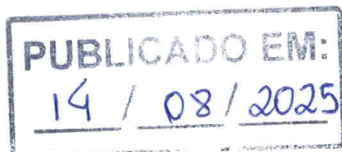




DECRETO MUNICIPAL Nº 097 DE 11 DE AGOSTO DE 2025



INSTITUI A COMPUTAÇÃO COMO COMPLEMENTO À BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO MUNICÍPIO DE ITAPECERICA-MG E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

O PREFEITO MUNICIPAL DE ITAPECERICA-MG, Gleyton Luiz Pereira, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 69, inciso VI da Lei Orgânica do Município de 20/03/1990 e

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 04 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 Itapecerica-MG, que deverá ser incorporado nas instituições de ensino da rede municipal, a partir da data desse decreto.



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. 8º.** 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. 9º. Este decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Itapecerica-MG, 11 de agosto de 2025


Gleyton Luiz Pereira
Prefeito Municipal