



# **PERGUNTAS FREQUENTES: BNCC DA COMPUTAÇÃO**

Professor Renato Borges

# **PERGUNTAS FREQUENTES: BNCC DA COMPUTAÇÃO**

## **Documento Base:**

Complemento ao Documento Curricular para Goiás (DCGO) -  
Computação (2025)

[professorrenato.com](http://professorrenato.com)

**PROF. RENATO RODRIGUES BORGES**

**MARÇO.2026**

## Sumário

perguntas frequentes: bncc da computação .....	1
INTRODUÇÃO .....	3
CAPÍTULO 1: .....	4
Implementação na Escola e no Projeto Político-Pedagógico (PPP).....	4
A escola precisa criar uma disciplina nova chamada "Computação"? .....	4
Como incluir a Computação no Projeto Político-Pedagógico (PPP)? .....	5
CAPÍTULO 2: Planejamento de Aula e Prática do Professor .....	7
Como o professor insere a Computação no Plano de Aula (planeamento quinzenal)? ...	7
Como utilizar o eixo "Pensamento Computacional" no plano de aula? .....	8
Como utilizar o eixo "Mundo Digital" no plano de aula? .....	9
CAPÍTULO 3: Práticas Plugadas e Desplugadas .....	12
CAPÍTULO 4: Recursos, Níveis de Ensino e Avaliação .....	15
15. Como implementar na Educação Infantil e quais recursos usar? .....	15
21. Como construir a Integração Transversal do DC-GO Computação? .....	20
Resposta: Consulte a tabela a abaixo.....	20
CONCLUSÃO .....	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24
SOBRE O AUTOR.....	25

## INTRODUÇÃO

Olá, educador! A inserção da Computação na Educação Básica é uma das maiores inovações curriculares do nosso tempo. Contudo, é natural que surjam dúvidas: "Preciso de ser programador?", "A minha escola não tem internet, o que faço?", "Como insiro isto no meu plano de aula?".

Este e-book foi criado para ser o seu manual de bolso. Reunimos **mais de 20 dúvidas frequentes de coordenadores e professores que respondo de forma direta**, com exemplos práticos e, mais importante, com a fundamentação exata do Documento Curricular para Goiás (DC-GO) Ampliado - Computação.

Prepare-se para transformar a sua prática pedagógica e preparar os seus alunos para o mundo digital, com ou sem o uso de ecrãs!

## **CAPÍTULO 1:**

### **IMPLEMENTAÇÃO NA ESCOLA E NO PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO (PPP)**

**A escola precisa criar uma disciplina nova chamada "Computação"?**

**Resposta:** Não. A orientação é trabalhar a Computação integrada às disciplinas que já existem.

**Fundamentação:** *"A orientação aqui apresentada considera a especificidade da RME-Goiânia, que optou pela abordagem transversal para o desenvolvimento das habilidades e competências elencadas no DC-GO Ampliado Computação, integrando-as aos diferentes componentes curriculares, sem a criação de um componente específico, respeitando a autonomia do nosso sistema de ensino e a concepção de currículo*

*integrado.*" (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 4-5).

## **Como incluir a Computação no Projeto Político-Pedagógico (PPP)?**

**Resposta:** A Computação deve ser incorporada de forma transversal no PPP.

**Fundamentação:** *"Para garantir a efetiva implementação do Documento Curricular para Goiás Ampliado - Computação a partir de 2026, as unidades educacionais deverão: Revisar seus Projetos Político-Pedagógicos (PPP), incorporando a Computação, a ser trabalhada de forma transversal;"* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 17).

## **Como a coordenação pedagógica planeia a implementação escolar?**

**Resposta:** Mapeando as habilidades de Computação dentro do planejamento de cada disciplina.

**Fundamentação:** *"[A unidade educacional deverá] Identificar, nos planejamentos dos componentes curriculares, habilidades da BNCC- Computação e do DC-GO-Computação que dialoguem com os objetos de conhecimento trabalhados;"* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 17).

## **Como a escola deve planejar Projetos Integradores?**

**Resposta:** Os projetos devem focar na realidade e colocar o aluno como protagonista.

**Fundamentação:** *"[A unidade educacional deverá]"*

*Planejar projetos integradores e interdisciplinares, com foco na resolução de problemas reais e no protagonismo estudantil;"* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 17).

## **CAPÍTULO 2: PLANEAMENTO DE AULA E PRÁTICA DO PROFESSOR**

**Como o professor insere a Computação no Plano de Aula (planeamento quinzenal)?**

**Resposta:** O registro precisa ser claro no plano, apontando qual eixo e qual habilidade estão a ser trabalhados.

**Fundamentação:** *"O registro da Computação deve ocorrer de forma explícita nos planejamentos, indicando o eixo trabalhado e a habilidade relacionada;"* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 20).

## **Como utilizar o eixo "Pensamento Computacional" no plano de aula?**

**Resposta:** Esse eixo não é só programação; é sobre ensinar o aluno a pensar, planejar e resolver problemas complexos de forma lógica.

**Fundamentação:** *"No âmbito da Educação Básica, o eixo Pensamento Computacional orienta práticas pedagógicas que favorecem a construção de estratégias para resolver problemas complexos, organizar informações, planejar ações e tomar decisões fundamentadas."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 11).

## **7. Como utilizar o eixo "Cultura Digital" no plano de aula?**

**Resposta:** Focando no uso ético, no respeito à diversidade e no letramento mediático.

**Fundamentação:** *"No âmbito da Educação Básica, o eixo Cultura Digital orienta o desenvolvimento de competências relacionadas ao uso ético e crítico das tecnologias digitais [...] Também envolve o letramento midiático e informacional, estimulando crianças e estudantes a analisar, avaliar e produzir informações e conteúdos digitais de forma consciente..."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 8).

**Como utilizar o eixo "Mundo Digital" no plano de aula?**

**Resposta:** Articulando teoria e prática para entender os impactos da tecnologia na vida diária e o funcionamento dos sistemas.

**Fundamentação:** *"Envolve, por exemplo, a noção de dados e informação, o funcionamento das redes e da internet, a lógica dos sistemas digitais, bem como a compreensão dos impactos do uso*

*intensivo de tecnologias na vida cotidiana..."*  
(Orientações para implementação do DC-GO-  
Computação, p. 10).

## **9. Onde o professor encontra as habilidades para inserir no plano?**

**Resposta:** As matrizes já estão prontas e serão disponibilizadas no sistema integrado da rede.

**Fundamentação:** *"As habilidades do DC-GO Computação devem ser incorporadas aos planejamentos quinzenais dos componentes curriculares; elas serão disponibilizadas no Conecta Educação, dentro de cada componente curricular, conforme matriz anexa neste documento."*  
(Orientações para implementação do DC-GO-  
Computação, p. 20).

**10. A escola terá uma nota isolada no boletim para Computação? Resposta:** Não haverá nota isolada; a avaliação foca no processo e integra-se à nota da disciplina principal. **Fundamentação:** *"Não haverá registro de notas exclusivo para Computação. A aferição do desenvolvimento dos estudante ocorrerá de forma integrada aos componentes curriculares regulares."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 18).

## **CAPÍTULO 3: PRÁTICAS PLUGADAS E DESPLUGADAS**

**11. Como o professor implementa atividades "Desplugadas"? Resposta:** Usando a criatividade com itens do cotidiano, sem uso de máquinas, focando na lógica e no raciocínio.

**Fundamentação:** *"Nesse contexto, as atividades desplugadas assumem papel fundamental, pois possibilitam o desenvolvimento do pensamento computacional, da lógica, da resolução de problemas e da colaboração por meio de jogos de tabuleiro, desafios de sequência e classificação, atividades de decomposição de problemas, simulações, brincadeiras corporais, uso de materiais concretos, narrativas e situações-problema do cotidiano escolar."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 12).

**12. Como o professor implementa atividades "Plugadas"?** **Resposta:** Com intencionalidade pedagógica, usando os recursos digitais como ferramentas de criação, não apenas de consumo passivo. **Fundamentação:** *"...as atividades plugadas envolvem o uso pedagógico de computadores, tablets, celulares, aplicativos, plataformas educacionais e outros recursos digitais, sempre orientados por uma intencionalidade clara e articulada ao currículo."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 15).

**13. A falta de internet na escola impede o ensino da Computação?**

**Resposta:** Não, pois a união de atividades com e sem internet garante a equidade e o acesso ao conhecimento.

**Fundamentação:** *"O equilíbrio entre atividades plugadas e desplugadas amplia o acesso às*

*aprendizagens, promove a equidade, respeita os diferentes contextos das unidades educacionais e fortalece a aprendizagem significativa."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 17).

#### **14. Como trabalhar o reconhecimento de padrões de forma desplugada?**

**Resposta:** Usando materiais simples de arte ou matemática para criar lógicas visuais.

**Fundamentação:** *"Reconhecimento de Padrões [...]*  
*Exemplo 1 - Criação de Colares: Usar contas de diferentes cores e formas. O professor inicia uma sequência (ex: azul, azul, vermelho) e o aluno deve identificar a regra e continuar o padrão."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 13).

## **CAPÍTULO 4: RECURSOS, NÍVEIS DE ENSINO E AVALIAÇÃO**

**15. Como implementar na Educação Infantil e quais recursos usar?**

**Resposta:** Através de brincadeiras de corpo inteiro e objetos concretos, focando no desenvolvimento motor e lógico infantil.

**Fundamentação:** *"Essas experiências devem ser vivenciadas pelas crianças por meio de atividades do cotidiano, jogos e materiais físicos, nas brincadeiras e movimentos do próprio corpo, com intencionalidade pedagógica proposta pelo professor."* (COMPLEMENTO DCGO. COMPUTAÇÃO.2025, p. 9).

**16. Como ensinar "Decomposição" no Ensino Fundamental? Resposta:** Separando tarefas

complexas em tarefas menores, inclusive em atividades práticas de Arte ou Matemática.

**Fundamentação:** *"Decomposição [...] Consiste em quebrar um problema grande em partes menores e mais gerenciáveis, a fim de solucioná-lo por etapas.*

*Exemplo 1 - Desenho Cooperativo: Em vez de pedir "desenhe uma cidade", a atividade é dividida: um grupo desenha as casas, outro as estradas, outro as árvores." (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 13).*

**17. Como abordar a Computação no Ensino Médio?**

**Resposta:** Focando em projetos complexos, robótica e aplicação real no mundo do trabalho.

**Fundamentação:** *"(EM13CO16) Desenvolver projetos com robótica, utilizando artefatos físicos ou*

*simuladores. [...] (GO-EM13CO16-A) Identificar e aplicar conceitos básicos de robótica através de atividades práticas com kits de robótica ou simuladores..."* (COMPLEMENTO DCGO. COMPUTAÇÃO.2025, p. 34).

## **18. O erro do aluno gera nota baixa nesta metodologia?**

**Resposta:** O erro passa a ser uma ferramenta de aprendizagem (depuração) e não de punição.

**Fundamentação:** *"Os professores devem valorizar do erro como parte do aprendizado, observando como o estudante lida com falhas, depura processos e comunica suas descobertas."*

(Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 18).

## **19. Quais instrumentos usar para avaliar o aluno na Computação?**

**Resposta:** A avaliação abandona a prova estática e passa a ser documental, formativa e contínua.

**Fundamentação:** *"Para garantir que a avaliação seja justa e documentada, as unidades educacionais devem utilizar instrumentos que permitam a visualização do desenvolvimento das aprendizagens [...] Portfólios Digitais ou Físicos [...] Diários de Bordo/Registros de Projetos [...] Rubricas de Avaliação [...] Autoavaliação [...] Observação Sistematizada"* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 18-19).

## **20. Como será a formação dos professores para tudo isto?**

**Resposta:** Ninguém ficará desamparado. Haverá formação contínua para transformar a cultura digital da escola.

**Fundamentação:** *"A formação será contínua, contextualizada e articulada às práticas das unidades educacionais. [...] contemplarão a compreensão dos fundamentos da BNCC-Computação e do DC-GO-Computação; estratégias didáticas para o trabalho transversal; uso pedagógico de atividades plugadas e desplugadas; desenvolvimento da cultura digital docente..."* (Orientações para implementação do DC-GO-Computação, p. 17-18).

## 21. Como construir a Integração Transversal do DC-GO Computação?

Resposta: **Consulte a tabela a abaixo.**

Componente Curricular	Cultura Digital	Mundo Digital	Pensamento Computacional
<b>Língua Portuguesa</b>	Leitura crítica de notícias digitais; produção de textos multimodais; debates sobre ética e segurança online.	Uso de editores de texto e ambientes digitais para organização e revisão textual.	Planejamento de textos por etapas; sequenciação lógica de narrativas e argumentações.
<b>Matemática</b>	Uso responsável de IA para resolução de problemas, planilhas e jogos digitais educativos.	Coleta, organização e interpretação de dados; leitura de gráficos digitais.	Resolução de problemas com decomposição, reconhecimento de padrões e algoritmos simples.

Componente Curricular	Cultura Digital	Mundo Digital	Pensamento Computacional
<b>Ciências</b>	Discussão sobre tecnologia, ciência e sociedade; impactos ambientais e sociais das tecnologias.	Uso de simuladores, registros digitais e observação de fenômenos naturais.	Elaboração de procedimentos experimentais e sequências de investigação.
<b>História</b>	Análise crítica de fontes digitais; cidadania digital e memória histórica.	Uso de linhas do tempo digitais e acervos virtuais.	Organização cronológica e lógica de acontecimentos históricos.
<b>Geografia</b>	Debate sobre uso ético de dados geográficos e localização.	Leitura e produção de mapas digitais; análise de dados territoriais.	Comparação de espaços, identificação de padrões e relações espaciais.
<b>Arte</b>	Produção artística digital; autoria e direitos autorais.	Uso de softwares e aplicativos de criação visual e sonora.	Planejamento de processos criativos em etapas.
<b>Educação Física</b>	Discussão sobre tecnologia, corpo e saúde; uso consciente de mídias esportivas.	Uso de aplicativos de registro de movimentos e atividades físicas.	Planejamento de jogos, regras e estratégias.

Instrumento	Objetivo Pedagógico
Portfólios Digitais ou Físicos	Reunir a produção do aluno (desenhos, códigos, textos, fotos de atividades desplugadas) para evidenciar o percurso criativo.
Diários de Bordo/Registros de Projetos	Documentar as etapas de criação de um projeto, desde a ideia inicial até a revisão final.
Rubricas de Avaliação	Critérios claros e compartilhados com os alunos sobre o que se espera em termos de autonomia e colaboração.
Autoavaliação	Incentivar o estudantes e crianças a refletir sobre suas próprias dificuldades e conquistas no uso das tecnologias.
Observação Sistematizada	Registros do professor regente sobre a interação do aluno com os conceitos de computação durante as aulas interdisciplinares.

## CONCLUSÃO

A inserção da Computação no currículo escolar não trata apenas de tecnologia; trata-se de preparar os nossos alunos para pensarem de forma estruturada, ética e colaborativa. Quer seja através de um ecrã de computador ou de um jogo de tabuleiro numa sala de aula rural, o objetivo principal é desenvolver mentes capazes de resolver os problemas do amanhã.

Esperamos que este guia prático lhe tenha dado a clareza e a confiança necessárias para dar o próximo passo na sua jornada educativa. O futuro é agora, e ele constrói-se na sua sala de aula!

**Gostou deste conteúdo?** Partilhe este e-book com os seus colegas e leve esta discussão para a sala de professores da sua escola!

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2017.

GOIÁS. Secretaria de Estado da Educação. Documento Curricular para Goiás (DCGO) - Complemento Computação. Goiânia: Seduc, 2025.

### Questões ENEM Citadas

[1] BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Questão 177, Prova Azul, Segundo Dia do ENEM 2021. Brasília: INEP, 2021. Disponível em: [www.inep.gov.br](http://www.inep.gov.br)

[2] BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Questão sobre Sistemas Binários, Segunda Aplicação do ENEM 2017. Brasília: INEP, 2017. Disponível em: [www.inep.gov.br](http://www.inep.gov.br)

[3] BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Questão 09, Caderno Azul, ENEM PPL 2023. Brasília: INEP, 2023. Disponível em: [www.inep.gov.br](http://www.inep.gov.br)

### Educação em Contextos de Pobreza e Tecnologia

BEZERRA, Antônia. "Ensino de Computação na Educação Básica: A BNCC em Perspectiva." *Revista Educação em Foco*, 2023.

UNESCO. **Tecnologia e Inclusão Digital: A Computação sem Recursos Digitais**. 2019.



## SOBRE O AUTOR

**Prof. Me. Renato Rodrigues Borges** é um estrategista da educação contemporânea, atuando na interseção entre tecnologia, humanidades e subjetividade humana. Polímata mestre em Ciências da Religião (Mackenzie), possui formação multidisciplinar em Ciência da Computação, Pedagogia, Filosofia, Sociologia, Artes Visuais, Marketing, Ciências da Religião, e Letras português Inglês, o que lhe permite articular com fluidez ensino, inovação e desenvolvimento digital e presencial.

Com experiência docente em instituições como Mackenzie, IFG, PUC-GO e UniALFA, leciona temas que vão de políticas educacionais a ativos digitais. Jornalista (MTb 4384), gestor editorial e mentor em IA, capacita profissionais no uso estratégico de ferramentas como ChatGPT.

Também atua como psicanalista, terapeuta e psicopedagogo escolar na área de inclusão, articulando tecnologia e humanização nos processos de aprendizagem. É autor de obras como "Filosofia para o ENEM" e "Guia Prático do Professor: BNCC da Computação na Sala de Aula".

“A educação atualiza a semente humana para vida plena”

Amós Comenius



[www.professorrenato.com](http://www.professorrenato.com)