



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Prefeitura Municipal de Selbach/ RS

Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

Criado em 27/07/1973 e reorganizado pela Lei Municipal 2.039/2001

RESOLUÇÃO nº 05/2025

Institui a alteração na oferta das aulas no Currículo da Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e determina prazo e outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SELBACH - Estado do Rio Grande do Sul, com fundamento da Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, no uso das suas atribuições legais que lhe são conferidas pela Lei Municipal nº 2039/2001, que institui o Sistema Municipal de Educação de Selbach e como complemento ao Parecer CNE/CP nº 15, de 15 de dezembro de 2017, e à Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, e por determinação do Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022 e da Resolução CNE/CEB nº 1, de 04 de outubro de 2022, complementado pela Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023 e à Resolução CNE/nº2/2025.

RESOLVE:

Art. 1º Orientar 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 de Selbach, (2024) bem como determina prazos e outras providências.



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Prefeitura Municipal de Selbach/ RS

Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

Criado em 27/07/1973 e reorganizado pela Lei Municipal 2.039/2001

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



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Prefeitura Municipal de Selbach/ RS

Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

Criado em 27/07/1973 e reorganizado pela Lei Municipal 2.039/2001

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;



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Prefeitura Municipal de Selbach/ RS

Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

Criado em 27/07/1973 e reorganizado pela Lei Municipal 2.039/2001

- 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, interdisciplinar ou de forma transversal 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 18 de fevereiro de 2026, o Plano de Ação para as Escolas Públicas Municipais, contendo:

- I. aplicação do Documento Orientador do Território Municipal, (2024), que apresenta 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;



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Prefeitura Municipal de Selbach/ RS

Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

Criado em 27/07/1973 e reorganizado pela Lei Municipal 2.039/2001

- 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. 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);

Art. 10 A mantenedora cabe a gestão do processo de implantação e implementação da BNCC Computação e os preceitos legais, realizando avaliação e monitoramento constante.

Art. 11 Planejamento pedagógico para que o uso dos dispositivos digitais nas escolas, esteja alinhada com a BNCC Computação, garantindo o seu uso com intencionalidade pedagógica, de acordo com o currículo municipal e com o projeto político-pedagógico de cada instituição. As orientações devem estar em conformidade com a Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que trata do uso de dispositivos digitais no contexto educacional.

Art. 12 Implemente, de forma obrigatória, a educação digital e midiática e o currículo de Computação na organização curricular da instituição de ensino, em consonância com a Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025. A inserção deste currículo poderá ocorrer de maneira interdisciplinar e transversal às demais áreas do conhecimento ou como um componente curricular específico, respeitando-se a organização pedagógica da instituição e a disponibilidade de recursos humanos, tecnológicos e financeiros.



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Prefeitura Municipal de Selbach/ RS

Secretaria Municipal de Educação, Cultura, Desporto e Lazer

Criado em 27/07/1973 e reorganizado pela Lei Municipal 2.039/2001

Art.13 Está resolução, assim que aprovada, revoga as disposições contraditórias a Resolução do CME nº02/2024.

Art. 14 Esta Resolução entrará em vigor na data de sua aprovação.

Selbach, 12 de dezembro de 2025.

Aprovada, por unanimidade, em reunião plenária em 12/12/2025

Ivandréia Weschenfelder

Presidente CME