

DECRETO Nº 5.753, DE 26 DE MARÇO DE 2026

Dispõe sobre: “Institui as diretrizes operacionais para a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo, bem como para o uso de dispositivos digitais em espaços escolares na Educação Infantil e no Ensino Fundamental da rede municipal de ensino de Piracaia, e dá outras providências.”

ANDRÉ HENRIQUE ROGÉRIO, Prefeito do Município de Piracaia, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais que lhe confere a Lei Orgânica Municipal, e;

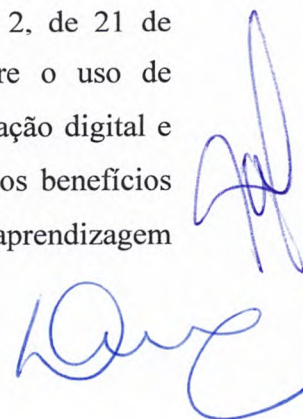
CONSIDERANDO a relevância da educação para o desenvolvimento de habilidades essenciais no mundo contemporâneo, cada vez mais permeado pelas tecnologias digitais;

CONSIDERANDO a instituição da Política Nacional de Educação Digital, pela Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que visa assegurar e ampliar o acesso à educação e à inclusão digital;

CONSIDERANDO a previsão da Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que define as normas sobre a implementação da Computação na Educação Básica como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

CONSIDERANDO que o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, homologado por Despacho do Senhor Ministro de Estado da Educação em 3 de outubro de 2022, e seu Anexo, detalham as competências e habilidades a serem desenvolvidas na Computação, em todas as etapas da Educação Básica;

CONSIDERANDO a publicação da Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e a integração curricular de educação digital e midiática, reforçando a importância de um ambiente escolar que equilibre os benefícios pedagógicos da tecnologia com a necessidade de preservar o foco no ensino-aprendizagem e a convivência social saudável;



CONSIDERANDO que para fins de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, inciso V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, para fins de distribuição dos recursos da complementação do FUNDEB Valor Anual por Aluno – VAAR, as redes de ensino deverão informar se os referenciais curriculares adotados contemplam as normas sobre a Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC, prevista na Resolução CEB/CNE nº 1, de 4 de outubro de 2022, e na Resolução CEB/CNE nº 2, de 21 de março de 2025;

CONSIDERANDO a necessidade de adequar o currículo e as práticas da rede municipal de ensino às diretrizes nacionais, respeitando a autonomia e as especificidades locais para a operacionalização e contextualização das abordagens pedagógicas;

DECRETA:

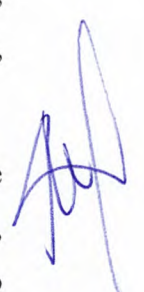
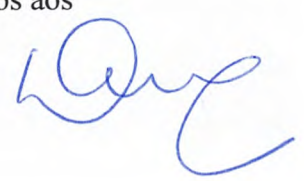
TÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E CONCEITOS

Art. 1º Ficam instituídas as diretrizes operacionais para a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo, bem como para o uso de dispositivos digitais em espaços escolares na Educação Infantil e no Ensino Fundamental do Município de Piracaia, a serem observadas pelas instituições de ensino da rede municipal, em conformidade com as Resoluções CNE/CEB nº 1/2022 e nº 2/2025, e a legislação pertinente.

Art. 2º Para fins deste Decreto considera-se:

I – Dispositivos digitais: aparelhos eletrônicos que utilizam tecnologia digital para processar, armazenar e transmitir informações, podendo compreender computadores, celulares, notebooks, tablets, kits de robótica, kits de audiovisual, relógios inteligentes, entre outros.

II – Educação digital escolar: conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade, estruturando-se a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital relativos aos

direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho.

III – Educação midiática: prática que possibilita a leitura crítica do mundo, incluindo a relação com a cultura, a formação da identidade e a análise crítica das mídias como instrumentos que moldam as formas de ser, compreender e agir na sociedade contemporânea, possibilitando uma análise das informações recebidas pelos mais diferentes suportes, bem como a produção de conteúdo de forma ética e responsável.

IV – Pensamento computacional: habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio 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.

V – Educação digital e midiática: área interdisciplinar que inclui as competências previstas na BNCC relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, em consonância com as indicações do eixo de Educação Digital Escolar da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

TÍTULO II - DA INTEGRAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Art. 3º A integração curricular da Computação e da Educação Digital e Midiática deverá incluir, no mínimo, conteúdos e práticas pedagógicas voltados para:

- I – Desenvolvimento do pensamento crítico e criativo;
- II – Alfabetização digital;
- III – Promoção da sustentabilidade e da cidadania digital;
- IV – Fomento à inovação e ao uso de tecnologias educacionais;
- V – Reconhecimento e identificação de padrões, criação e teste de algoritmos e resolução colaborativa de problemas.



Parágrafo único. As práticas pedagógicas e metodologias poderão ser suplementadas e contextualizadas conforme necessidades e características locais da rede municipal, respeitando-se as competências e objetivos mínimos estabelecidos nacionalmente.

Art. 4º Na Educação Infantil, que engloba Creche e Fases, a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática abrangerá, no mínimo, as premissas gerais listadas no Anexo I deste Decreto, conforme as diretrizes nacionais.

§ 1º Na Educação Infantil devem ser assegurados os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver, atentando às diferentes fases do seu desenvolvimento, introduzindo a educação digital e midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem ajudar na construção de conceitos iniciais.

§ 2º O uso de telas e dispositivos digitais pelos estudantes na Educação Infantil, de forma individual ou coletiva para visualização ou interação, mesmo que para fins pedagógicos, não é recomendado como regra, devendo seu uso ocorrer em caráter absolutamente excepcional, com planejamento cuidadoso e mediação do profissional responsável e utilizando dispositivos fornecidos pela escola, respeitando as restrições de idade e os limites de exposição a telas.

§ 3º As unidades de ensino da Educação Infantil deverão priorizar a experiência e exploração do mundo, a integração da família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais e o estímulo à computação desplugada.

Art. 5º No Ensino Fundamental, o desenvolvimento da Computação e da Educação Digital e Midiática observará as habilidades específicas para cada ano, conforme detalhado nos seguintes Anexos deste Decreto:

- I – Anexo II: Habilidades do 1º Ano do Ensino Fundamental;
- II – Anexo III: Habilidades do 2º Ano do Ensino Fundamental;
- III – Anexo IV: Habilidades do 3º Ano do Ensino Fundamental;
- IV – Anexo V: Habilidades do 4º Ano do Ensino Fundamental;
- V – Anexo VI: Habilidades do 5º Ano do Ensino Fundamental;



- VI – Anexo VII: Habilidades do 6º Ano do Ensino Fundamental;
- VII– Anexo VIII: Habilidades do 7º Ano do Ensino Fundamental;
- VIII – Anexo IX: Habilidades do 8º Ano do Ensino Fundamental;
- IX – Anexo X: Habilidades do 9º Ano do Ensino Fundamental;
- IX – Anexo XI: Habilidades por etapa no Ensino Fundamental II;

Parágrafo único. A Secretaria Municipal de Educação regulamentará, por meio de atos próprios, a abordagem pedagógica e a integração das habilidades em cada ano do Ensino Fundamental, complementando os anexos deste Decreto e sempre observando as diretrizes das Resoluções CNE/CEB nº 1/2022 e nº 2/2025, e o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022.

Art. 6º Na etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, a educação digital e midiática deverá ser integrada no projeto de vida dos estudantes, permitindo um trabalho pedagógico apropriado com os dispositivos digitais, articulada com outros componentes e disciplinas.

TÍTULO III - DO USO DE DISPOSITIVOS DIGITAIS EM ESPAÇOS ESCOLARES

Art. 7º O uso de dispositivos digitais pessoais por estudantes para fins que não pedagógicos fica vedado em toda a integralidade da rotina escolar, incluindo a sala de aula, demais ambientes de aprendizagem, recreio e intervalos entre as aulas, para todas as etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, exceto nas seguintes hipóteses, conforme Resolução CNE/CEB nº 2/2025:

I – Por estudantes com deficiência, a partir de estudo de caso ou documento que comprove a necessidade do dispositivo como instrumento de tecnologia assistiva no processo de ensino-aprendizagem, de socialização ou comunicação.

II – Para monitoramento ou cuidado de condições de saúde dos estudantes.

III – Para garantir o exercício de direitos fundamentais por toda a comunidade escolar, em situações específicas e justificadas.



IV – Em situações de estado de perigo, estado de necessidade ou caso de força maior que demandem o uso imediato dos dispositivos pelos estudantes.

§ 1º As escolas deverão mapear os estudantes que necessitam usar dispositivos digitais como tecnologias assistivas ou para atendimento a condições de saúde, garantindo suporte adequado e podendo elaborar um plano de acompanhamento.

§ 2º Em situações emergenciais, como desastres naturais ou riscos iminentes à segurança, a utilização de dispositivos eletrônicos pode ser autorizada, devendo as escolas definirem protocolos claros.

§ 3º A permissão de portabilidade de dispositivos digitais pessoais pelos estudantes nas instituições escolares fica a critério da gestão escolar, que estabelecerá, em conjunto com a comunidade escolar, os modelos de guarda destes equipamentos, podendo ser:

- I - a guarda com o estudante, em local inacessível durante o período escolar;
- II - a guarda nas salas de aula, sob a supervisão do professor responsável;
- III - a guarda pela escola em compartimentos específicos.

§ 4º Soluções tecnológicas para implementar bloqueio de sinal em escolas não são recomendadas, dado que afetam não apenas os alunos, mas também professores, funcionários e visitantes que possam necessitar do uso de seus dispositivos móveis por motivos pessoais ou profissionais.

§ 5º As escolas poderão recomendar aos pais e responsáveis que, sempre que possível, deixem os equipamentos dos estudantes em casa, a menos que haja previsão de utilização para fins pedagógicos por um profissional de educação da escola.

Art. 8º Considera-se uso pedagógico de dispositivos digitais o uso intencional destes equipamentos com planejamento, intencionalidade pedagógica clara e orientação de profissional de educação da escola.

§ 1º O uso de dispositivos digitais fornecidos pela escola ou sistemas de ensino para as atividades pedagógicas deve ser sempre priorizado em relação ao uso de dispositivos pessoais.

§ 2º No Ensino Fundamental, o uso pedagógico de dispositivos digitais é recomendado, respeitando as competências e as habilidades a serem desenvolvidas em cada etapa, numa perspectiva de progressão gradual alinhada ao desenvolvimento da autonomia do estudante.

§ 3º O uso de dispositivos digitais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental deverá ser equilibrado e mais restrito, garantindo o desenvolvimento das competências digitais necessárias sem prejuízo das demais competências e habilidades previstas para esta etapa.

TÍTULO IV - DAS CAPACITAÇÕES, PREVENÇÃO E AMBIENTE ESCOLAR

Art. 9º As escolas e a Secretaria Municipal de Educação devem organizar capacitações e implementar iniciativas que promovam um ambiente escolar acolhedor e preventivo, em conformidade com as diretrizes de saúde mental e bem-estar, especialmente no que tange ao uso de tecnologias digitais.

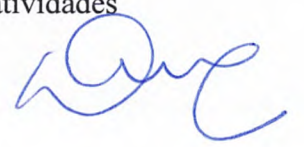
§ 1º As capacitações para educadores e equipes escolares devem habilitar os profissionais para identificar sinais de sofrimento emocional e promover a saúde mental dos estudantes.

§ 2º Os estudantes devem ser conscientizados sobre a importância do bem-estar emocional e os impactos do uso excessivo e danoso de redes sociais e jogos eletrônicos.

§ 3º As escolas e a Secretaria Municipal de Educação devem realizar palestras e encontros para orientar pais e responsáveis sobre como monitorar o bem-estar emocional dos filhos e promover hábitos saudáveis de uso de tecnologia.

Art. 10 As atividades e espaços para socialização de estudantes durante os intervalos deverão ser planejados e organizados, priorizando:

I – Na Educação Infantil, a organização de espaços livres para brincadeiras colaborativas e não mediadas por tecnologias, incentivando a interação social, atividades



culturais e recreativas, e a valorização de espaços de leitura e ao ar livre, em conexão com a natureza para brincar, aprender, socializar e se desenvolver.

II – Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a oferta de atividades culturais e esportivas, jogos cooperativos, criação de clubes escolares temáticos e a valorização de espaços de leitura e atividades lúdicas.

Art. 11 A Secretaria Municipal de Educação será responsável pela implementação e acompanhamento do cumprimento das diretrizes estabelecidas neste Decreto, devendo:

I – Prover orientações pedagógicas claras e objetivas às escolas;

II – Promover, direta ou indiretamente, programas de formação inicial e continuada para os profissionais da educação sobre os novos conteúdos e abordagens;

III – Estabelecer mecanismos para o monitoramento, avaliação e aperfeiçoamento contínuo da proposta curricular complementar, podendo instituir comissões técnicas ou grupos de trabalho para este fim;

IV – Realizar o levantamento de recursos, infraestrutura e equipamentos necessários, bem como planejar e executar sua adequação e aquisição, conforme as necessidades locais e disponibilidade orçamentária.

§ 1º Compete às escolas da rede municipal:

I – Iniciar as adequações em seus Projetos Político-Pedagógicos (PPPs) para constar como se dará a implantação da Computação e Educação Digital e Midiática e o regramento do uso de dispositivos digitais, conforme orientação da Secretaria Municipal de Educação e respeitando suas condições e características locais;

II – Engajar-se ativamente na implementação das diretrizes e orientações recebidas da Secretaria Municipal de Educação.


§ 2º Compete aos professores da rede municipal:

I – Participarem ativamente das capacitações e formações oferecidas pela Secretaria Municipal de Educação e pela escola;

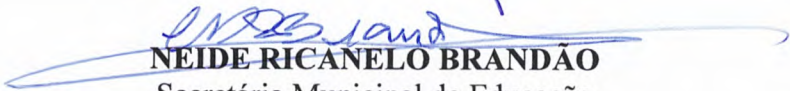
II – Implementar a Computação e a Educação Digital e Midiática em suas aulas, utilizando as abordagens pedagógicas e os recursos disponíveis.

Art. 12. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Município de Piracaia, Paço Municipal Dr. Célio Gayer, 26 de março de 2026.



ANDRÉ HENRIQUE ROGÉRIO
Prefeito Municipal



NEIDE RICANELO BRANDÃO
Secretária Municipal de Educação

Publicado e afixado em lugar público de costume. Departamento de Administração, em 26 de março de 2026.



DARLENE BERALDO DE PAIVA
Secretária Municipal de Governo

ANEXO I

(Art. 4º do Decreto)

PREMISSAS DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL (Aplicável a Creche e Fases)

A Computação e a Educação Digital e Midiática na Educação Infantil devem permitir explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas, em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025:

- 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.
- V - Priorizar a experiência e exploração do mundo concreto e interações sociais diretas.
- VI - Integrar a família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais.
- VII - Estimular a computação desplugada, utilizando atividades lúdicas que desenvolvam o pensamento computacional sem o uso direto de telas.

Os objetivos de aprendizagem a serem desenvolvidas na Educação Infantil são:
-(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.



- (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.
- (EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos desplugados.
- (EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
- (EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
- (EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).
- (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
- (EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
- (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
- (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
- (EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.



ANEXO II

(Art. 5º, I, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 1º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
- (EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.
- (EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.
- (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens. - (EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.
- (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.
- (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

ANEXO III

(Art. 5º, II, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 2º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
- (EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
- (EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.
- (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.
- (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.
- (EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.



ANEXO IV

(Art. 5º, III, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 3º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
- (EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição - (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
- (EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
- (EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.
- (EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.
- (EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
- (EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.
- (EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
- (EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.

ANEXO V

(Art. 5º, IV, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 4º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
- (EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.
- (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
- (EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).
- (EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).
- (EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).
- (EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.
- (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.



ANEXO VI

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 5º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
- (EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
- (EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
- (EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração. - (EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).
- (EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
- (EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.
- (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.

- (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
- (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
- (EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.



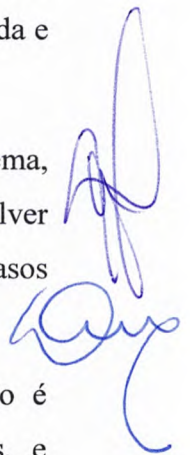
ANEXO VII

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 6º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF06CO01) Classificar informações, agrupando-a em coleções(conjuntos)e associando cada coleção a um ‘tipo de dados’;
- (EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação;
- (EF06CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
- (EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
- (EF06CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.
- (EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
- (EF06CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.



- (EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
- (EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas aos e comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
- (EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.

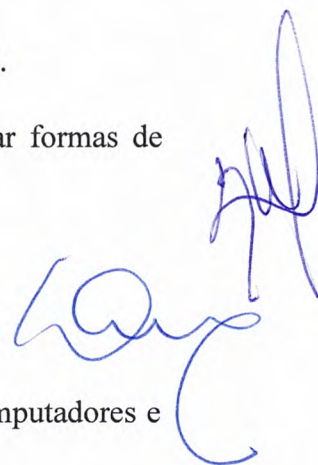
ANEXO VIII

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 7º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF07CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
- (EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.
- (EF07CO03) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
- (EF07CO04) Explorar propriedades básicas de grafos.
- (EF07CO05) Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reuso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.
- (EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.
- (EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.
- (EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
- (EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.
- (EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.



CIDADE TURÍSTICA DE PIRACAIA
"PAÇO MUNICIPAL DR. CÉLIO GAYER"
GABINETE DO PREFEITO
Av. Dr. Cândido Rodrigues, 120 - Centro - Cep. 12970-000
Fone: (11) 4036-2040
e-mail: gabinete@piracala.sp.gov.br



-(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, websites) usando recursos de tecnologia.

A handwritten signature in blue ink is located on the right side of the page, below the text. The signature is stylized and appears to be the name of the official responsible for the document.

ANEXO IX

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA NO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 8º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
- (EF08CO02) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação, empregando ou não a recursão como uma técnica de resolver o problema.
- (EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.
- (EF08CO04) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
- (EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos.
- (EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.
- (EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.
- (EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.
- (EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.



CIDADE TURÍSTICA DE PIRACAIA
"PAÇO MUNICIPAL DR. CÉLIO GAYER"
GABINETE DO PREFEITO
Av. Dr. Cândido Rodrigues, 120 - Centro - Cep: 12970-000
Fone: (11) 4036-2040
e-mail: gabinete@piracela.sp.gov.br



-(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.

-(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.

A handwritten signature in blue ink is located on the right side of the page, below the text of the second item. The signature is stylized and appears to be a personal name.

ANEXO X

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 9º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF09CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
- (EF09CO02) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
- (EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.
- (EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.
- (EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.
- (EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.
- (EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.
- (EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.
- (EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.

CIDADE TURÍSTICA DE PIRACAIA
"PAÇO MUNICIPAL DR. CÉLIO GAYER"
GABINETE DO PREFEITO
Av. Dr. Cândido Rodrigues, 120 - Centro - Cap. 12970-000
Fone: (11) 4036-2040
e-mail: gabinete@piracala.sp.gov.br



-(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.

A handwritten signature in blue ink is located on the right side of the page, below the text. The signature is stylized and appears to be a single name.

ANEXO XI

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA POR ETAPA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

- (EF69CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dado'.
- (EF69CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
- (EF69CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
- (EF69CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
- (EF69CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema com o uma relação entre entrada e saída.
- (EF69CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
- (EF69CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.
- (EF69CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
- (EF69CO09) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/ processamento distribuídos.
- (EF69CO10) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PIRACAIA

Endereço: Rua São Miguel nº. 200 - Centro - Piracaia

Telefone: (11) 4036-2750

E-mail: comep@piracaia.sp.gov.br

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PIRACAIA

PARECER CME Nº 01/2026

Interessado: Secretaria Municipal de Educação de Piracaia

Assunto: Instituição de diretrizes operacionais para integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, bem como regulamentação do uso de dispositivos digitais em espaços escolares da rede municipal.

EMENTA

Manifesta-se sobre o Decreto Municipal que institui diretrizes operacionais para a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo da Educação Infantil e do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino, bem como estabelece normas para o uso de dispositivos digitais no ambiente escolar, em consonância com a Política Nacional de Educação Digital e com as Resoluções do Conselho Nacional de Educação.

1. RELATÓRIO

A Secretaria Municipal de Educação encaminhou a este Conselho Municipal de Educação minuta de Decreto que institui diretrizes operacionais para a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo da

Educação Infantil e do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino de Piracaia, bem como disciplina o uso de dispositivos digitais em espaços escolares.

O referido decreto fundamenta-se em dispositivos legais e normativos nacionais, entre os quais se destacam:

- Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;
- Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica – FUNDEB;
- Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabelece normas para a implementação da Computação na Educação Básica como complemento à Base Nacional Comum Curricular;
- Parecer CNE/CEB nº 2/2022;
- Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que institui diretrizes operacionais nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e a integração curricular da educação digital e midiática.

O decreto propõe organizar a integração da computação e da educação digital ao currículo escolar, estabelecendo princípios, orientações pedagógicas e competências a serem desenvolvidas ao longo da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, bem como regras para o uso de dispositivos digitais no ambiente escolar.

Além disso, o documento apresenta anexos contendo as habilidades relacionadas à computação e educação digital para cada ano do Ensino Fundamental, bem como premissas para a Educação Infantil, alinhadas às diretrizes nacionais.

2. ANÁLISE

Após análise do documento encaminhado, este Conselho Municipal de Educação observa que a proposta apresenta adequação normativa e

pedagógica ao marco legal vigente da educação brasileira, especialmente no que se refere às políticas públicas voltadas à educação digital.

A Política Nacional de Educação Digital estabelece a necessidade de desenvolvimento de competências relacionadas à cultura digital, pensamento computacional, cidadania digital e uso crítico das tecnologias, aspectos contemplados no decreto em análise.

A proposta também está alinhada às normas complementares à BNCC relativas à Computação na Educação Básica, aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação, que orientam os sistemas de ensino a incorporarem progressivamente tais competências nos currículos escolares.

No que se refere à Educação Infantil, o decreto adota abordagem compatível com as diretrizes nacionais, priorizando experiências lúdicas, exploração do mundo concreto e estímulo ao pensamento computacional por meio de atividades denominadas computação desplugada, evitando exposição excessiva a telas nessa etapa da educação básica.

No Ensino Fundamental, o documento organiza as competências e habilidades de forma progressiva, contemplando aspectos como:

- desenvolvimento do pensamento computacional;
- compreensão crítica do mundo digital;
- uso ético e responsável das tecnologias;
- produção e análise de conteúdos digitais;
- reflexão sobre segurança, privacidade e cidadania digital.

Outro ponto relevante do decreto refere-se à regulamentação do uso de dispositivos digitais pessoais no ambiente escolar, estabelecendo restrições ao uso para fins não pedagógicos durante a rotina escolar, com exceções relacionadas a tecnologias assistivas, condições de saúde ou situações emergenciais.

Tal medida encontra respaldo nas diretrizes nacionais recentes que buscam equilibrar o uso pedagógico das tecnologias com a necessidade de preservar a atenção dos estudantes, a convivência escolar e o desenvolvimento socioemocional.

O decreto também atribui à Secretaria Municipal de Educação responsabilidades relativas à formação continuada dos profissionais da educação, ao acompanhamento da implementação das diretrizes e ao apoio às escolas na adequação de seus Projetos Político-Pedagógicos.

Entretanto, este Conselho entende pertinente recomendar que a Secretaria Municipal de Educação estabeleça, em regulamentação complementar:

- cronograma de implementação das diretrizes nas unidades escolares;
- estratégias de formação continuada para os docentes;
- planejamento de infraestrutura tecnológica necessária para a execução das propostas pedagógicas.

Tais medidas contribuirão para a efetividade da política educacional instituída.

3. DAS RECOMENDAÇÕES POR PARTE DO CONSELHO

Nada obstante, após criteriosa análise por parte dos membros do conselho, algumas recomendações surgiram, as quais seriam de grande valia para que o diploma legal estivesse melhor adequado à legislação nacional, contemplando as questões ali dispostas de forma plena.

Inicialmente, sugere-se uma pequena adequação no art. 10, inciso I do projeto, assim disposto:

“I – Na Educação Infantil, a organização de espaços livres para brincadeiras colaborativas e não mediadas por tecnologias, incentivando a interação social,

atividades culturais e recreativas, e a valorização de espaços de leitura e ao ar livre.”

Para que a redação seja adequada para que assim conste:

“I – Na Educação Infantil, a organização de espaços livres para brincadeiras colaborativas e não mediadas por tecnologias, incentivando a interação social, atividades culturais e recreativas, e a valorização de espaços de leitura e ao ar livre, **em conexão com a natureza para brincar, aprender, socializar e se desenvolver”**

Sugere-se ainda que, no art. 4º, que trata da educação infantil, conste em parágrafo ou inciso subsequente ao *caput*, o texto do art. 32 da Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, do Conselho Nacional de Educação (Câmara de Educação Básica), que trata das Diretrizes Operacionais para a integração da Educação Digital e Midiática e o uso de dispositivos digitais nas escolas, em complemento à BNCC e à Política Nacional de Educação Digital, conforme adiante disposto:

“Art. 32. Na Educação Infantil devem ser assegurados os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver, atentando às diferentes fases do seu desenvolvimento, introduzindo a educação digital e midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem ajudar na construção de conceitos iniciais.”

Tal se mostra de grande importância, considerando que dispõe sobre direitos fundamentais, os quais, não constavam na minuta original.

Por fim, necessário também observar que as nomenclaturas adotadas, em especial os trechos relacionados à educação infantil, nomeiam “habilidades”, sendo que, a BNCC os nomeia como “Objetivos de aprendizagem”.

Desta forma, recomenda-se que seja feita adequação para que a legislação municipal de a federal adotem as mesmas nomenclaturas, o que evitará equívocos.

4. CONCLUSÃO E VOTO

Diante do exposto, considerando:

- a conformidade do decreto com a legislação educacional vigente;
- o alinhamento com as diretrizes nacionais da Política Nacional de Educação Digital;
- a relevância pedagógica da integração da computação e da educação digital no currículo da Educação Básica;

Este Conselho Municipal de Educação manifesta-se **FAVORÁVEL** à instituição do referido Decreto, recomendando que a Secretaria Municipal de Educação estabeleça normas complementares que orientem sua implementação nas unidades escolares da rede municipal, bem como, que adote as recomendações formuladas pelo conselho, de modo que as adequações apontadas sejam realizadas.

É o parecer.

Piracaia, 16 de março de 2026.

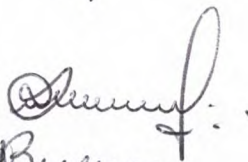
Presidente do Conselho Municipal de Educação

Rocco Augusto Barsotti Badari

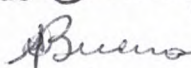


Conselheiros (as) presentes:

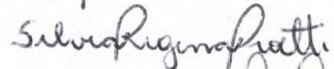
Michele Roberta de Oliveira Valverde



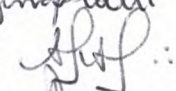
Adriana de Cassia Guerra Bueno



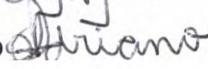
Silvia Regina Proetti Linhares



Maria Aparecida Dutra Campelo de Oliveira



Carolina Paulino Soares de Almeida Adriano



NORMATIVA Nº. 01/2026

ASSUNTO: Estabelece as diretrizes para a implementação da **BNCC Digital** nas unidades escolares da Rede Municipal de Ensino de Piracaia/SP.

A **SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PIRACAIA**, no uso de suas atribuições legais e considerando a necessidade de atualização das práticas pedagógicas em conformidade com as competências digitais previstas na Base Nacional Comum Curricular,

RESOLVE:

CAPÍTULO I – DO OBJETO E PRAZOS

Art. 1º – Fica instituída a implementação da **BNCC Digital** em todas as escolas da rede municipal de Piracaia, com início de vigência obrigatória a partir de **01 de abril de 2026**.

Art. 2º – A implementação visa integrar as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) aos componentes curriculares, assegurando que o uso de ferramentas tecnológicas esteja alinhado às competências específicas de cada etapa de ensino.

CAPÍTULO II – DA FORMAÇÃO DOCENTE

Art. 3º – A capacitação e o suporte técnico-pedagógico para o corpo docente serão realizados de forma contínua e descentralizada.

Art. 4º – As atividades de formação para a **BNCC Digital** ocorrerão obrigatoriamente durante as **Horas de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC)** das unidades escolares.

§ 1º – Caberá à equipe gestora (Diretores e Coordenadores Pedagógicos) a organização do cronograma de estudos dentro do horário de **HTPC**.

§ 2º – A Secretaria Municipal de Educação fornecerá os materiais de apoio e as pautas formativas para nortear os encontros.

Parágrafo único- A Plataforma Digital indicada para apoio à formação docente será **AVAMEC**.

CAPÍTULO III – DAS RESPONSABILIDADES DAS ESCOLAS

Art. 5º – Compete às unidades escolares:

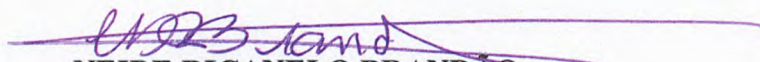
1. Garantir, nas **HTPIs**, o acesso dos professores às plataformas digitais homologadas pela Secretaria.
2. Registrar as evidências da implementação no Plano de Aula docente.
3. Monitorar o engajamento dos alunos nas atividades digitais propostas.

CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 6º – Os casos omissos nesta Instrução Normativa serão resolvidos pela Secretaria Municipal de Educação de Piracaia.

Art. 7º – Esta Instrução Normativa entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos ou prospectivos conforme o cronograma de **01/04/2.026**.

Município de Piracaia, 24 de março de 2.026.



NEIDE RICANELO BRANDÃO
Secretária Municipal de Educação