



Resolução CME Nº 01 /2026

Institui e orienta a Secretaria Municipal de Educação Cultura desporto e laser, as Instituições de Ensino pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de São José do Ouro/RS, o complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no Documento Orientador Curricular do Território Municipal da Computação na Educação Básica, Educação Infantil de 4 e 5 anos (Pré Escolar) e Ensino Fundamental e dá outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO JOSÉ DO OURO - CME, no uso de suas atribuições legais conferidas por Lei e com fundamento no art. 211 da Constituição Federal (CF), nos artigos 8º e 11º, inciso III e IV, da Lei Federal de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN (Lei nº 9.394/1996) Lei Municipal nº 938/92, que dispõe sobre o Sistema Municipal de Ensino:

CONSIDERANDO, a Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente;

CONSIDERANDO, a Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece a Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN);

CONSIDERANDO, a Lei Nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE;

CONSIDERANDO, a Resolução CME Nº 01, de 10 de dezembro de 2019, que orienta a implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, do Referencial Curricular Gaúcho – RCG e, institui o Documento Orientador Curricular do Território Municipal de São José do Ouro – como obrigatórios ao longo das etapas para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, séries iniciais e finais e suas respectivas modalidades no Território Municipal;

CONSIDERANDO, a Lei N° 14.113, de 25 de dezembro de 2020, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB), de que trata o art.212, da Constituição Federal revoga dispositivos da Lei N° 11.994, de 20 de junho de 2002 e dá outras providências;

CONSIDERANDO, o Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022, e seu Anexo, que define as “Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)”;

CONSIDERANDO, a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 outubro de 2022, que traz as “Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC”;

CONSIDERANDO, a Lei N° 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nº 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 025, outubro de 2003;

CONSIDERANDO, a Resolução MEC Resolução CIF nº 15 , de 12 de junho de 2025 aprova a metodologia de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, incisos I, IV e V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, no exercício de 2025, para fins de distribuição dos recursos da complementação do Valor Aluno Ano Resultado - VAAR no exercício de 2026;

CONSIDERANDO, a necessidade de adequar os currículos da Rede Municipal de Ensino à BNCC, que destaca as competências gerais e específicas envolvendo tecnologia e computação;

CONSIDERANDO, a importância de desenvolver habilidades relacionadas ao pensamento computacional, à análise crítica e ao uso ético e responsável das tecnologias digitais a fim de preparar os estudantes para os desafios contemporâneos;

CONSIDERANDO, a relevância de promover a inclusão digital e a equidade no acesso às competências tecnológicas como elementos essenciais para o exercício pleno da cidadania;

CONSIDERANDO, a obrigatoriedade de fomentar a formação continuada dos profissionais da educação para a efetiva implementação da BNCC da Computação;

CONSIDERANDO, a importância da Computação como área de conhecimento essencial ao desenvolvimento das competências e habilidades previstas na BNCC, contribuindo para a formação integral dos estudantes e para o exercício pleno da cidadania na era digital;

RESOLVE:

Art. 1º A presente Resolução institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Documento Orientador do Território Municipal de São José do Ouro, bem como determina prazos e outras providências.

I- Os currículos escolares devem ser readequados às normas e competências específicas da Computação na Educação Básica, incluirá competências e habilidades, conforme a BNCC, podendo ser componente curricular ou interdisciplinar, OU Transversal de acordo com a orientação da respectiva mantenedora.

II - Os processos de aprendizagem referentes a Computação na Educação Básica devem ser implementados considerando a BNCC, a legislação, as normas vigentes da educação e o disposto neste ato normativo.

III- As mantenedoras deverão promover a formação continuada de profissionais da educação.

IV- A formação continuada dos professores deve ser realizada anualmente com a finalidade de aperfeiçoamento permanente através de reflexão sobre as práticas, a partir do ano de 2026.

Art. 2º Para fins de compreensão da presente normativa, entende-se que:

I- Tecnologia: produto da ciência e da engenharia, envolvendo um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas, destacando-se a biotecnologia, nanotecnologia, a tecnologia digital, tecnologia da informação e comunicação.

II- Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC): compreende tanto a infraestrutura física (componentes que permitem codificar, armazenar, processar e transmitir a informação), como o *software* (aplicações e sistemas), podendo ser digital e analógica.

III - Cultura digital: diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea; e à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.

III- Computação desplugada: pode ser considerada como um conjunto de atividades lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de utilizar um computador.

IV- 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.

V- Fluência digital: habilidade de encontrar, avaliar, produzir e comunicar informação usando plataformas digitais, com diferentes dispositivos de *hardware* e de *software*, como o uso de computadores, aplicativos, *software* para formatar textos, produzir apresentações, buscar informações e insumos na *internet*.

VI- Linguagem digital: refere-se às formas de comunicação utilizadas no mundo digital, podendo 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.

VII- Mundo digital: compreende artefatos digitais físicos (computadores, celulares, *tablets*) e virtuais (*internet*, redes sociais, programas, nuvens de dados).

Art. 3º 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. 4º Os objetivos e direitos de aprendizagem e as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação estão organizadas junto ao Documento do Território Municipal e demais documentos correlatos.

Art. 5º Na Educação Infantil, a partir dos 4 (quatro) anos de idade, a BNCC Computação se estrutura em quatro premissas básicas do trabalho com a educação digital, estando relacionadas aos campos de experiência, de forma lúdica e desplugada, sendo 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 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. 6º No Ensino Fundamental a computação pode ser um componente curricular, que contribua para a explicação do mundo atual e para que o/a estudante se entenda ser agente ativo e consciente de transformação, capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

Parágrafo único: Nos anos iniciais o trabalho com a computação deve estar voltado à integração de competências tecnológicas de forma lúdica, desplugada, explorando recursos que ajudem a desenvolver o pensamento lógico, a resolução de problemas e a criatividade, bases para a introdução de computação.

Art. 7º As instituições de Ensino Privadas de Educação Infantil devem adequar seus Projetos Político Pedagógicos, Regimento Escolares, Planos de Estudos e Planos de Atividades da Educação Infantil inserindo as competências e habilidades da BNCC Computação como formação geral para o desenvolvimento dos processos de aprendizagens.

Art. 8º A Secretaria Municipal de Educação e Cultura dará assessoramento às escolas municipais da rede para a implementação e/ou adequação de seus Projetos Político Pedagógicos, Regimentos Escolares, Projetos Pedagógicos da Rede, Planos de Estudos e Planos Orientadores das Práticas Pedagógicas considerando as competências e habilidades da BNCC Computação – Complemento à BNCC:

I - Na Educação Infantil sugere-se de forma transversal perpassando por todos os campos de experiências;

II - Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a oferta poderá ocorrer na forma de aula complementar, concomitante ao horário em que o professor titular da turma estiver realizando planejamento;

III - Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, 6º ao 9º ano, deverá constar como componente curricular obrigatório nas matrizes curriculares;

Art. 9º Caberá às mantenedoras das escolas privadas de Educação Infantil protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação até 10 de novembro de 2025, 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 dos 4 anos de idade;

II- apresentação do período para:

a) a adequação dos recursos humanos: perfil do/a profissional, formação inicial e continuada;

b) a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos;

III- o programa de formação continuada dos/as professores/as;

IV- como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC Computação no planejamento educacional.

Art. 10º Caberá à Secretaria Municipal de Educação e Cultura a implementação do Documento Orientador Territorial da Computação na Educação Básica, em complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) das Escolas de Educação Infantil e Ensino Fundamental da rede Municipal e protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação, até o dia 10 DE JULHO DE 2026, o Plano de Ação para as Escolas Públicas Municipais, contendo:

I- apresentação do período para:

a) a implantação e implementação da computação em todas as escolas;

b) a adequação dos recursos humanos: perfil do/a profissional, ingresso, formação inicial e continuada;

c) a reorganização da infraestrutura;

d) a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos e didáticos;

II- o programa de formação continuada dos/as professores/as;

III- a apresentação do Plano Curricular;

IV- as linhas gerais do processo avaliativo;

V- Avaliar e revisar periodicamente o currículo complementar, em consonância com a BNCC;

VI- como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC Computação no planejamento educacional.

Quanto à elaboração da Política da Educação Digital, o município terá o prazo até 15 de julho 2026, para apresentar ao Conselho Municipal de Educação a sua implementação gradativa a partir de 2027.

Art. 12 A Secretaria Municipal de Educação e Cultura deverá definir estratégias quanto:

I- o orçamento necessário para a implantação e implementação da BNCC Computação;

II- a previsão da BNCC Computação na Lei de Diretriz Orçamentária (LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA);

III- a carreira docente dos/a professores/as.

Art. 13 Esta Resolução entra em vigor na data de sua aprovação pelo CME de São José do ouro, revogando-se as disposições em contrário.

São José do ouro, 07 de agosto de 2026.



Documento assinado digitalmente
GRASIELA CARNIEL FORMENTO
Data: 07/08/2026 08:23:02-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Grasiela Carniel Formento
Presidente do Conselho Municipal de Educação

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
SÃO JOSÉ DO OURO

