



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

DECRETO Nº 35 DE 08 DE ABRIL DE 2025.

DISPÕE SOBRE A IMPLEMENTAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA NO ÂMBITO DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE PEQUI/MG

O Prefeito Municipal de Pequi/MG, ANDRÉ LUIZ MELGAÇO TAVARES no uso de suas atribuições legais que lhe foram conferidas pela lei Orgânica do Município, e considerando:

CONSIDERANDO:

- A Constituição da República Federativa do Brasil, de 05 de outubro de 1988;
- A Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.
- A Resolução CNE/CEB nº 4, de 13 de julho de 2010 que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica.
- A Resolução CNE/CEB nº 7, de 14 de dezembro de 2010 que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos.
- A Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017 que institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica.
- A Resolução CNE/CP nº 4, de 17 de dezembro de 2018 que institui a Base Nacional Comum Curricular na Etapa do Ensino Médio (BNCC-EM), como etapa final da Educação Básica, nos termos do artigo 35 da LDB, completando o conjunto constituído pela BNCC da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, com base na Resolução CNE/CP nº 2/2017, fundamentada no Parecer CNE/CP nº 15/2017.
- O Parecer CNE/CEB Nº 2, 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).
- A Resolução CNE/CEB nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

- A Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023 que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003.
- O Documento Orientador Curricular do Estado de Minas Gerais – Currículo Regional de Minas Gerais - CRMG.
- A Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022 - Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.
- O disposto no Currículo de Referência em Tecnologia e Computação -CIEB- Centro de Inovação para a Educação Brasileira, no que tange a Educação Básica para a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), da educação infantil ao ensino médio, contemplando os temas tecnologia e computação.

RESOLVE:

Art. 1º A presente Resolução orienta e define as diretrizes acerca das Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para as escolas pertencentes a Rede Municipal de Ensino de Minas Gerais – CRMG.

Parágrafo Único. As diretrizes e concepções que contemplam esta resolução têm a função de orientar caminhos e estabelecer intencionalidades que fundamentam e complementam a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Documento Orientador Curricular do Estado de Minas Gerais – CRMG e que essas ações reverberem no dia-a-dia educacional, seja na estrutura física ou nas relações pedagógicas que emergem no ambiente escolar.

Art. 2º Entende-se para efeitos desta Resolução:

I- Cultura Digital: Diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das diferentes



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.

II- Computação Desplugada: A Computação Desplugada refere-se a um conjunto de atividades lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de utilizar um computador.

III - Pensamento Computacional: Conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de forma metódica e sistemática através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos. Utiliza-se de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento.

IV - Fluência Digital: Habilidade de encontrar, avaliar, produzir e comunicar informação usando plataformas digitais (com diferentes dispositivos de hardware e de software). Refere-se ao uso de computadores, aplicativos, software para formatar textos, produzir apresentações, buscar informações e insumos na internet.

V - Linguagem Digital: Refere-se às formas de comunicação utilizadas no mundo digital. Pode ocorrer entre pessoas, entre pessoas e computadores, ou entre computadores. Linguagem digital é um conjunto de várias formas de expressão – emojis, símbolos, linguagens de programação, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas, e outras linguagens visuais para descrever processos, visualização e manipulação de dados.

VI - Mundo Digital: Compreende arte fatos digitais-físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

VII - Tecnologia Digital: Codifica, processa e transmite informação usando números (que usualmente são 0s e 1s, mas pode-se usar como base qualquer conjunto contável). Se refere à tecnologia utilizada para a construção de equipamentos digitais, como os computadores, máquinas fotográficas digitais. A palavra “digital” vem do latim *digitus*, que significa dedo, em referência a uma das mais antigas formas de contagem.

VIII - Tecnologia: Produto da ciência e da engenharia envolvendo um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas. É a aplicação prática do conhecimento científico. No final do século XX e no século XXI, destacam-se a biotecnologia, a tecnologia, a tecnologia digital, tecnologia da informação e comunicação.

IX - Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC): Compreende tanto a infraestrutura física (componentes que permitem codificar, armazenar, processar e transmitir a informação) como o software (aplicações e sistemas). TDIC inclui tecnologias digitais e analógicas (embora grande parte das tecnologias de TDICs estejam migrando para digitais).

Art. 3º Em todas as instituições escolares que integram a Rede Municipal de Educação, o Ensino da Computação deve ser trabalhado de maneira transversal, sendo implementado de forma gradual a contar do ano letivo de 2025.

§ 1º A transversalidade difere da interdisciplinaridade e ambas complementam-se, rejeitando a concepção de conhecimento que toma a realidade como algo estável, pronto e acabado. A transversalidade é a capacidade de encontrar soluções para problemas através do conhecimento de diversas áreas, sendo portanto característica inerente à Computação.

§2º A transversalidade refere-se à dimensão didático-pedagógica, e a interdisciplinaridade, à abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

Art. 4º Na Educação Infantil, a BNCC Computação está prevista para ser implementada a partir da Educação Pré-Escola (4 e 5 anos) e se estrutura em quatro premissas básicas que norteiam o trabalho com a educação digital, as quais se relacionam com os campos de experiência dessa etapa da Educação Básica, tendo a ludicidade como objeto central. São elas:

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 media das 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. 5º No Ensino Fundamental, o complemento traz sete competências, a partir das quais as habilidades são destrinchadas em uma estrutura que conta com: eixo, objeto de conhecimento, habilidade, explicação da habilidade e exemplos. São eles:

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



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

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. 6º Na Educação Infantil (4 e 5 anos) e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC Computação traz o conceito de “computação desplugada”, que prevê o desenvolvimento de habilidades ligadas à educação digital mesmo sem o uso de ferramentas tecnológicas. Essas habilidades são introdutórias e permitem que o conceito de computação se expanda para além do uso e da criação de artefatos digitais, alcançando também a ideia de que o tema tem relação com o desenvolvimento do raciocínio lógico e na resolução de problemas.

Art. 7º Às mantenedoras cabe a gestão do processo de implantação e implementação da BNCC Computação e os preceitos legais, realizando avaliação, orientação e monitoramento constante.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

Art. 8º O ensino de computação deve se basear em quatro pilares fundamentais, que são referentes ao pensamento computacional:

I. Decomposição: divisão do problema em partes menores, o que ajuda a gerenciar e a desenvolver uma solução.

II. Reconhecimento de padrões: identificação de similaridades para facilitar e agilizar a solução de problemas.

III. Abstração: filtragem e classificação de dados para categorizar o que precisa ser resolvido.

IV. Algoritmo: criação de instruções para solucionar o problema ou executar uma tarefa.

Art. 9º Os objetivos e direitos de aprendizagem e as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação devem ser organizadas junto ao Documento do Território Municipal e demais documentos correlatos.

Art. 10. A BNCC Computação traz diferentes orientações que variam de acordo com a respectiva etapa da Educação Básica, como por exemplo, na etapa da Educação Infantil - Pré-Escola 4 e 5 anos] e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a computação deve ocorrer de maneira lúdica e construída a partir dos interesses das crianças e estudantes, trabalhando com o conceito de computação desplugada. Já nos Anos Finais do Ensino Fundamental deve ser trabalhada como uma maneira de explicar e refletir nosso mundo atual, com a finalidade de estimular e incentivar a visão crítica e uma compreensão dos impactos na sociedade e no meio ambiente.

Art. 11. A mentalidade computacional se relaciona ao pensamento crítico e permite a resolução de problemas, dialogando com o pensamento matemático. Os/As professores/as das diferentes áreas do conhecimento, podem adotar algumas estratégias e abordagens, as quais destacamos aqui, a fim de desmistificar



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

e avançar nessa temática:

I – Contextualize o conceito: explique o pensamento computacional de forma simples e contextualizada, utilizando exemplos significativos aos estudantes, que façam parte do seu cotidiano, como sua rotina de estudo, a programação de uma viagem, uma charada, os passos de um jogo, entre outros. Mostre como oraciocínio lógico, a decomposição de problemas e a abstração estão presentes nessas situações.

II – Promova a experimentação: encoraje os/as estudantes a experimentar e explorar o pensamento computacional por meio de atividades práticas e desafiadoras. Incentive a resolução de problemas complexos, a criação de algoritmos e a programação de computadores de forma gradual e progressiva, com softwares como o Scratch que é livre, educacional, gratuito e que funciona na modalidade off-line.

III - Estimule, incentive e oriente a criatividade: mostre aos/as estudantes que o pensamento computacional não se limita apenas à lógica e à matemática, mas também envolve a criatividade e a inovação. Incentive a criação de soluções originais e a aplicação do pensamento computacional em projetos criativos e artísticos, usando do senso estético.

IV - Faça conexões interdisciplinares: demonstre como o pensamento computacional pode ser aplicado a diferentes áreas do conhecimento, como Ciências, Matemática, Linguagens, Humanas e até mesmo em atividades do cotidiano. Mostre aos/as estudantes a relevância e a versatilidade do pensamento computacional em diversos contextos.

V - Utilize recursos e ferramentas educacionais: integre ferramentas e recursos educacionais que facilitem a compreensão e a prática do pensamento computacional, como jogos, aplicativos, softwares de programação e



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

kits de robótica associados a materiais de baixos recursos e recicláveis. Promova atividades interativas e colaborativas que estimulem e impulsionem a aprendizagem do pensamento computacional, de forma dinâmica e envolvente.

Art. 12. Caberá à Secretaria Municipal de Educação protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação o Plano de Ação para as Escolas Públicas Municipais, contendo:

I - A reorganização do Documento Orientador do Território Municipal, apresentando a computação em sua estrutura, em toda a Educação Básica (etapas e modalidades), desde a faixa etária da Educação Infantil e Ensino Fundamental;

II – A apresentação do período para:

- a. a implantação e implementação da computação em todas as escolas;
- b. a reorganização da infraestrutura;
- c. a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos e didáticos;
- d. o programa de formação continuada dos/as professores/as;
- e. a apresentação do Plano Curricular alinhado ao Documento Orientador Curricular de Território;
- f. as linhas gerais do processo avaliativo;
- g. como se dará o acompanhamento e monitoramento toda inclusão da BNCC Computação no planejamento educacional.

Art. 13. Caberá às mantenedoras das escolas privadas de Educação Infantil protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação o Plano de Ação para as suas mantidas, contendo:

- I – a reorganização da matriz curricular, de acordo com a reorganização do documento Orientador do Território Municipal, apresentando a computação em sua estrutura a partir da Educação Infantil – Pré Escolar e Anos Iniciais – Ensino Fundamental.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

II – a apresentação do período para:

- a. a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos;
- b. o programa de formação continuada dos/as professores/as;
- c. como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC Computação no planejamento educacional.

Art.14. A Secretaria Municipal de Educação deverá definir estratégias quanto:

§ 1º O orçamento necessário para a implantação e implementação da BNCC Computação.

§ 2º Aprevisão da BNCC Computação na Lei de Diretriz Orçamentária(LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA).

§ 3º A carreira docente dos/as professores/as requer diretrizes que promovam o desenvolvimento profissional e contínuo dos educadores, com a oferta de cursos e/ou treinamentos contínuos que garantam sua atualização em novas tecnologias e metodologias de ensino em computação, assegurando o acesso a recursos adequados, como materiais didáticos, laboratórios de tecnologia e suporte técnico.

§4º A tecnologia assistiva utilizada no Atendimento Educacional Individualizado - AEE também deve estar prevista.

Art. 15. As Instituições Escolares, quando forem atualizar o Projeto Político Pedagógico ou o Regimento Escolar devem incluir o Ensino da Computação, pois os currículos escolares devem incorporar as competências e habilidades.

Art. 16. A Secretaria Municipal de Educação deve revisar o Documento Orientador Curricular do Território de Pequi/MG, incluindo o Ensino da Computação, por meio de suas habilidades e competências.

Art. 17. Cabe ao Conselho Municipal de Educação de Pequi/MG monitorar o cumprimento do disposto nesta Resolução.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

Art. 18. Os casos omissos nesta Resolução serão apreciados e definidos pelo CME/Pequi/MG.

Art. 19 - As despesas decorrentes da execução deste Decreto correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 20 - Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Registre-se. Publique-se. Cumpra-se.

Prefeitura Municipal de Pequi, 08 de abril de 2025.

ANDRÉ LUIZ MELGAÇO TAVARES
Prefeito Municipal

ANDRÉ LUIZ MELGAÇO TAVARES
Prefeito Municipal

PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI/MG
CNPJ: 18.313.874/0001-64
Afixado(a) e Publicado(a) no Quadro de Aviso
Oficial de Publicações de Ato do Poder Executivo.
Pequi, 08 / 04 / 2025
Assinatura: [assinatura]

JOSÉ HONORATO DE OLIVEIRA
Controlador Interno
Prefeitura Municipal de Pequi



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

JUSTIFICATIVA

O Conselho Municipal de Educação de Pequi/MG, nos seus atribuições, examina a presente Resolução, que traz como objetivo principal apontar caminhos para a implementação do complemento da Computação à BNCC, na educação básica, de forma transversal ao currículo. Ainda, compreende como metas:

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 compartilhar 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.

IV - 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,



PREFEITURA MUNICIPAL DE PEQUI

ESTADO DE MINAS GERAIS

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.

A educação midiática funciona para formar pessoas capazes de lidar tanto com as tecnologias de comunicação quanto para perceber a qualidade, o sentido e os objetivos das informações transmitidas. Por isso, a educação midiática abrange todos os aspectos da vida das crianças e dos estudantes. A abordagem é fundamental para a alfabetização e deve ser iniciada na Educação Infantil. Isso porque as atuais gerações já são expostas a milhares de informações que podem representar riscos ao seu crescimento e desenvolvimento cognitivo. A alfabetização envolve muito mais do que ler e interpretar, por isso é fundamental ter senso crítico para saber se os conteúdos veiculados são realmente confiáveis.

Um dos campos tidos como estratégicos para a educação midiática é a educação. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que orienta a elaboração de todos os currículos das escolas brasileiras, estabelece que todas as crianças e estudantes devem ser capazes de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolas), para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Pequi/MG, 08 de abril de 2025.

4