SIGPUB - Sistema Gerenciador de Publicações Legais
DIÁRIO OFICIAL
DOS MUNICÍPIOS DO
ESTADO DE PERNAMBUCO
amupe

Pernambuco , 17 de Agosto de 2026 • Diário Oficial dos Municípios do Estado de Pernambuco • ANO XVII | Nº 4162a - Edição Extraordinária

ASSOCIAÇÃO MUNICIPALISTA DE PERNAMBUCO – AMUPE
DIRETORIA EXECUTIVA
BIÊNIO 2026/2027

PRESIDENTE:
Pedro Ermirio de Almeida Freitas Filho - Aliança

VICE-PRESIDENTE:
Elcione da Silva Ramos Pedrosa Barbosa - Igarassu

1º SECRETÁRIO:
Mirella Fernanda Bezerra de Almeida - Olinda
1º TESOUREIRO:
Ruben de Lima Barbosa - Panelas
2º TESOUREIRO:
ElioenaiDias Santos Filho - Cabrobó
SECRETÁRIA DA MULHER:
Márcia Conrado de Lorena e Sá Araújo - Serra Talhada
SUPLENTE DA SECRETÁRIA DA MULHER:
Juliana Barbosa da Silva Aguiar - Casinhas

CONSELHO FISCAL

TITULARES:
1º - Sérgio Procopio Colin da Silva Carvalho- Toritama
2º - Orlando Jorge Pereira de Andrade Lima - Limoeiro
3º - Rivaldo Alves de Souza Junior – Saloá

SUPLENTES:
1º - Ana Carolina Coelho Jordão – Ribeirão
2º - Maria Izalta Silva Lopes Gama – Ibirajuba
3º - Maria Zeneide Medeiros da Costa – Cumaru

O Diário Oficial dos Municípios do Estado de Pernambuco é uma solução voltada à modernização e transparência da gestão municipal.

ESTADO DE PERNAMBUCO
MUNICÍPIO DE CALUMBI

PREFEITURA MUNIICIPAL DE CALUMBI
ANÁLISE E APROVAÇÃO DO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA DO MUNICÍPIO DE CALUMBI

INTERESSADO:	SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CALUMBI
ASSUNTO:	ANÁLISE E APROVAÇÃO DO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA DO MUNICÍPIO DE CALUMBI
RELATOR:	Luiz Paulo Pereira dos Santos
Nº DO PROCESSO:	02/2026
PARECER nº 02/2026:	Aprovado pelo plenário em Assembleia Extraordinária em: 14/08/2026

1. RELATÓRIO

A Secretaria de Educação do Município de Calumbi encaminhou, no dia 09 de julho de 2026, por meio do Ofício nº /2026, a Proposta Curricular Complementar de Educação Digital e Midiática para análise e homologação. A documentação foi recebida e protocolada pela Presidência do Conselho Municipal de Educação de Calumbi, que emitiu a Portaria nº 01/2026, de 13 de julho de 2026, com a designação dos Conselheiros: Walkirya Alves Simões Campos, Álvaro Robério de Souza Sá, Josivânia Marques da Costa de Souza, Manoel dos Santos Silva, 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 Regimento Interno deste Conselho Municipal de Educação. A referida Comissão Especial, de posse da documentação, após análise e deliberações durante a reuniões de analise e discussão do documento, ocorridas em 27 de julho de 2026 e em 11 de agosto de 2026, vem por meio da relatoria apresentar o presente Parecer.

2. DA CONSTRUÇÃO DO DOCUMENTO "PROPOSTA CURRICULAR COMPLEMENTAR DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA"

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, a União dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME/PE) e professores das redes estadual e municipais.

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.

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 aos diversos componentes curriculares da 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 DO ESTADO DE PERNAMBUCO

A Cultura Digital no currículo 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 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 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 INCLUSSÃO 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 DO ORGANIZADOR CURRICULAR DA PROPOSTA DA EDUCAÇÃO DIGIAL E MIDIÁTICA

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 E 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.

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.

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.

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.

3.4 DO PERFIL DO ESTUDANTE E DO PROFESSOR NO CONTEXTO DIGIAL

O currículo de Educação Digital e Midiática de Pernambuco delineia 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 Organizador Curricular do Estado de Peranmbuco, 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 instituam 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 explicite 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) 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.

d) 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 conteúdo.

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 Município de Calumbi estado de Pernambuco.

É o Voto. Dê-se ciência à Secretaria de Educação do Município de Calumbi.

6. CONCLUSÃO DA COMISSÃO ESPECIAL

A Comissão Especial acompanha o Voto do Relator e encaminha o presente Parecer à apreciação do Plenário. Calumbi, em 14 de agosto de 2026.

Walkirya Alves Simões Campos, Presidenta;
Josivânia Marques da Costa de Souza, Relatora;
Álvaro Robério de Souza Sá, Membro;
Manoel dos Santos Silva, Membro.

7. DECISÃO DO PLENÁRIO

O Plenário do Conselho Municipal de Educação de Calumbi decide aprovar o presente Parecer nos termos do Voto do Relator.

Calumbi, em 14 de agosto de 2026

LUIZ PAULO PEREIRA DOS SANTOS
Presidente do Conselho Municipal de Educação de Calumbi – PE

Publicado por:
Levy Wallaci da Silva
Código Identificador:A0E80A82

ESTADO DE PERNAMBUCO
MUNICÍPIO DE IPOJUCA

PREFEITURA MUNICIPAL DO IPOJUCA - DIRETORIA DE LICITAÇÃO
TERMO DE HOMOLOGAÇÃO - PROCESSO ADMINISTRATIVO N.º 0305/2026, PROCESSO DE INEXIGIBILIDADE Nº 136/2026

RATIFICO, em todos os seus termos, o **Processo Administrativo n.º 0305/2026, Processo de Inexigibilidade nº 136/2026,** cujo objeto é a contratação, por meio de inexigibilidade de licitação, da empresa **ESAFI- ESCOLA DE ADMINISTRAÇÃO E TREINAMENTO LTDA.,** inscrita no CNPJ sob o nº **35.963.479/0001-46**, com a finalidade de inscrever os agentes públicos do município na capacitação presencial denominada **''Fases e procedimentos da Contratação Pública, Estudos Técnicos Preliminares (ETP), Mapa de Riscos, Portal Nacional de Compras Púbicas (PNCP), Pregão Eletrônico e Gestão e Fiscalização de Contratos'',** no valor total de **R$ 14.997,00** (catorze mil novecentos e noventa e sete reais). O referido curso acontecerá no período de 18/08/2026 a 21/08/2026.
Fundamentação Legal: Art. 74, inciso III, alínea "f" da Lei nº 14.133/2021.
Nessa oportunidade, determino a publicação deste ato e AUTORIZO o empenho dos Recursos que farão face às despesas da contratação.

Ipojuca, 17 de agosto de 2026.

DERIVALDO COSTA SILVA
Gestor do Fundo Municipal de Assistência Social

Publicado por:
Poliana Sores de Souza Santiago
Código Identificador:81464A54

ESTADO DE PERNAMBUCO
MUNICÍPIO DE SURUBIM

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
RESULTADO FINAL DO PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO – EDITAL Nº 09/2026, DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE SURUBIM/PE

MOTORISTA DE TRANSPORTE ESCOLAR

RELAÇÃO DE CANDIDATOS(AS) CLASSIFICADOS(AS)

CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	PcD	CLASSIFICAÇÃO	CPF
LUIZ PAULO SILVA REGO	100,0	NÃO	1º	039.***.394-**
ADEILDO BARBOSA LUIZ	90,0	NÃO	2º	456.***.824-**
JOSÉ GILVAN DE LIRA	35,0	NÃO	3º	756.***.324-**
JOSE TRAJANO DE MOURA	35,0	NÃO	4º	098.***.564-**

7.3. Ocorrendo empate no resultado final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:
I- Ter sido jurado;
II- O(a) candidato(a) com maior idade.
III - O(a) candidato(a) com maior tempo de experiência comprovada;
IV- O(a) candidato(a) com maior escolaridade.
7.4. Nada obstante ao disposto no subitem imediatamente acima transcrito, fica assegurado ao(à) candidato(a) que tiver idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos, nos termos do art. 27, da Lei Federal nº 10.741/2003 (Estatuto do Idoso), a idade mais avançada como primeiro critério para desempate, sucedido dos outros previstos neste item;

CANDIDATOS(AS) NÃO ATENDERAM ÀS EXIGÊNCIAS PREVISTAS NO EDITAL

CANDIDATO	CRITÉRIO	PcD
EDIVALDO BARBOSA DA	3.4.2/3.4.8/3.4.9/3.4.10/3.4.11/3.4.12/3.4.13/3.4.14/3.4.15/3.4.16	NÃO

SILVA		

Surubim, em 12 de agosto de 2026.

LILIANE BAIÉ CÂNDIDO DE ANDRADE
Comissão Organizadora

ROSA CRISTINA ARRUDA DE MIRANDA
Comissão Organizadora

VELUZIA MARIA SOARES
Comissão Organizadora

Publicado por:
Cilene Farias Silva de Oliveira
Código Identificador:47502AF6

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
RESULTADO FINAL DO PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO - EDITAL Nº 10/2026, DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE SURUBIM – PE

MERENDEIRO(A)

RELAÇÃO DE CANDIDATOS(AS) CLASSIFICADOS(AS)

NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD	CPF
SELMA BRITO DE LIMA	85,0	1ª	NÃO	848.***.354-**
ANDRESSA BARBOSA PEREIRA	85,0	2ª	NÃO	138.***.814-**
MARIA EDUARDA TAVARES DA SILVA	75,0	3ª	NÃO	140.***.284-**
ANA APARECIDA CARNEIRO DA SILVA	55,0	4ª	NÃO	031.***.494-**

7.3. Ocorrendo empate no resultado final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:
I - Ter sido jurado;
II - O(a) candidato(a) com maior tempo de experiência comprovada;
III - O(a) candidato(a) com maior escolaridade;
IV-O(a) candidato(a) com maior idade.
7.4. Nada obstante ao disposto no subitem imediatamente acima transcrito, fica assegurado ao(à) candidato(a) que tiver idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos, nos termos do art. 27, da Lei Federal nº 10.741/2003 (Estatuto do Idoso), a idade mais avançada como primeiro critério para desempate, sucedido dos outros previstos neste item.

CANDIDATOS(AS) QUE NÃO ATENDERAM ÀS EXIGÊNCIAS PREVISTAS NO EDITAL

CANDIDATO	CRITÉRIO	PcD
JOSIANE RAMOS GUIMARAES	3.4.2/3.4.6/3.4.13/3.4.6/3.4.10/3.4.11/3.4.12/3.4.13/3.4.15/	NÃO

Surubim, em 12 de agosto de 2026.

LILIANE BAIÉ CÂNDIDO DE ANDRADE
Comissão Organizadora

ROSA CRISTINA ARRUDA DE MIRANDA
Comissão Organizadora

VELUZIA MARIA SOARES
Comissão Organizadora

Publicado por:
Cilene Farias Silva de Oliveira
Código Identificador:7F19DF5B

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
RESULTADO PRELIMINAR DO PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO - EDITAL Nº 12/2026, DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE SURUBIM – PE

PROFESSOR(A)
(ATUAÇÃO EM SALAS DE AEE (ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO)
RELAÇÃO DE CANDIDATOS(AS) CLASSIFICADOS(AS)

NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD	CPF
JOSÉ ANTONIO OLIVEIRA DE ARRUDA	100,0	1ª	NÃO	077.***.454-**
FERNANDA RAMOS DA SILVA LOPES	100,0	2ª	SIM	117.***.944-**
MARIA GRAZYELLE DINIZ XAVIER LEAL	40,0	3ª	NÃO	056.***.894-**
ROSANGELA LIMA DE SOUSA	40,0	3ª	NÃO	063.***.914-**

7.3. Ocorrendo empate no resultado final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

I - Ter sido jurado;
II - O(a) candidato(a) com maior tempo de experiência comprovada;
III - O(a) candidato(a) com maior escolaridade;
IV-O(a) candidato(a) com maior idade.

7.4. Nada obstante ao disposto no subitem imediatamente acima transcrito, fica assegurado ao(à) candidato(a) que tiver idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos, nos termos do art. 27, da Lei Federal nº 10.741/2003 (Estatuto do Idoso), a idade mais avançada como primeiro critério para desempate, sucedido dos outros previstos neste item.

CANDIDATOS(AS) QUE NÃO ATENDERAM ÀS EXIGÊNCIAS PREVISTAS NO EDITAL

CANDIDATO	CRITÉRIO	PcD
JORGE JOSÉ DE LIRA	3.4.10/3.4.15	NÃO
LEONARDO SILVA DE LIRA	3.4.2/3.4.11/3.4.13/3.4.14/3.4.15	NÃO
MARIA JOSIELE DA SILVA GONÇALVES	3.4.2/3.4.8/3.4.15	NÃO
SIMONE CAVALCANTI DA SILVA SOUSA	3.4.10/3.4.15	NÃO
MARIA ANSELMA DE ARRUDA CARNEIRO	3.4.4/3.4.5/3.4.11/3.4.15	NÃO
ALESSANDRA DE ARRUDA MAGALHÃES	3.4.1/3.4.2/3.4.10/3.4.11/3.4.12/3.4.13/3.4.14/3.4.15	NÃO
DALINE MARIA FRANCISCA DA SILVA DOMINGO	3.4.10/3.4.15	NÃO
RICARDO BARBOSA NETO	3.4.10/3.4.11/3.4.12/3.4.15	NÃO
CASSIA RUBENILMA SILVA LIMA	3.4.2/3.4.15	NÃO

Surubim, em 17 de agosto de 2026.

LILIANE BAIÉ CÂNDIDO DE ANDRADE
Comissão Organizadora

ROSA CRISTINA ARRUDA DE MIRANDA
Comissão Organizadora

VELUZIA MARIA SOARES
Comissão Organizadora

Publicado por:
Cilene Farias Silva de Oliveira
Código Identificador:16AA04BF

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
RESULTADO FINAL DO PROCESSO SELETIVO INTERNO PARA ESCOLHA DE GESTORES ESCOLARES DO MUNICÍPIO DE SURUBIM/PE – EDITAL Nº 03/2026

RELAÇÃO DE CANDIDATOS(AS) CLASSIFICADOS(AS) POR UNIDADE ESCOLAR

Nº	UNIDADE ESCOLAR	NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD
01	Escola Municipal Mariano Gomes	MARIA DA CONCEIÇÃO GOMES	4,0	1º	Não

Nº	UNIDADE ESCOLAR	NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD
02	Escola Municipal Manoel Sabino	LUCINEIDE RUFINO DA SILVA LEAL	4,0	1º	Não

Nº	UNIDADE ESCOLAR	NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD
03	Escola Municipal Imbé de Cima	-	-	-	-

Nº	UNIDADE ESCOLAR	NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD
04	Escola Municipal Irineu Severino de Lima	JOSEANE ALVES DA CONCEIÇÃO ARRUDA	4,0	1º	Não

RELAÇÃO DE CANDIDATOS(AS) QUE NÃO ATENDERAM ÀS EXIGÊNCIAS PREVISTAS NO EDITAL POR UNIDADE ESCOLAR

Surubim, em 07 de agosto de 2026.

LILIANE BAIÉ CÂNDIDO DE ANDRADE
Comissão Organizadora

ROSA CRISTINA ARRUDA DE MIRANDA
Comissão Organizadora

VELUZIA MARIA SOARES
Comissão Organizadora

Publicado por:
Cilene Farias Silva de Oliveira
Código Identificador:FB51F77C

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
RESULTADO FINAL DO PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO - EDITAL Nº 11/2026, DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE SURUBIM – PE

AUXILIAR DE SERVIÇOS GERAIS

RELAÇÃO DE CANDIDATOS(AS) CLASSIFICADOS(AS)

NOME DO CANDIDATO(A)	PONTUAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PcD	CPF
MARIA JOSE LIMA DA SILVA	85,0	1ª	NÃO	038.***.604-**
MARIA PATRICIA LIMA DOS SANTOS	85,0	2ª	NÃO	072.***.464-**
JOÃO PAULO SILVA DE FREITAS	85,0	3ª	NÃO	100.***.814-**
CLAUDIANA BARBOSA DA SILVA	85,0	4ª	NÃO	100.***.994-**
LUCINEIDE FIEL FLORÊNCIO	85,0	5ª	NÃO	090.***.554-**
MAIARA SOUZA DA SILVA	85,0	6ª	NÃO	132.***.934-**
ANA CECILIA DE LIMA SANTOS	85,0	7ª	NÃO	143.***.544-**
DARIELA RAIANE DA COSTA SANTOS	80,0	8ª	NÃO	105.***.194-**
ANDREZA SILVA DE MACEDO	80,0	9ª	NÃO	133.750.934-54
JACILENE ANGELITA DA SILVA	80,0	10ª	NÃO	136.465.614-08
SILVANIA OLIVEIRA DA COSTA	50,0	11ª	NÃO	049.***.504-**
CLECIA JACIARA BARBOSA MOURA	40,0	12ª	NÃO	086.***.594-**
MARIA APARECIDA SANTOS DO NASCIMENTO	35,0	13ª	NÃO	053.***.564-**
FABIANA GOMES DO NASCIMENTO	35,0	14ª	NÃO	078.***.724-**
FLORDITH FERNANDA LISBOA	30,0	15ª	NÃO	100.***.464-**
JOSEFA MAURA DUDA	20,0	16ª	NÃO	095.***.884-**
MARIA DAS DORES SANTANA DE SOUZA	20,0	17ª	NÃO	054.***.044-**
VALMIR ROCHA DA COSTA	10,0	18ª	NÃO	039.***.654-**
JOSÉ ADILSON SOARES DA SILVA	10,0	19ª	NÃO	074.***.724-**
MARIA DO LIVRAMENTO SILVA	10,0	20ª	NÃO	764.***.394-**

7.3. Ocorrendo empate no resultado final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

Ter sido jurado;

O(a) candidato(a) com maior tempo de experiência comprovada;
O(a) candidato(a) com maior escolaridade; IV-O(a) candidato(a) com maior idade.

7.4. Nada obstante ao disposto no subitem imediatamente acima transcrito, fica assegurado ao(à) candidato(a) que tiver idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos, nos termos do art. 27, da Lei Federal nº 10.741/2003 (Estatuto do Idoso), a idade mais avançada como primeiro critério para desempate, sucedido dos outros previstos neste item.

CANDIDATOS(AS) QUE NÃO ATENDERAM ÀS EXIGÊNCIAS PREVISTAS NO EDITAL

CANDIDATO	CRITÉRIO	PcD
MARIA APARECIDA AMANCIO DA SILVA	3.4.13/3.4.14/3.4.15	NÃO
LEIDIANE ARRUDA SANTANA	3.4.2/3.4.13/3.4.14/3.4.15	NÃO
PAULO FERNANDO RAMOS	3.4.2/3.4.3/3.4.5/3.4.7/3.4.9/3.4.10/3.4.11/3.4.12/3.4.13/3.4.14/3.4.15	NÃO

Surubim, em 12 de agosto de 2026.

LILIANE BAIÉ CÂNDIDO DE ANDRADE
Comissão Organizadora

ROSA CRISTINA ARRUDA DE MIRANDA
Comissão Organizadora

VELUZIA MARIA SOARES
Comissão Organizadora

Publicado por:
Cilene Farias Silva de Oliveira
Código Identificador:AA746F38

