

DECRETO Nº 505, DE 13 DE AGOSTO DE 2026

Institui o Referencial Curricular Municipal de Computação (Educação Digital e Mediática) em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), disciplina sua implementação no Sistema Municipal de Ensino e dá outras providências

O PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO, Estado do Maranhão, **FERNANDO OLIVEIRA DA SILVA**, no uso de suas atribuições legais, com fundamento no Art. 111, I, “i” da Lei Orgânica do Município.

CONSIDERANDO a autonomia do Sistema Municipal de Ensino para definir normas complementares (Art. 30 da CF de 1988 e Art. 11 da LDB nº. 9.394/1996);

CONSIDERANDO o disposto no Art. 11 Lei de Diretrizes e Bases - LDB Nº. 9.394/1996, inciso III, in verbis: “Os Municípios incumbir-se-ão de baixar normas complementares para o seu sistema de ensino”;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 02/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 01/2022, que definem as normas sobre Computação na Educação em complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 01/2022, que definem as normas sobre Computação na Educação em complemento à BNCC e, na Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional).

CONSIDERANDO o Parecer CME nº 03/2025, aprovado por este colegiado, que manifesta voto favorável à implementação da Computação na rede municipal;

DECRETA:

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Fica instituído, no âmbito do Sistema Municipal de Ensino, o Referencial Curricular Municipal de Computação para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental da Rede Pública Municipal, aprovado pelo Conselho Municipal de Educação, por meio do Parecer nº 03/2025 e da Resolução nº 03/2025, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC Computação) e com o Referencial Curricular do Território Maranhense (DCTMA), observadas as disposições deste Decreto e as seguintes conformidades:

I - processos e aprendizagens referentes à Computação na Educação Infantil e Ensino Fundamental devem ser implementados considerando o Referencial Curricular – BNCC Computação do Município de Campestre do Maranhão, alinhado ao Referencial Curricular do Território Maranhense – DCTMA e Diretrizes Curriculares/Diretrizes Operacionais/ Diretrizes Pedagógicas/Proposta Pedagógica/ Projeto Pedagógico intituido e orientado pela Secretaria Municipal de Educação.

II - a formação de professores para atuação em Computação na Educação deve considerar o aqui disposto.

Art. 2º Observado o disposto nos artigos 12, 13, 14 e 15 da LDB, cabe a Estados, Municípios e ao Distrito Federal estabelecerem parâmetros e abordagens pedagógicas de implementação da Computação na Educação Básica em conformidade com o aqui disposto.

§ 1º A implantação da Computação na Educação no município de Campestre do Maranhão -MA, ocorrerá de forma Componente curricular, interdisciplinar/transversal/híbrida, abrangendo temas intercurriculares ou projetos pedagógicos, e/ou como componente curricular posteriormente, ambas as formas orientada e instituídas pela Secretaria Municipal de Educação e aprovada pelo Conselho Municipal de Educação.

§ 2º As instituições de ensino devem adequar suas Proposta Pedagógica/ Projeto Político-Pedagógico, Regimento Escolar, Projetos Pedagógicos da Rede, Planos de Estudos e Planos Orientadores das Práticas Pedagógicas considerando as competências e habilidades da BNCC Computação – Complemento à BNCC como formação geral e orientação para o desenvolvimento dos processos de aprendizagens.

Art. 3º Cabe a Secretaria Municipal de Educação definir cronograma de implementação da Computação nas etapas e modalidades (Educação Infantil e Ensino Fundamental) considerando o Parecer nº 03/2025 do CME.

§ 1º A implantação em forma de Decreto, no Município de Campestre do Maranhão -MA, ocorrerá a partir do ano 2026;

§ 2º Fica estabelecido cronograma de implantação no Município de Campestre do Maranhão-MA, para implementação da Computação nas etapas e modalidades (Educação Infantil e Ensino Fundamental anos iniciais e finais), tempo integral e tempo parcial, considerando como ano inicial 2026.

I. As instituições escolares deverão implementar por etapas e modalidades, considerando os espaços, tempos, meios e recursos tecnológicos que dispõem como laboratórios, rede e outros.

II. A Secretaria Municipal de Educação deverá promover formação continuada de profissionais de educação, em especial aos profissionais docentes e coordenadores pedagógicos, sendo a participação condição para progressão funcional referente a regência de classe e aperfeiçoamento profissional.

Art. 4º. Conforme incisos III e IV do artigo 9º da LDB, o Município de Campestre do Maranhão -MA, define política de implantação da Computação na Educação ponderando os seguintes critérios:

I - Formação continuada para o desenvolvimento dos saberes docentes para o ensino de Computação na Educação Municipal.

II - Apoio ao desenvolvimento e implementação de currículos considerando o Referencial Curricular Municipal e Matriz Curricular e as tabelas de competências e habilidades da Computação na Educação.

III - Apoio ao desenvolvimento e produção de recursos didáticos compatíveis com os conteúdos de competências e habilidades.

IV – Implementação/adequação de laboratório de computação/informática para as escolas municipais proverem aulas práticas e aperfeiçoamento de aprendizado com conteúdos plugados;

Art. 5º O Referencial Curricular de Computação do Município de Campestre do Maranhão – MA, Complemento a Base, está organizado em três eixos: Cultura Digital, Pensamento Computacional e Mundo Digital.

Pensamento Computacional: refere-se à habilidade de compreender, analisar definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

1. **Mundo Digital:** envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

2. **Cultura Digital:** envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos

da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea; bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

Parágrafo único: O Currículo deve trabalhar os eixos da BNCC Computação: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, com ênfase em Pensamento Computacional visando atender todas as áreas do desenvolvimento humano, social, tecnológico e científico, que orientam a sociedade.

Art. 6º Para a implantação da Computação na Educação no Município de Campestre do Maranhão - MA, serão priorizados os seguintes aspectos na Educação Infantil e Ensino Fundamental:

I - Educação Infantil: conformidade com a BNCC Computação, os tópicos de ensino dessa etapa partem da Competência Geral nº 5 da BNCC “Cultura Digital”, vez que permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade, por meio da interação com seus pares, adequando-se às exigências de conhecimentos necessários e compatível para essa etapa de ensino. A recomendação dos dispositivos legais e contida na Complementação Computação da Educação do Município de Campestre do Maranhão é a de que os conhecimentos e atividades propostos às crianças/estudantes devem se relacionar com os diversos Campos de Experiência e os Direitos de Aprendizagem da Educação Infantil.

II - Ensino Fundamental (Anos Iniciais): apresenta-se conceitos relacionados ao desenvolvimento de aspectos que paulatinamente propiciem a compreensão de estruturas abstratas que serão utilizadas para a interação e manipulação de dados, informações e resolução de problemas (uso de artefatos digitais e computadores por meio de atividades lúdicas, computação desplugada, construção de games).

III - Ensino Fundamental (Anos Finais): Sugere-se a possibilidade de que os estudantes sejam capazes de selecionar e utilizar modelos e representações adequadas para descrever informações e processos, bem como que dominem as principais técnicas para construir soluções algorítmicas. Além disso, devem conseguir descrever as soluções de forma que máquinas possam executar partes ou todo o algoritmo proposto. E também construir modelos computacionais de sistemas complexos, além de analisar criticamente problemas e suas soluções. Nessa etapa, deve ser desenvolvido entendimento sobre como informações podem ser armazenadas, protegidas e transmitidas; estrutura e funcionamento da web. Isso facilitará a compreensão do Mundo Digital, suas potencialidades, limites e desafios. Com relação à Cultura Digital, deve-se trabalhar a partir de visão mais global, envolvendo redes sociais e os impactos das tecnologias digitais.

Art. 7º Para melhor organização e desenvolvimento da Computação deve ser ofertado na Pré-escola, nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, considerando:

§ 1º Na Pré-Escola, o currículo da Educação Infantil deve ser organizado a partir dos objetivos de aprendizagem, campos de experiência e direitos de aprendizagem e desenvolvimento, contemplando a BNCC Computação e deverá o (a) professor (a) complementar sua formação, com Formação Continuada em Computação.

§ 2º Nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, a oferta poderá ocorrer como componente curricular ou como projeto/tema intercurricular de forma transversal, ministrada, preferencialmente, por professor formado/licenciado na área da Computação, e/ou habilitado com formação pedagógica ou ainda com formação continuada em Computação.

§ 3º A abordagem da Computação na Educação em Campestre do Maranhão -MA, considerando a implementação na forma transversal, priorizará a seguinte organização:

I - Educação Infantil: Os eixos da computação (Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital) serão trabalhados dentro dos campos de experiência de forma integrada com o que preconiza a BNCC.

II - Ensino Fundamental Anos Iniciais: Pensamento Computacional transversal com Língua Portuguesa, Matemática e Arte; Mundo Digital transversal com Língua Portuguesa e Matemática; Cultura Digital transversal com Matemática.

III - Ensino Fundamental Anos Finais: Pensamento Computacional transversal com Matemática; Mundo Digital transversal com Língua Portuguesa, História, Arte e Inglês; Cultura Digital transversal com Língua Portuguesa e Ciências.

Art. 8º A avaliação dos estudantes ocorrerá de acordo com o processo de avaliação regimentada pela Sistemática de Avaliação da Rede Municipal aprovada pelo Conselho Municipal de Educação e/ou Legislação própria a ser instituída pelo Conselho Municipal de Educação em consonância com o Grupo de Trabalho de Implementação da BNCC Computação.

Art. 9º A docência em Computação deve ser ministrada preferencialmente por:

I – Professor licenciado na área de Computação ou, licenciatura com currículo similar (Licenciatura em Informática, Licenciatura em Ciências da Computação ou Licenciatura em Robótica Educacional); ou

II – Professor habilitado em Licenciatura com Especialização em Computação; ou

III – Bacharel habilitado em Computação com complementação pedagógica; ou

IV – Professor Licenciado (em qualquer área) com Complementação Pedagógica em Computação ou em formação continuada em Computação ofertado pela Secretaria Municipal de Educação ou outros.

Art. 10. A Formação Inicial e Continuada de professores deve contemplar estudos e aprendizagens para que o professor compreenda e fortaleça o conceito de Computação,

Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital, com ênfase em Pensamento Computacional.

CAPÍTULO II – DO GRUPO DE TRABALHO E CRONOGRAMA

Art. 11. Fica instituído o Grupo de Trabalho (GT) de Implementação da BNCC Computação, destinado ao planejamento, monitoramento e elaboração das Diretrizes Pedagógicas.

Parágrafo único: O GT será composto de forma paritária por representantes do Conselho Municipal de Educação (CME), da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), gestores, coordenadores e professores dos Anos Iniciais e Finais.

Art. 12. A implementação da Computação no Município ocorrerá a partir do ano de 2026.

§ 1º A implementação poderá ser iniciada por meio de uma "Fase Piloto" em unidades escolares selecionadas pela SEMED, visando ajustes contínuos antes da expansão total para toda a rede.

§ 2º As instituições de ensino devem adequar seus Projetos Político-Pedagógicos (PPP) e Regimentos Escolares conforme as competências da BNCC Computação.

CAPÍTULO III – DAS ESTRATÉGIAS E ACESSIBILIDADE

Art. 13. A política de implantação da Computação na Educação observará os seguintes critérios prioritários:

I - formação continuada e assessoria pedagógica para docentes e coordenadores;

II - apoio à produção de recursos didáticos e adequação de laboratórios de informática;

III - garantia de acessibilidade digital e uso de tecnologias assistivas, assegurando a plena inclusão de estudantes com deficiência.

CAPÍTULO IV – DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Art. 14. O Referencial Curricular está organizado em três eixos fundamentais: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Parágrafo único. O currículo dará ênfase ao Pensamento Computacional para atender às diversas áreas do desenvolvimento humano e social.

Art. 15. A oferta na Pré-Escola e no Ensino Fundamental observará:

I - Educação Infantil: Atividades integradas aos campos de experiência e direitos de aprendizagem, movidas pela ludicidade.

II - Ensino Fundamental: Abordagem transversal prioritária com Língua Portuguesa, Matemática, Arte, História e Ciências, conforme detalhado no Referencial Curricular Municipal.

CAPÍTULO V – DA DOCÊNCIA E AVALIAÇÃO

Art. 16. A docência em Computação será ministrada preferencialmente por professores licenciados na área de Computação ou profissionais com formação continuada e complementação pedagógica específica oferecida pela SEMED.

Art. 17. A avaliação dos estudantes seguirá a Sistemática de Avaliação da Rede Municipal, em consonância com as orientações do Grupo de Trabalho (GT).

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 18. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Registre-se e Publique-se.

GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO, AOS 13 DIAS DO MÊS DE AGOSTO DE 2026.

FERNANDO OLIVEIRA DA SILVA
FERNANDO OLIVEIRA DA SILVA
Prefeito Municipal

ANEXO ÚNICO

Referencial Curricular Educação Digital: BNCC de Computação de Campestre do Maranhão para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental