

DECRETO N.º 1.166, DE 07 DE AGOSTO DE 2025.

“Dispõe sobre instituir a computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de Alto Caparaó-MG e dá outras providências”

O PREFEITO MUNICIPAL de Alto Caparaó, Estado de Minas Gerais, no uso das atribuições que lhe confere o art. 93, inciso VI da Lei Orgânica do Município.

CONSIDERANDO a revisão obrigatória dos Projetos Políticos Pedagógicos das Unidades escolares para se adequarem ao CRMG.

CONSIDERANDO a importância da adequação do currículo escolar às necessidades e características locais;

CONSIDERANDO a previsão da Lei nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital;

CONSIDERANDO a previsão da Resolução nº 1, DE 4 DE OUTUBRO DE 2022 do Conselho Nacional de Educação (CNE), que traz as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.

DECRETA:

Art. 1º. Fica instituído a computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de Alto Caparaó-MG, que deverá ser incorporado nas instituições de ensino da rede municipal.

Art. 2º. O referido complemento à BNCC incluirá conteúdos e práticas pedagógicas que visem:

- I - Desenvolvimento do pensamento crítico e criativo;**
- II - Alfabetização digital;**
- III - Estimular o desenvolvimento sustentável e a cidadania digital;**
- IV - Fomentar a inovação e o uso de tecnologias educacionais;**
- V - Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, a criação e teste de algoritmos, e a solução de problemas de maneira colaborativa.**

Art. 3º. A computação na educação infantil irá seguir as seguintes premissas:

- I - Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.**
- II - Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.**
- III - Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.**
- IV - Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.**

Art. 4º. No ensino fundamental serão trabalhadas as seguintes competências:

- I - Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.**
- II - Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.**
- III - Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.**

IV - Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.

V - Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.

VI - Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.

VII - Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

Art. 5º. A implementação do complemento será responsabilidade da Secretaria Municipal de Educação, que deverá:

I - Elaborar e disponibilizar orientações pedagógicas para as escolas;

II - Promover capacitações para os profissionais da educação sobre os novos conteúdos;

III - Avaliar e revisar periodicamente o currículo complementar, em consonância com a BNCC, posteriormente sendo nomeada uma comissão para essa função, através de portaria;

IV - Realizar um levantamento e adequação dos espaços e equipamentos;

V - Adquirir os equipamentos necessários para implementação da computação no currículo da educação básica.

§1º. Compete às escolas municipais:

I - Iniciar as mudanças no PPP para constar como se dará a implantação da computação nas diversas disciplinas da educação básica;

§2º. Compete aos professores:

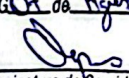
I - Participarem ativamente das capacitações ofertadas pela Secretaria de Educação e Escola;

II - Implementar a computação durante suas aulas.

Art. 6º. Este decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Alto Caparaó/MG, 07 de agosto de 2025.


SEBASTIÃO ANANIAS CAMPOS
Prefeito Municipal

CERTIDÃO DE PUBLICAÇÃO
Certifico que o(a) <u>Douto 11/66/2025</u> foi publicado no quadro de avisos do hall da sede da Prefeitura Municipal de Alto Caparaó - MG nos termos da Lei Municipal Nº 157/2002 Dou fé Alto Caparaó - MG <u>07 de Agosto</u> de 20 <u>25</u>  Assinatura do Servidor