



**CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**  
Criado pela Lei Municipal nº 1576/90, de 31/12/1990  
Reestruturado pela Lei Municipal nº 3.727, de 01/09/2016  
Espumoso/RS

RESOLUÇÃO CME N.º 01/2025, de 13 de outubro de 2025.

**Institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento à Base Nacional Comum Curricular - BNCC e ao Documento Orientador do Território Municipal do município de Espumoso/RS**

O Conselho Municipal de Educação de Espumoso, no uso de suas atribuições conferidas pela Lei Municipal nº 3.727 de 01 de setembro de 2016 que Reestrutura o Conselho Municipal de Educação de Espumoso e considerando o disposto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/1996) que estabelece as bases da educação nacional; Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017 que institui oficialmente a BNCC da Educação Infantil e do Ensino Fundamental; Parecer CNE/CEB nº 2/2022 que aprova as “Normas sobre Computação na Educação Básica — Complemento à BNCC”; Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022 que homologa as normas sobre Computação na Educação Básica; Lei nº 14.533/2023 – Política Nacional de Educação Digital (PNED) que torna a Computação e o Pensamento Computacional obrigatórios; Guia de Educação Digital e Computação nas Escolas – MEC/Escolas Conectadas (2023); Lei nº 14.172/2021 que garante conectividade as escolas públicas.

**RESOLVE:**

**Art.1º**A presente Resolução institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento à Base Nacional Comum Curricular - BNCC e ao Documento

Orientador do Território Municipal do Sistema Municipal de Ensino do município de Espumoso/RS, bem como determina prazos e outras providências.

**Parágrafo único:** Os currículos escolares devem ser readequados às normas e competências específicas da Computação na Educação Básica, podendo ser componente curricular ou interdisciplinar, de acordo com a orientação da respectiva mantenedora.

**Art.2º** Para fins de compreensão da presente normativa, entenda-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, 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;

IV. **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;

V. **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;

VI. **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;

**VII. 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;

**VIII. 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 devem ser 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 considerada como um componente curricular ou interdisciplinar, que contribua para a explicação do mundo atual e para que o/a estudante se entenda ser agente ativo/a 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** Caberá à Secretaria Municipal de Educação protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação até o dia **30 de novembro de 2025** 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 dos 4 anos de idade;

II. 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;

e) dentre outros;

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

IV. a apresentação do Plano Curricular;

V. as linhas gerais do processo avaliativo;

VI. como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC

Computação no planejamento educacional.

**Art.8º** Caberá às mantenedoras das escolas privadas de Educação Infantil protocolar junto ao Conselho Municipal de Educação até o dia **30 de novembro de 2025** o Plano de Ação para as suas mantidas, contendo:

I. a reorganização da matriz curricular, de acordo com a BNCC Computação, 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;

c) dentre outros;

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.9º** A Secretaria Municipal de Educação 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.10** Às mantenedoras cabe a gestão do processo de implantação e implementação da BNCC Computação e os preceitos legais, realizando avaliação e monitoramento constante.

**Art. 11** Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Espumoso, 13 de outubro de 2025.

Aprovada por unanimidade em sessão ordinária realizada no dia 13 de outubro de 2025.

**CONSELHEIROS PRESENTES:**

Angélica Fagundes

Cassiana Keller

Cleusa de Oliveira

Fátima Teresinha Dresch

Indiara Sostemeier

Leandres Bernardete Musa Daoud

Luciane Fracaro Cansi

Raiana Toledo de Moraes Dalmora

Regina Schneider dos Santos

Rosimara Pasini Rodrigues

Saméli Hennerich