Novo do Tocantins seja reconhecido pela qualidade de suas práticas em educação digital, promovendo um ambiente escolar conectado, seguro, inovador e inclusivo.

O PlaMED fundamenta-se em princípios que orientam e garantem a equidade, a inclusão e a sustentabilidade das ações educacionais relacionadas à cultura digital e à inovação pedagógica. Esses princípios direcionam todas as etapas de implementação do plano, assegurando que a transformação digital do sistema municipal ocorra de maneira ética, participativa e alinhada às políticas públicas educacionais.

Educação Digital Inclusiva

Este princípio orienta o compromisso do município com a redução das desigualdades relacionadas ao acesso e ao uso das tecnologias digitais. Busca garantir que todos os estudantes e profissionais da educação tenham oportunidades equitativas de participação na cultura digital, independentemente de sua condição socioeconômica, localização geográfica ou necessidades educacionais específicas.

A educação digital inclusiva envolve a garantia de conectividade adequada nas unidades escolares, a disponibilização de dispositivos tecnológicos, a modernização de laboratórios de informática, a promoção da acessibilidade digital, a produção e utilização de materiais pedagógicos adaptados e a oferta de formações que fortaleçam o uso pedagógico das tecnologias.

Dessa forma, pretende-se reduzir situações de exclusão ou vulnerabilidade digital, assegurando que os processos de inovação educacional alcancem todos os estudantes e profissionais da educação de maneira justa, democrática e proporcional.

Práticas Pedagógicas Inovadoras

As práticas pedagógicas inovadoras constituem um dos eixos estruturantes da transformação educacional proposta pelo PlaMED. Referem-se à adoção de estratégias, metodologias e abordagens que tornem o processo de ensino e aprendizagem significativos às competências do século XXI.

Esse princípio destaca a importância da utilização de metodologias ativas, da personalização das aprendizagens, do protagonismo dos estudantes e do fortalecimento da aprendizagem colaborativa. Nesse contexto, a tecnologia é compreendida como um recurso que amplia e potencializa as experiências educativas, não substituindo a atuação docente nem se configurando como um fim em si mesma.

Dessa forma, os recursos digitais devem ser utilizados para enriquecer a mediação pedagógica, estimular a criatividade, favorecer a resolução de problemas e promover práticas centradas no estudante, contribuindo para uma aprendizagem mais participativa, crítica e significativa.

Educação para a Cidadania Digital

A educação para a cidadania digital é um elemento essencial para a formação de sujeitos capazes de atuar de forma ética, segura e consciente nos ambientes digitais. Esse princípio orienta que o Sistema Municipal de Ensino desenvolva práticas educativas que promovam o uso responsável das tecnologias, incentivando a reflexão crítica sobre os conteúdos disponíveis na internet, o respeito à privacidade e a proteção de dados pessoais.

Esse compromisso envolve também a promoção de valores relacionados à segurança digital, ao combate à desinformação, à prevenção do cyberbullying e ao enfrentamento de todas as formas de violência no ambiente virtual, em consonância com a legislação vigente.

Dessa forma, busca-se formar cidadãos preparados para reconhecer riscos, agir com responsabilidade e participar de maneira ética e construtiva nos espaços digitais, contribuindo para a construção de ambientes virtuais mais seguros, respeitosos e democráticos.

Desenvolvimento Profissional Docente

O desenvolvimento profissional docente é reconhecido como um direito dos profissionais da educação e como elemento fundamental para o êxito do Plano Municipal de Educação Digital. Refere-se ao processo contínuo de construção de competências necessárias para integrar, de forma crítica, ética e pedagógica, as tecnologias digitais às práticas de ensino e aos processos de gestão escolar.

Esse princípio valoriza uma formação contextualizada, colaborativa e alinhada à realidade das escolas do sistema municipal de ensino. Busca-se promover oportunidades formativas que fortaleçam o uso pedagógico das tecnologias, incentivem a reflexão sobre as práticas educativas e contribuam para a melhoria contínua da qualidade do ensino.

Nesse contexto, reconhece-se o professor como protagonista das transformações educacionais. A formação deve garantir condições para que os profissionais desenvolvam segurança técnica, autonomia pedagógica e capacidade de inovar, refletir e aprimorar continuamente sua prática docente.

Governança Educacional e Transparência

A governança educacional orienta-se pelos princípios da transparência, da participação social e do uso estratégico das tecnologias digitais para qualificar os processos administrativos, pedagógicos e financeiros. Esse princípio incentiva a adoção de sistemas digitais de gestão escolar, ferramentas de monitoramento de indicadores educacionais, fluxos de trabalho digitalizados e plataformas de comunicação que fortaleçam o diálogo com a comunidade.

Nesse contexto, a tecnologia contribui para a tomada de decisões baseada em dados, favorecendo maior eficiência na execução das ações, no acompanhamento de metas e na prestação de contas à sociedade. O uso de informações organizadas e acessíveis possibilita uma gestão mais planejada, eficiente e alinhada às necessidades do sistema municipal de ensino.

A governança democrática também pressupõe o fortalecimento da relação entre escola, família e comunidade, garantindo espaços de participação no planejamento, acompanhamento e avaliação das políticas educacionais, promovendo corresponsabilidade na construção de uma educação pública de qualidade.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Promover a integração plena e eficaz das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem do sistema municipal de ensino, por meio do desenvolvimento de competências digitais, do pensamento computacional e da cultura digital em toda a comunidade escolar, contribuindo para a formação integral dos estudantes e para sua preparação para o mundo do trabalho e para a vida em sociedade.

Objetivos Específicos

1. Implementar o Componente Curricular Específico de Computação Digital na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, integrando seus conceitos às vivências, aos projetos e às práticas pedagógicas desenvolvidas no cotidiano escolar.
2. Garantir que professores, gestores e demais profissionais da educação tenham acesso a oportunidades de formação continuada voltadas ao desenvolvimento de competências digitais e à aplicação de metodologias ativas de ensino.
3. Assegurar conectividade de alta velocidade e acesso a dispositivos digitais de uso pedagógico em todas as unidades escolares do sistema municipal de ensino.
4. Implantar e manter ambientes de inovação educacional, como laboratórios Maker e espaços de robótica educacional, nas unidades de Ensino Fundamental, favorecendo práticas pedagógicas criativas, investigativas e colaborativas.
5. Implementar políticas e ações de promoção da segurança digital e de prevenção à violência no ambiente virtual — incluindo práticas como cyberbullying e grooming (aproximação e manipulação de crianças ou adolescentes por adultos por meio da internet) — garantindo um ambiente digital escolar seguro, ético e responsável.

DIAGNÓSTICO DA REDE

O diagnóstico do Sistema Municipal de Ensino de Sítio Novo do Tocantins – TO constitui a base referencial para a definição das metas, ações e eixos estruturantes do PlaMED. Esse levantamento permite compreender o cenário atual da cultura digital no município, identificando potencialidades, lacunas e prioridades para o planejamento de investimentos e políticas educacionais voltadas à educação digital.

O estudo buscou compreender o estágio atual de maturidade digital dos profissionais participantes da avaliação, realizada com base no instrumento “Saberes Digitais Docentes”, disponibilizado pelo AVAMEC/MEC. A aplicação ocorreu com servidores da educação básica, contemplando diferentes dimensões relacionadas à cultura digital, ao uso pedagógico das tecnologias e à infraestrutura disponível nas escolas.

A análise do perfil dos participantes aponta predominância de profissionais docentes, com representatividade de diferentes áreas de atuação e presença de profissionais de ambos os gêneros. Esse conjunto de respostas oferece um panorama inicial consistente sobre as práticas e percepções relacionadas ao uso das tecnologias no contexto escolar municipal, ainda que a participação não tenha abrangido a totalidade dos profissionais do sistema.

No que se refere às competências individuais em tecnologia (Dimensão S1), os resultados indicam que a maioria dos profissionais se encontra nos níveis iniciais de maturidade digital. Predominam perfis que utilizam a tecnologia de forma básica, voltada principalmente à realização de tarefas simples ou administrativas. Uma parcela menor demonstra algum nível de adaptação e experimentação, porém ainda não foram identificados níveis mais avançados de domínio digital ou de liderança tecnológica. Esses dados evidenciam a necessidade de

ações formativas contínuas e acessíveis, capazes de promover o desenvolvimento progressivo das competências digitais dos profissionais da educação.

A análise da Dimensão S2, relacionada ao uso pedagógico das tecnologias, reforça essa tendência. Os resultados indicam que os recursos digitais ainda são utilizados de forma pontual, sem integração sistemática ao planejamento pedagógico ou às práticas de sala de aula. Muitos profissionais relatam estar em fase de familiarização com as ferramentas digitais, fazendo uso eventual de recursos tecnológicos, porém sem uma apropriação didática mais aprofundada. A ausência de níveis mais elevados de integração aponta para a necessidade de formações práticas e contextualizadas, bem como de apoio pedagógico que possibilite transformar as tecnologias em ferramentas efetivas de aprendizagem.

Já a Dimensão S3, que avalia a cultura digital institucional, a disponibilização de recursos e o apoio da gestão escolar, apresenta um cenário de avanços moderados. Observa-se que algumas unidades escolares já dispõem de determinados recursos tecnológicos e desenvolvem experiências de uso coletivo. Entretanto, ainda existem fragilidades importantes relacionadas à infraestrutura, à organização dos equipamentos, ao suporte técnico e à sistematização de práticas colaborativas entre os profissionais. Os dados indicam que o sistema municipal possui condições iniciais para a consolidação da cultura digital, mas necessita de investimentos contínuos, padronização de processos e fortalecimento das políticas institucionais voltadas ao uso pedagógico das tecnologias.

De modo geral, o diagnóstico revela que o município se encontra em um estágio inicial de consolidação da educação digital. Há uma disposição positiva dos profissionais para aprender e utilizar tecnologias, porém o domínio técnico e pedagógico ainda é limitado. A insuficiência de infraestrutura adequada e de suporte técnico contínuo também representa um desafio para a expansão das práticas digitais no cotidiano escolar.

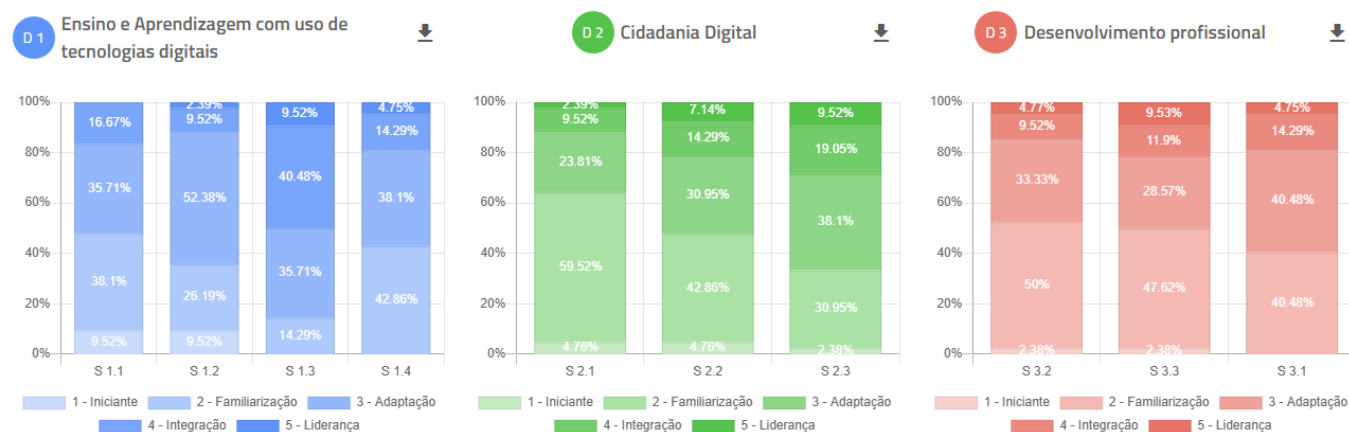
Ao mesmo tempo, os resultados evidenciam um significativo potencial de avanço, especialmente a partir da implementação estruturada do Plano Municipal de Educação Digital (PlaMED). O plano deverá orientar ações estratégicas voltadas à formação continuada dos profissionais, à melhoria da infraestrutura tecnológica, à governança de recursos educacionais digitais e à promoção de uma cultura digital inclusiva, participativa e sustentável no sistema municipal de ensino.

A seguir, apresentam-se os gráficos que ilustram o nível de maturidade digital do sistema municipal, conforme os Saberes da Computação definidos pelo Ministério da Educação.

Distribuição dos Participantes por Nível de Desenvolvimento Digital (Saberes S1, S2 e S3)

A figura a seguir apresenta a distribuição dos níveis de desenvolvimento digital dos participantes, considerando as dimensões S1, S2 e S3 dos Saberes Digitais Docentes. Esses níveis refletem o grau de domínio e de integração das tecnologias

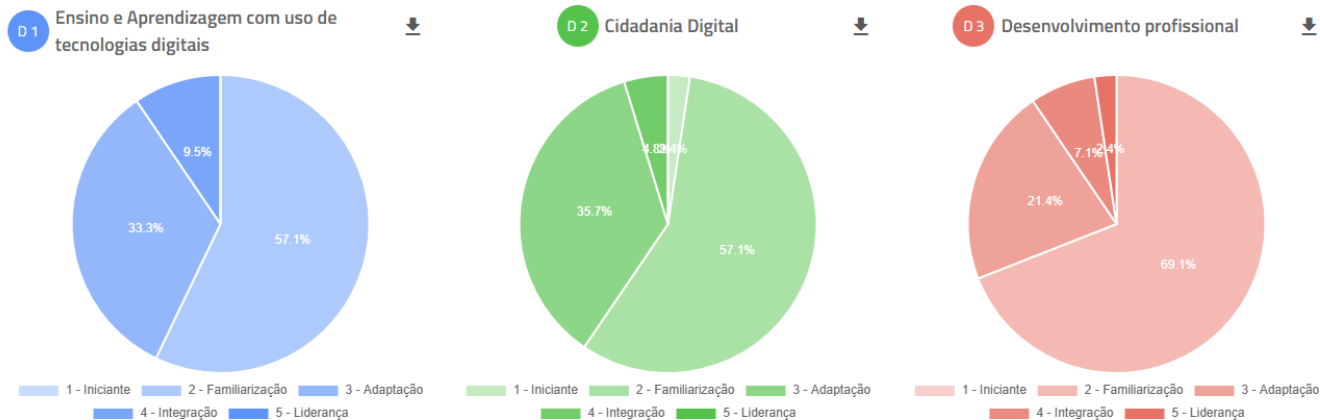
Distribuição dos participantes por nível de desenvolvimento em cada saber



Distribuição dos Participantes por Nível de Desenvolvimento em cada Dimensão

A figura a seguir apresenta a avaliação dos participantes por dimensão, evidenciando a predominância dos níveis iniciais e de familiarização no desenvolvimento das competências digitais. Os dados reforçam a necessidade de ampliar ações formativas e de fortalecer o apoio pedagógico para promover a evolução gradual das competências relacionadas ao uso educacional das tecnologias no sistema municipal de ensino.

Distribuição dos participantes por nível de desenvolvimento em cada dimensão



Com base nesse diagnóstico, foram definidos os eixos estruturantes do Plano Municipal de Educação Digital, com o objetivo de responder às necessidades identificadas no sistema municipal de ensino. Esses eixos orientarão a implementação de investimentos, programas de formação continuada e políticas de governança digital no período de 2026 a 2036, visando fortalecer a cultura digital, ampliar o uso pedagógico das tecnologias e promover a evolução das competências digitais de toda a comunidade escolar.

EIXOS ESTRATÉGICOS DE IMPLEMENTAÇÃO

A implementação do Plano Municipal de Educação Digital (PlaMED) será organizada a partir de cinco eixos estratégicos, que estruturam o conjunto das ações previstas no plano. Esses eixos orientam o planejamento, a execução e o monitoramento das iniciativas voltadas à consolidação da educação digital no sistema municipal de ensino.

Os eixos estão alinhados aos princípios e diretrizes da Política Nacional de Educação Digital (PNED) e do Programa de Inovação Educação Conectada (PIEC), assegurando a articulação entre as políticas públicas federais e as estratégias adotadas no âmbito municipal. Dessa forma, busca-se garantir coerência institucional, otimização de recursos e maior efetividade na implementação das ações de transformação digital na educação.

Eixo 1 – Infraestrutura Tecnológica e Conectividade Educacional

Este eixo tem como objetivo garantir condições tecnológicas adequadas para o desenvolvimento das ações de educação digital no sistema municipal de ensino. Para isso, prevê a disponibilização de acesso à internet de qualidade nas unidades escolares, com velocidade mínima de 100 Mbps, destinada ao uso pedagógico e administrativo.

Também contempla a implantação e ampliação de redes Wi-Fi com cobertura nos diferentes espaços de aprendizagem, possibilitando o acesso às tecnologias digitais em salas de aula, laboratórios, bibliotecas e demais ambientes escolares.

Além disso, inclui a adequação das instalações elétricas e da infraestrutura física das escolas, assegurando condições seguras, estáveis e eficientes para a instalação, utilização e manutenção dos equipamentos tecnológicos, contribuindo para a sustentabilidade das ações de educação digital.

Eixo 2 – Ambientes de Aprendizagem e Recursos Tecnológicos

Este eixo contempla a ampliação e a qualificação dos ambientes de aprendizagem por meio da disponibilização de recursos tecnológicos que favoreçam o uso pedagógico das tecnologias digitais. Entre as ações previstas estão a implantação de kits maker, kits de robótica educacional, lousas digitais, projetores e outras ferramentas que contribuam para práticas pedagógicas inovadoras, interativas e colaborativas.

Também prevê a disponibilização de dispositivos digitais, como tablets e notebooks, destinados a professores e estudantes, respeitando proporções adequadas que possibilitem o desenvolvimento de atividades individuais e em grupo. Esses recursos visam apoiar metodologias ativas, promover a colaboração e ampliar as possibilidades de aprendizagem mediada por tecnologia.

O sistema municipal de ensino assegurará o acesso dos estudantes a dispositivos digitais por diferentes formatos de uso — individual, compartilhado ou por meio de

estações de aprendizagem — garantindo que a utilização pedagógica das tecnologias ocorra de forma contínua, planejada e com o suporte técnico necessário.

Eixo 3 – Curadoria e Uso de Recursos Educacionais Digitais

Este eixo concentra-se na seleção, curadoria e disponibilização de recursos educacionais digitais, como plataformas educacionais, softwares pedagógicos e conteúdos alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esses recursos têm como finalidade ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem, apoiando o trabalho pedagógico desenvolvido nas escolas.

O uso desses recursos deverá ocorrer de forma complementar ao material didático impresso, promovendo equilíbrio entre as práticas presenciais e o uso de ferramentas digitais. A proposta é integrar os recursos tecnológicos ao planejamento pedagógico de maneira intencional, favorecendo experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas.

As ações previstas incluem também a constituição de equipes responsáveis pela avaliação, seleção e acompanhamento dos recursos digitais adotados, considerando critérios de qualidade pedagógica, acessibilidade, segurança digital e adequação às necessidades do sistema municipal de ensino.

Eixo 4 – Desenvolvimento de Competências e Formação Docente

Este eixo trata da implementação de programas estruturados de formação continuada destinados a professores, gestores escolares e demais profissionais da educação, com o objetivo de fortalecer as competências digitais e pedagógicas necessárias para a integração qualificada das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

As ações previstas incluem formações voltadas ao uso de ferramentas digitais e à aplicação de metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), o Design Thinking e a Cultura Maker, contribuindo para tornar o processo educativo mais dinâmico, participativo e centrado no estudante.

Parte-se do entendimento de que a inovação pedagógica se consolida quando os profissionais da educação estão preparados para utilizar a tecnologia de forma crítica, criativa e intencional em suas práticas, fortalecendo o protagonismo docente e ampliando as possibilidades de aprendizagem.

Eixo 5 – Governança e Gestão Educacional Digital

Este eixo tem como objetivo promover a qualificação dos processos administrativos e pedagógicos do sistema municipal de ensino por meio do uso estratégico das tecnologias digitais. Para isso, prevê a utilização de ferramentas já disponíveis nas unidades escolares para o acompanhamento da frequência, do desempenho dos estudantes e de outros indicadores educacionais relevantes.

Também busca fortalecer a transparência na gestão, incentivar a tomada de decisões baseada em dados e aprimorar os canais de comunicação entre escolas, famílias e órgãos gestores.

Dessa forma, pretende-se consolidar uma gestão mais eficiente, participativa e conectada, desenvolvida de maneira progressiva e alinhada às necessidades do sistema municipal de ensino.

ESTRUTURA CURRICULAR E DETALHAMENTO DA BNCC COMPUTAÇÃO

Educação Infantil – Componente Curricular Específico

Na Educação Infantil, a Educação Digital tem como finalidade promover o letramento digital e o desenvolvimento do pensamento computacional de forma lúdica, por meio de brincadeiras, jogos e experiências sensoriais que respeitem as especificidades do desenvolvimento infantil. As propostas pedagógicas devem priorizar a interação entre as crianças, a exploração do ambiente e o uso criativo de múltiplas linguagens, evitando a centralidade no uso de telas.

Habilidades-chave: Destacam-se, nessa etapa, o desenvolvimento do reconhecimento de padrões, da identificação de sequências e da compreensão de comandos simples, preferencialmente por meio de atividades desplugadas (sem uso de dispositivos digitais). Também se incentiva a exploração criativa de diferentes mídias, como sons e imagens, bem como o fortalecimento de atitudes de colaboração, respeito e convivência em contextos digitais, incluindo noções iniciais de etiqueta digital, entendida como o conjunto de boas práticas de comportamento e interação na internet.

Premissas pedagógicas

A abordagem da computação na Educação Infantil deve ocorrer por meio de experiências significativas, pautadas pela ludicidade e pela interação entre as crianças. Essas experiências se articulam com os diferentes campos de experiência previstos para a Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças.

Nesse contexto, destacam-se algumas premissas orientadoras:

- Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, organizando conjuntos de objetos com base em diferentes critérios, como quantidade, forma, tamanho, cor ou comportamento;
- Proporcionar vivências que permitam identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais e tecnológicos presentes no cotidiano.
- Criar e testar algoritmos de forma lúdica, por meio de brincadeiras com objetos do ambiente e com movimentos do corpo, individualmente ou em grupo;
- Estimular a resolução de problemas por meio da decomposição de situações em partes menores, identificando etapas, sequências ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizados ou reutilizados em novas situações.

Essas práticas contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da colaboração e da autonomia, fundamentos importantes para a construção gradual das competências relacionadas à cultura digital.

Ensino Fundamental – Componente Curricular Específico

No Ensino Fundamental, a Computação será desenvolvida como Componente Curricular Específico do currículo, articulada à Formação Geral Básica (FGB) e integrada às práticas pedagógicas do cotidiano escolar. O objetivo é assegurar que as competências digitais, o pensamento computacional e a cultura digital sejam trabalhados de forma contínua, contextualizada e interdisciplinar nas diferentes áreas do conhecimento.

Nos anos iniciais (1º ao 5º ano), as práticas priorizarão atividades desplugadas, a exploração de sequências e padrões lógicos, a identificação de regularidades, a resolução de problemas simples e o uso de linguagens visuais básicas. Essas ações estarão articuladas aos objetivos de aprendizagem dos componentes curriculares, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da colaboração e das noções iniciais de computação, em diálogo com os processos de alfabetização e letramento.

Nos anos finais (6º ao 9º ano), a abordagem será ampliada por meio de experiências investigativas, projetos interdisciplinares e atividades que integrem tecnologia, ciência e sociedade. Nessa etapa, poderão ser trabalhados, de forma contextualizada, conceitos introdutórios de programação, robótica educacional, inteligência artificial, cultura digital e cidadania digital.

Essas experiências estarão orientadas à resolução de problemas reais do cotidiano escolar e da comunidade, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e a compreensão dos impactos sociais, culturais e éticos das tecnologias. Nesse contexto, a Computação será desenvolvida de acordo com as diretrizes do Componente Curricular Específico de Computação Digital.

Competências pedagógicas

1. Desenvolver a capacidade de compreender a Computação como ferramenta para interpretar e transformar o mundo, analisando seus impactos na sociedade, no meio ambiente, na cultura, na economia, na ciência, na tecnologia, na legislação e na ética.
2. Reconhecer a presença e a influência dos dispositivos computacionais no cotidiano, identificando desafios e oportunidades que eles apresentam para as pessoas e discutindo seus impactos em diferentes áreas da vida social.
3. Comunicar ideias, sentimentos e soluções relacionadas à Computação de forma criativa, crítica e ética, utilizando diferentes linguagens, mídias e tecnologias digitais.
4. Aplicar princípios, conceitos e técnicas da Computação para identificar problemas e desenvolver soluções computacionais de forma colaborativa, promovendo descobertas em diferentes áreas do conhecimento por meio de uma abordagem

científica, investigativa e inovadora, considerando seus impactos em distintos contextos.

5. Avaliar soluções e processos envolvidos na resolução computacional de problemas, construindo argumentos coerentes e fundamentados em conhecimentos da Computação, fatos e informações confiáveis, respeitando a diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
6. Desenvolver projetos individuais ou coletivos que utilizem a Computação e suas tecnologias para automatizar processos e resolver problemas em diferentes áreas do conhecimento, pautando-se por princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade.
7. Atuar de forma pessoal e coletiva com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, utilizando conhecimentos da Computação e de suas tecnologias para tomar decisões conscientes e responsáveis.

EIXOS DA BNCC-COMPUTAÇÃO

A BNCC-Computação organiza a aprendizagem da Computação em três grandes eixos estruturantes: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**. Esses eixos orientam o desenvolvimento das competências e habilidades relacionadas à educação digital ao longo da Educação Básica.

Cada eixo reúne um conjunto de conhecimentos, práticas e habilidades que contribuem para a formação integral dos estudantes, permitindo que compreendam, utilizem e produzam tecnologias de forma crítica, ética e criativa. Além disso, esses eixos favorecem a realização de projetos práticos e atividades interdisciplinares, fortalecendo a aprendizagem significativa e a integração da Computação com as diferentes áreas do currículo escolar.

Pensamento Computacional

Este eixo está relacionado ao desenvolvimento da capacidade de resolver problemas de forma estruturada e lógica, utilizando princípios próprios da Computação. O Pensamento Computacional envolve estratégias cognitivas que auxiliam os estudantes a analisar situações, identificar padrões e construir soluções organizadas e eficientes para diferentes tipos de problemas.

Entre as habilidades trabalhadas nesse eixo destacam-se a decomposição de problemas em partes menores, a identificação de padrões, a abstração de informações relevantes e a criação de algoritmos ou sequências de passos para a resolução de desafios.

Também contempla o uso de diferentes formas de representação de soluções, incluindo linguagens de programação visuais e textuais, atividades desplugadas e ambientes digitais educativos. Essas práticas contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da autonomia intelectual e da capacidade de resolução de problemas em diversas áreas do conhecimento.

Mundo Digital

Este eixo promove reflexões críticas sobre as relações entre tecnologia, sociedade e sustentabilidade. Seu objetivo é possibilitar que os estudantes compreendam como as tecnologias digitais influenciam diferentes dimensões da vida contemporânea, incluindo aspectos sociais, econômicos, culturais e ambientais.

Entre as habilidades desenvolvidas nesse eixo está a análise dos impactos das tecnologias emergentes, como a Inteligência Artificial, o Big Data e a Internet das Coisas, incentivando a compreensão de seus benefícios, desafios e implicações para a sociedade.

Além disso, o eixo contempla a promoção de práticas relacionadas à sustentabilidade digital, como o uso responsável dos recursos tecnológicos, o descarte adequado de equipamentos eletrônicos e a conscientização sobre a redução do lixo eletrônico. Dessa forma, busca-se formar cidadãos críticos, conscientes e comprometidos com o uso responsável e sustentável das tecnologias digitais.

Cultura Digital

Este eixo enfatiza o desenvolvimento de atitudes éticas, responsáveis e seguras no uso das tecnologias e dos ambientes digitais. Seu foco está na formação de estudantes capazes de participar de forma crítica e consciente da cultura digital, compreendendo os direitos, deveres e responsabilidades associados ao uso da internet e das mídias digitais.

Entre as habilidades desenvolvidas nesse eixo destacam-se o reconhecimento de riscos no ambiente digital, a proteção de dados pessoais, a reflexão sobre privacidade e segurança on-line, bem como o enfrentamento de práticas como a desinformação e o cyberbullying.

O eixo também contempla o uso consciente e responsável das mídias digitais, incentivando a análise crítica de conteúdos, a comunicação respeitosa em ambientes virtuais e a produção colaborativa de conteúdos digitais, promovendo a participação ativa e ética dos estudantes na sociedade digital.

Desenvolvimento Profissional e Suporte à Educação Digital

O êxito do PlaMED está diretamente relacionado à qualificação dos profissionais da educação e à existência de uma estrutura de suporte capaz de sustentar a implementação das ações previstas. Nesse contexto, o município desenvolverá iniciativas articuladas voltadas ao fortalecimento das competências profissionais necessárias à consolidação da Educação Digital no sistema municipal de ensino.

A formação continuada será ofertada por meio de cursos on-line e, sempre que possível, de formações presenciais, priorizando alternativas acessíveis, gratuitas e alinhadas às

necessidades das escolas. O município buscará estabelecer parcerias institucionais para ampliar as oportunidades formativas e qualificar as ações desenvolvidas.

As formações terão como foco o desenvolvimento de competências digitais, a aplicação de metodologias ativas e o uso pedagógico das tecnologias. As ações formativas serão organizadas de forma flexível, considerando a disponibilidade das ofertas e as demandas do sistema municipal de ensino, contribuindo para o desenvolvimento profissional contínuo e o aprimoramento das práticas pedagógicas.

Além da formação, será assegurado suporte pedagógico sistemático, com acompanhamento aos professores voltado à integração curricular das tecnologias, ao aperfeiçoamento das estratégias de ensino e à promoção de práticas inovadoras.

Paralelamente, será garantido suporte técnico especializado para instalação, manutenção e funcionamento da infraestrutura tecnológica das escolas, incluindo dispositivos, redes e sistemas.

A curadoria educacional também será contemplada, com foco na seleção, avaliação e disponibilização de Recursos Educacionais Digitais (REDs), assegurando qualidade, alinhamento curricular e pertinência pedagógica.

Por fim, a área de pesquisa e inovação educacional atuará no acompanhamento de tendências, no desenvolvimento de estudos e no apoio a projetos inovadores, contribuindo para o fortalecimento contínuo da cultura digital no sistema municipal de ensino.

Estrutura e Estratégias de Formação

A formação inicial será destinada a todos os professores e gestores do sistema municipal de ensino, com o objetivo de assegurar a compreensão das diretrizes, fundamentos e objetivos do Plano Municipal de Educação Digital. Essa etapa visa integrar os profissionais à política adotada pelo município, promovendo o alinhamento às práticas pedagógicas inovadoras, ao uso ético e responsável das tecnologias e à gestão orientada por dados.

Na sequência, a formação continuada será desenvolvida de forma permanente e articulada às demandas das escolas, com o propósito de promover o desenvolvimento progressivo das competências digitais dos profissionais da educação, garantindo condições para a integração pedagógica, crítica e significativa das tecnologias às práticas educativas.

A formação continuada será organizada de maneira flexível, combinando cursos on-line, webinários, oficinas remotas e encontros presenciais, sempre que possível. Serão priorizadas formações de curta e média duração, com certificação, sem a obrigatoriedade de trilhas formativas rígidas, valorizando a aderência às necessidades do sistema municipal de ensino.

A proposta formativa também valoriza a construção coletiva do conhecimento, incentivando a reflexão sobre a prática pedagógica, o compartilhamento de experiências e a atualização constante diante das inovações educacionais. As ações serão planejadas para fortalecer a mediação pedagógica, estimular o protagonismo dos estudantes e apoiar metodologias ativas, considerando as especificidades de cada unidade escolar.

Dessa forma, a formação se configura como um processo contínuo de acompanhamento, orientação e desenvolvimento profissional, contribuindo para a consolidação de uma cultura digital consistente, democrática e transformadora no município.

GESTÃO E FINANCIAMENTO DA EDUCAÇÃO DIGITAL

Fontes de Financiamento e Sustentabilidade Financeira

O financiamento das ações previstas no Plano Municipal de Educação Digital será assegurado por meio de diferentes fontes de recursos, articuladas estrategicamente para garantir a continuidade, a expansão e a sustentabilidade das iniciativas. Os recursos próprios do município terão papel fundamental nesse processo, por meio de dotações orçamentárias anuais destinadas a investimentos em tecnologia educacional, inovação pedagógica e infraestrutura digital, reafirmando o compromisso institucional com a execução permanente da política de Educação Digital.

A complementação da União ao FUNDEB, por meio do Valor Aluno Ano Resultado (VAAR), também desempenhará papel relevante, especialmente no cumprimento das condicionalidades relacionadas à melhoria da gestão educacional e à elevação da qualidade do ensino. Esses recursos poderão contribuir para fortalecer a implementação curricular da educação digital, consolidar o uso pedagógico das tecnologias e aprimorar os processos administrativos e pedagógicos nas unidades escolares.

Além disso, o município buscará participar ativamente de programas federais voltados à inovação educacional e ao fortalecimento da infraestrutura tecnológica, como o Programa de Inovação Educação Conectada (PIEC), o Novo PAC Educação, o Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), o Encontro Nacional de Educação Conectada (ENEC) e outras iniciativas promovidas pelo Ministério da Educação. A adesão a esses programas permitirá ampliar investimentos em conectividade, formação profissional, aquisição de equipamentos e modernização das escolas.

A sustentabilidade financeira do PlaMED também poderá ser fortalecida por meio da celebração de parcerias com empresas de tecnologia, instituições de ensino superior e organizações da sociedade civil. Esses acordos poderão envolver apoio técnico, doação de equipamentos, disponibilização de softwares educacionais, consultorias especializadas e desenvolvimento conjunto de projetos inovadores, ampliando a capacidade institucional do município e o alcance das ações planejadas.

A previsão orçamentária das ações do PlaMED poderá ser integrada aos instrumentos legais de planejamento do município, garantindo que a Educação Digital esteja contemplada na estrutura fiscal do ente público. No Plano Plurianual (PPA), poderá ser incluído um programa específico voltado à Educação Digital e à Inovação Pedagógica, estabelecendo diretrizes de médio prazo para a consolidação das ações.

Na Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO), poderão ser definidas as prioridades e metas para a aplicação de recursos destinados à aquisição de tecnologias, à formação dos profissionais da educação e ao desenvolvimento de projetos estratégicos. Já a Lei Orçamentária Anual (LOA) poderá assegurar a dotação de recursos para despesas de custeio — como manutenção de equipamentos, softwares e serviços de conectividade — e para investimentos, incluindo aquisição de equipamentos, modernização de ambientes educacionais e oferta de formações especializadas.

Dessa forma, a gestão financeira do PlaMED será conduzida de maneira responsável, transparente e alinhada ao planejamento estratégico do município, garantindo que a política de Educação Digital seja contínua, sustentável e capaz de produzir impactos duradouros na qualidade da educação.

Metas, Indicadores e Cronograma do PlaMED

O PlaMED estabelece metas claras de curto, médio e longo prazo para o período de 2026 a 2036, acompanhadas de indicadores de monitoramento e avaliação que permitem verificar o progresso das ações implementadas. Esses indicadores possibilitam acompanhar o cumprimento das metas, orientar ajustes nas estratégias adotadas e garantir maior efetividade na execução das políticas de Educação Digital no sistema municipal de ensino.

EIXO / AÇÃO	META 2026-2036	INDICADOR DE MONITORAMENTO
Conectividade	Até 2029, assegurar que todas as escolas contem com internet de alta velocidade e rede Wi-Fi voltada ao uso pedagógico.	Percentual de escolas com conectividade adequada.
Implantação Curricular	Assegurar que, até fevereiro de 2028, todas as escolas implementem o Componente Curricular Específico na Computação Digital em todas as etapas — Educação Infantil e Ensino Fundamental —, com plena incorporação às propostas pedagógicas.	Percentual de escolas que registram a Computação como abordagem integrada em todas as etapas da Educação Básica municipal.
	Até 2033, assegurar que todas as escolas disponham de Laboratório Maker ou	



Ambientes de Inovação	espaço de Robótica Educacional devidamente equipado e em funcionamento.	Percentual de escolas com kits Maker ou de robótica instalados e em uso.
Alfabetização Midiática e Informacional	Até 2030, assegurar que todas as escolas desenvolvam, ao menos uma vez por ano, projetos voltados ao combate à desinformação e à promoção do uso ético das mídias.	Percentual de escolas com projetos registrados no sistema de monitoramento.
Acessibilidade Digital	Até 2036, assegurar que todas as escolas disponham, no mínimo, de um conjunto de tecnologias assistivas e de planos de Atendimento Educacional Especializado (AEE) que integrem recursos digitais para estudantes público-alvo da Educação Especial.	Percentual de escolas com tecnologias assistivas e planos de AEE com recursos digitais implementados.
Dados e Avaliação	Até 2036, fortalecer o monitoramento da frequência e do desempenho escolar, ampliando o uso de dados para subsidiar intervenções pedagógicas.	Percentual de escolas que utilizam dados analisados para orientar e ajustar suas práticas pedagógicas.
Política de Dispositivos	Garantir, até 2036, que todas as escolas disponham de dispositivos adequados ao uso pedagógico, com acesso para turmas, grupos ou uso individual, conforme a necessidade, além de manutenção preventiva periódica.	Percentual de escolas com dispositivos disponíveis, funcionais e em uso pedagógico regular.
Formação Continuada	Garantir, até 2030, que todos os professores do sistema municipal participem de formações, presenciais ou on-line, em educação digital, contribuindo para o desenvolvimento de competências digitais essenciais à prática docente.	Percentual de professores certificados em cursos de formação continuada.
Governança de REDs	Até 2032, instituir um protocolo de curadoria e privacidade para a homologação de plataformas	



	digitais, considerando critérios de segurança, usabilidade, acessibilidade e alinhamento à BNCC.	Número de plataformas homologadas conforme o protocolo de curadoria.
Segurança e Bem-Estar Digital	Implementar, até 2036, um programa contínuo de segurança e bem-estar digital, com trilhas formativas para estudantes e famílias, canal de denúncia, protocolos de resposta e rede de apoio psicossocial.	Percentual de escolas com programa de segurança e bem-estar digital ativo.

Disposições Finais

Será instituída uma Comissão Municipal de Acompanhamento e Avaliação da Educação Digital, composta por representantes dos diferentes segmentos da comunidade escolar e designada por ato da Secretaria Municipal de Educação. Essa comissão terá a responsabilidade de monitorar a execução do Plano Municipal de Educação Digital (PlaMED), acompanhar o cumprimento das metas estabelecidas, analisar periodicamente os indicadores de desempenho e apresentar relatórios bianuais, com revisões anuais, à Secretaria Municipal de Educação e ao Conselho Municipal de Educação.

Esses relatórios deverão orientar eventuais ajustes nas ações do plano, registrar os avanços alcançados, identificar desafios e assegurar a transparência do processo de implementação. Dessa forma, contribuirão para o fortalecimento da gestão educacional e para a melhoria contínua das políticas públicas relacionadas à cultura digital no município.

O PlaMED reafirma, ainda, o compromisso do município com a equidade, a inclusão e a formação cidadã, reconhecendo a educação digital como instrumento fundamental para a redução das desigualdades e para a ampliação das oportunidades de aprendizagem. Nesse contexto, a tecnologia é compreendida como um meio para ampliar direitos, promover a justiça social e garantir que os estudantes de Sítio Novo do Tocantins – TO estejam preparados para exercer plenamente sua cidadania em uma sociedade cada vez mais digital e conectada.

Legislação e Documentos Oficiais

BRASIL. **Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021.** Política de Inovação Educação Conectada (PIEC). Brasília: Presidência da República, 2021. Disponível em: www.planalto.gov.br. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.** Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). Brasília: Presidência da República, 2023. Disponível em: www.in.gov.br. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Brasília: Conselho Nacional de Educação, 2022. Disponível em: [bit.ly](https://bit.ly/3wXqZqZ). Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB nº 1/2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Brasília: Conselho Nacional de Educação, 2022. Disponível em: [bit.ly](https://bit.ly/3wXqZqZ). Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica – Tabelas Complementares à BNCC. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/computacao-tabelas>. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Ofício nº 88/2024/CEB/SAO/CNE**. Brasília: CNE/MEC, 2024. Disponível em: www.computacional.com.br. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025**. Brasília: CNE/MEC, 2025. Disponível em: www.computacional.com.br. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Saberes Digitais Docentes**. Brasília: MEC, 2024. Disponível em: www.computacional.com.br. Acesso em: 10 nov. 2025.

Guias e Documentos Técnicos

BRACKMANN, Christian; CAMPOS, Flávio; MARTINS, Amilton; AUDINO, Fundação Telefônica Vivo. **Recomendações para Implementação da BNCC Computação**. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2024. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.29529.02403>. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRACKMANN, Christian; CAMPOS, Flávio; MARTINS, Amilton; AUDINO, Fundação Telefônica Vivo. **Documento Orientador para Atualização do Referencial Curricular**. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2024. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.32045.60646>. Acesso em: 10 nov. 2025.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **Guia de Conectividade e BNCC Computação nos Currículos Municipais**. São Paulo, 2025. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.16032.90889>. Acesso em: 10 nov. 2025.

Materiais Digitais e Plataformas de Apoio

BRACKMANN, Christian. **BNCC Computação – Sistema interativo de consulta**. OpenAI GPT treinado com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022. v.2, 2024. Disponível em: <https://euvou.net/gptbncc>. Acesso em: 10 nov. 2025.

BRACKMANN, Christian. **Computacional Educação – versão online do Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022**. 2024. Disponível em: <http://euvou.net/bncconline>. Acesso em: 10 nov. 2025.



PREFEITURA DE
**SÍTIO NOVO
DO TOCANTINS**
A certeza do progresso!

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÍTIO NOVO DO TOCANTINS – TO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMED
Quem Educa com Amor, Educa para Vida!



CIEB. Plataforma de apoio para criação de currículos: Currículo de Referência Digital. Disponível em: <https://curriculo.cieb.net.br/curriculo>. Acesso em: 10 nov. 2025.