

PUBLICADO

Extrema, 24 / 04 / 26

DECRETO Nº. 5.123

DE 24 DE ABRIL DE 2026.

“Dispõe sobre a homologação do currículo referência de Minas Gerais e instituir a computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de Extrema - MG e dá outras providências.”

CONSIDERANDO a C.I. nº 241/2026 advinda da Secretaria Municipal de Educação;

CONSIDERANDO a resolução CNE/CP nº 2 de, 22 de dezembro de 2017, que dispõe sobre a normatização da Base Nacional Comum Curricular;

CONSIDERANDO o Parecer nº 937/2018 do CEE/MG, aprovado em 13.12.2018, que homologou o CRMG da Educação Infantil e Ensino Fundamental;

CONSIDERANDO a revisão obrigatória dos Projetos Políticos Pedagógicos das Unidades escolares para se adequarem ao CRMG;

CONSIDERANDO a importância da adequação do currículo escolar às necessidades e características locais;

CONSIDERANDO a previsão da Lei nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023, que instituiu a Política Nacional de Educação Digital;

CONSIDERANDO a previsão da Resolução nº 1, DE 4 DE OUTUBRO DE 2022 do Conselho Nacional de Educação (CNE), que traz as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC.



O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE EXTREMA, Senhor Fabrício Sanchez Bergamin, no uso de suas atribuições legais,

DECRETA:

Art. 1º - Homologar a adesão ao Currículo Referência de Minas Gerais no Município de Extrema - MG.

Art. 2º - O CRMG passará a vigorar em todas as escolas da Rede Municipal de Ensino do Município de Extrema - MG, a partir do início do ano letivo de 2025.

Art. 3º - Fica instituído a computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de Extrema - MG, que deverá ser incorporado nas instituições de ensino da rede municipal.

Art. 4º - O referido complemento à BNCC incluirá conteúdos e práticas pedagógicas que visem:

- I** - Desenvolvimento do pensamento crítico e criativo;
- II** - Alfabetização digital;
- III** - Estimular o desenvolvimento sustentável e a cidadania digital;
- IV** - Fomentar a inovação e o uso de tecnologias educacionais;
- V** - Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, a criação e teste de algoritmos, e a solução de problemas de maneira colaborativa.

Art. 5º - 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. 6º - 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. 7º - No ensino médio serão trabalhadas as seguintes habilidades:

I - Compreender as possibilidades e os limites da Computação para resolver problemas, tanto em termos de viabilidade quanto de eficiência, propondo e analisando soluções computacionais para diversos domínios do conhecimento, considerando diferentes aspectos.

II - Analisar criticamente artefatos computacionais, sendo capaz de identificar as vulnerabilidades dos ambientes e das soluções computacionais buscando garantir a integridade, privacidade, sigilo e segurança das informações.

III - Analisar situações do mundo contemporâneo, selecionando técnicas computacionais apropriadas para a solução de problemas.

IV - Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo conteúdos e artefatos de forma criativa, com respeito às questões éticas e legais, que proporcionem experiências para si e os demais.

V - Desenvolver projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis, articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprias da Computação preferencialmente de maneira colaborativa.

VI - Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.



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 frente às questões de diferentes naturezas.

Art. 8º - A implementação do complemento será responsabilidade da Secretaria Municipal de Educação, que deverá:

- I** - Elaborar e disponibilizar orientações pedagógicas para as escolas;
- II** - Promover capacitações para os profissionais da educação sobre os novos conteúdos;
- III** - Avaliar e revisar periodicamente o currículo complementar, em consonância com a BNCC, posteriormente sendo nomeada uma comissão para essa função, através de portaria;
- IV** - Realizar um levantamento e adequação dos espaços e equipamentos;
- V** - Adquirir os equipamentos necessários para implementação da computação no currículo da educação básica.

§1º - Compete às escolas municipais:

- I** - Iniciar as mudanças no PPP para constar como se dará a implantação da computação nas diversas disciplinas da educação básica;

§2º- Compete aos professores:

- I** - Participarem ativamente das capacitações ofertadas pela Secretaria de Educação e Escola;
- II** - Implementar a computação durante suas aulas.

Art. 9º - Este decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Fabício Sanchez Bergamin

- Prefeito Municipal -