

DECRETO Nº 51 DE 19 DE NOVEMBRO DE 2025.

Dispõe sobre a criação e regulamentação da disciplina de Computação como componente curricular na Educação Básica no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Tamboril do Piauí-PI, e dá outras providências.

O PREFEITO MUNICIPAL DE TAMBORIL DO PIAUÍ, ESTADO DO PIAUÍ, no uso de suas atribuições legais conferidas pelo art. 37 da Constituição Federal e de conformidade com a Lei Orgânica Municipal,

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, homologado por despacho do Ministro da Educação, publicado no DOU de 3 de outubro de 2022, que aprovou as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que define diretrizes para a inclusão da Computação na Educação Básica, estabelecendo-a como direito de aprendizagem de todos os estudantes;

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), e na Lei nº 14.180/2021, que criou a Política de Inovação Educação Conectada (PIEC);

CONSIDERANDO a importância da Computação como campo do conhecimento voltado ao desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da resolução de problemas, promovendo a formação crítica e criativa de cidadãos capazes de compreender e transformar a realidade;

CONSIDERANDO as recomendações constantes nos documentos “Recomendações para Implementação da BNCC Computação” e “Documento Orientador para Atualização do Referencial Curricular”, elaborados pela Fundação Telefônica Vivo e Instituto Natura, que destacam o papel da Computação na formação integral e cidadã dos estudantes;

DECRETA:

Art. 1º - Fica instituída e regulamentada a disciplina de Computação como componente curricular obrigatório na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Tamboril do Piauí/PI, devendo ser incorporada ao Referencial Curricular Municipal e à matriz curricular das escolas, em consonância com as diretrizes da BNCC Computação e do Conselho Nacional de Educação.

Art. 2º - Para fins de organização didático-pedagógica e em consonância com a BNCC e a Resolução CNE nº 1/2022, os conteúdos de Computação serão estruturados a partir dos seguintes eixos para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental:

I – Pensamento Computacional: Desenvolvimento de habilidades como reconhecimento de padrões, criação de algoritmos, decomposição de problemas e uso de lógica para

PREFEITURA MUNICIPAL DE TAMBORIL DO PIAUÍ

Praça do Mercado, 56 - Centro - Tamboril do Piauí-PI - CEP 64.893-000

CNPJ Nº 01.616.855/0001-04 - gabinetedoprefeito@tamborildopiaui.pi.gov.br

resolução de desafios de forma lúdica e contextualizada, respeitando as fases do desenvolvimento infantil.

II – Mundo Digital: Compreensão do funcionamento de dispositivos eletrônicos e digitais, suas interfaces e formas de interação, reconhecendo o papel dessas tecnologias no cotidiano e nos processos de comunicação e expressão.

III – Cultura Digital: Promoção do uso consciente, ético, responsável e seguro das tecnologias digitais, estimulando a cidadania digital, o respeito aos direitos autorais, à privacidade e à convivência segura em ambientes virtuais.

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. 5º - São objetivos específicos da disciplina de Computação:

I – Promover o letramento digital e computacional desde a Educação Infantil;

II – Fomentar a criatividade, a colaboração e o raciocínio lógico como instrumentos para resolução de problemas;

III – Integrar conhecimentos de computação às demais áreas do saber, ampliando o potencial interdisciplinar do currículo;

IV – Contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais como autonomia, persistência, empatia e trabalho em equipe;

V – Estimular o protagonismo estudantil por meio de projetos, desafios e atividades de experimentação prática.

Art. 6º - Compete à Secretaria Municipal de Educação:

I – Elaborar e atualizar o Currículo de Computação do Município, observadas as competências e habilidades da BNCC Computação e do Parecer CNE/CEB nº 2/2022;

II – Instituir Grupo de Trabalho multidisciplinar para planejar e acompanhar a implementação da Computação na rede municipal;

III – Garantir formação inicial e continuada aos docentes da área, com foco em metodologias ativas e inovação pedagógica;

IV – Promover ações de integração curricular entre Computação e demais componentes, conforme a realidade de cada unidade escolar;

V – Estimular parcerias com instituições públicas, universidades e organizações educacionais para apoio técnico e pedagógico.

Art. 7º - A disciplina de Computação poderá ser ofertada:

I – Como componente curricular, com carga horária definida pela Secretaria Municipal de Educação; e

II – De forma transversal e interdisciplinar, incorporando-se aos projetos pedagógicos das escolas.

PARÁGRAFO ÚNICO. O componente curricular computação será disciplina obrigatória da base comum do currículo da rede municipal de ensino.

Art. 8º - A implantação da Computação seguirá o seguinte cronograma de execução:

I – 2025: planejamento, adequação curricular, e formação dos professores;

II – 2026: início da oferta na Educação Infantil e Ensino Fundamental da rede municipal de ensino;

Art. 9º - O conteúdo da disciplina de Computação deverá incluir, entre outros:

PREFEITURA MUNICIPAL DE TAMBORIL DO PIAUÍ

Praça do Mercado, 56 - Centro - Tamboril do Piauí-PI - CEP 64.893-000

CNPJ Nº 01.616.855/0001-04 - gabinetedoprefeito@tamborildopiauipi.gov.br

- I – Pensamento computacional e lógica aplicada;
- II – algoritmos e programação visual introdutória;
- III – ética e cidadania digital;
- IV – análise e interpretação de dados;
- V – projetos integradores envolvendo ciência, sustentabilidade, arte e inovação;
- VI – Desenvolvimento de soluções simples para problemas da comunidade, com base em raciocínio lógico e colaboração.

Art. 10º - O Conselho Municipal de Educação analisará e homologará Referencial Curricular Municipal, observando os princípios da equidade, inclusão e inovação pedagógica.

Art. 11º - Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Gabinete de Prefeito Municipal de Tamboril do Piauí-PI, em 19 de novembro de 2025.

GLAUERT COELHO ALMEIDA
PREFEITO MUNICIPAL

19