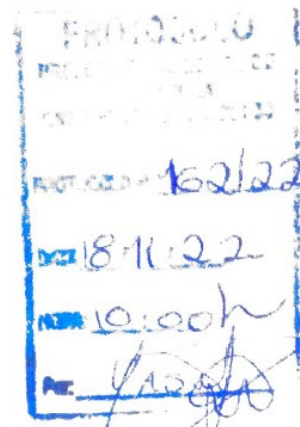




SEMED
Secretaria Municipal
de Educação

PREFEITURA MUNICIPAL DE CARUTAPERA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
30.623.728/0001-30



Ofício nº 74/2022-SEMC

Carutapera/MA, 18 de novembro de 2022.

A Vossa Excelência,
Dr. Airton Marques Silva
Prefeito Municipal de Carutapera/MA.

Excelentíssimo Senhor Prefeito,

Cumprimentando-o cordialmente, venho através do presente, informar que visando dar continuidade às políticas de desenvolvimento educacional do município de Carutapera e visando alcançar uma educação inclusiva e de qualidade temos que enfrentar vários desafios que demandam esforços de vários setores e ações articuladas que subsidiem um Plano de Trabalho com metas e projetos bem definidos.

Neste contexto, a Secretaria Municipal de Educação de Carutapera - Maranhão, trabalha delineando nova proposta curricular, ampliação de projetos de inclusão, curso de formação continuada técnico-pedagógica dos docentes, ampliação da rede de atendimento e muitas outras ações, sempre buscando educação de qualidade e valorização da cidadania como preconiza os dispositivos legais incluídos nos arts. 12, a 15 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação c/c art. 3º da Resolução nº 01 de 04.10.22 do Conselho Nacional de Educação/Ministério da Educação.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CARUTAPERA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
30.623.728/0001-30

Nesta linha apresenta-se a necessidade da execução do projeto de educação científica, tecnológica e digital com foco no desenvolvimento de soluções inovadoras e sustentáveis que beneficiará alunos da rede pública de ensino municipal, como estratégia para o desenvolvimento de atividades curriculares, extracurriculares, multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares;

Para tanto, a Secretaria de Educação Carutapera - Maranhão pretende implementar o ensino do pensamento computacional com programação visual nas escolas municipais para a adoção de práticas relacionadas à competência geral n.5 que trata do mundo tecnológico e da cultura digital em todas suas dimensões e sub dimensões. Nestes espaços, as atividades planejadas deverão ser catalizadoras de novas ideias e estimularem o aluno a sempre querer aprender mais;

A implementação do ensino do pensamento computacional com programação visual nas escolas municipais, no contexto do projeto de tecnologia e inovação sustentável, pressupõe ir além da memorização de códigos ou da construção de dispositivos automatizados pelo aluno e entendemos que o domínio de conhecimentos de algoritmos aplicados aos processos do ensino e da aprendizagem, constitui-se num instrumento eficiente para a condução de ações educacionais mais dinâmicas e interativas;

Nesse contexto, impende afirmar que o ganho cognitivo da inserção do pensamento computacional na Educação Básica está no empoderar jovens estudantes na forma de proceder a resolução de problemas, em sua capacidade para descrever e explicar situações complexas.

Assim, estudantes investidos do poder de uma ferramenta cognitiva para resolver problemas de forma mais ágil e apoiados na transversalidade das diferentes áreas do conhecimento passam a analisar dados logicamente e a representá-los de forma abstrata; a especializar as etapas do processo de

PREFEITURA MUNICIPAL DE CARUTAPERA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
30.623.728/0001-30

resolução de problemas, a particionar problemas complexos, resolvendo-os por meio da discussão de variáveis e de estruturas condicionais.

Nesse diapasão os livros de iniciação ao desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual, promoverão a parte teórica e prática de experiências com dispositivos de automação e protótipos autômatos, portanto deve-se empreender ferramentas para motivar e interagir com o aluno, empregando para tal, recursos avançados de programação estruturada, da montagem, do gerenciamento, da motricidade e da automação de componentes eletroeletrônicos, possibilitando o aluno a estimular a compreensão de conceitos, propor soluções e a inventar e reinventar sempre de forma sustentável.

Para tanto, a implementação do ensino do pensamento computacional com programação visual nas escolas municipais, no contexto do projeto de tecnologia e inovação sustentável deverá levar os alunos a pensarem na essência de um problema proposto, nas possibilidades de resolução e nas alternativas para resolvê-lo e as atividades deverão pressupor a discussão em grupo, a exposição de ideias e a pesquisa, nesse contexto e o educador tornar-se-á mediador e articulador das atividades propostas para que o ensino do pensamento computacional deve ir além dos aspectos tecnológicos, deverá apreciar as relações humanas entre alunos e educadores, contribuindo para o trabalho colaborativo e a socialização.

Portanto, assinale-se que o desenvolvimento do pensamento computacional deve permitir ao aluno vivenciar a construção do seu próprio conhecimento, na qual o mesmo se apropria dos recursos tecnológicos ofertados e aplica-os nas soluções de problemas propostos pelos educadores, bem como nas soluções de problemas apresentados por ele mesmo, conduzindo-o para sua área de interesse.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CARUTAPERA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
30.623.728/0001-30

Desse modo, requer sejam adotados os procedimentos administrativos com vistas à contratação de empresa para fornecimento de livros de iniciação ao desenvolvimento do pensamento computacional com programação visual, com acompanhamento técnico-pedagógico para subsidiar a implementação de projeto educacional para atender aos alunos da rede de Educação Básica do 6º ao 9º ano e EJA (Educação para Jovens e Adultos) do município de Carutapera, nos termos do que preconiza a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), assim como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação c/c art. 3º da Resolução nº 01 de 04.10.22 do Conselho Nacional de Educação/Ministério da Educação.

Anexo I segue Termo de Referência com as especificações detalhadas do objeto a ser adquirido.

Handwritten signature of Flávio Sodré Costa in blue ink.

FLÁVIO SODRÉ COSTA
Secretário Municipal de Educação
Port. N°07/2021