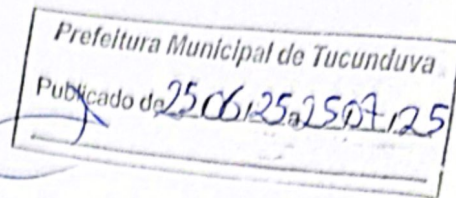




TUCUNDUVA / RS
CAPITAL DA LAVOURA MECANIZADA
TERRA DO MÚSICO
MUNICÍPIO DE TUCUNDUVA
Rio Grande do Sul



DECRETO Nº 902, DE 25 DE JUNHO DE 2025.

Dispõe sobre a criação da Política Municipal de Educação Digital e Inovação Pedagógica e normatiza a oferta da disciplina de Computação no currículo da Educação Básica da Rede Municipal de Ensino.

O PREFEITO MUNICIPAL DE TUCUNDUVA, Estado do Rio Grande do Sul, no uso das atribuições que lhe confere o art. 56 da Lei Orgânica do Município e:

CONSIDERANDO:

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC, instituída pela Resolução CNE/CP nº 2/2017 e complementada pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022;

O Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que estabelece as normas para a inserção da Computação na Educação Básica;

A Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;

As Resoluções do Conselho Estadual de Educação do Rio Grande do Sul nº 379/2024 e nº 382/2024, que regulamentam a implementação da Computação no currículo no sistema estadual de ensino;

A Resolução CNE/CEB nº 002/2025 de 21 de março de 2025, Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática.

O compromisso municipal com a inovação educacional, a equidade digital e o desenvolvimento de competências para o século XXI;

O Decreto Municipal nº 901/2025, que estabelece as diretrizes para a inserção da Computação no currículo municipal;

RESOLVE:

Art. 1º Este decreto cria a **Política Municipal de Educação Digital e Inovação Pedagógica**, normatiza a oferta da **Computação no currículo das escolas** da Rede Municipal de Ensino de Tucunduva-RS, regulamentando as diretrizes estabelecidas no Decreto Municipal nº 901/2025, com vistas à padronização de procedimentos, organização institucional e garantia da qualidade pedagógica.



MUNICÍPIO DE TUCUNDUVA
Rio Grande do Sul

Art. 2º A Política Municipal de Educação Digital e Inovação Pedagógica reger-se-á pelos seguintes princípios:

- I – Universalização do acesso à Computação;
- II – Integração à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- III – Desenvolvimento do pensamento computacional;
- IV – Promoção da produção tecnológica, e não apenas do consumo;
- V – Formação crítica, ética e segura para o uso das tecnologias;
- VI – Contextualização sociocultural e interdisciplinaridade;
- VII – Progressão pedagógica ao longo da Educação Básica;
- VIII – Desenvolvimento da cultura e do letramento digital;
- IX – Formação docente específica e continuada;
- X – Equidade, diversidade e inclusão no acesso à Computação.

Art. 3º São objetivos da Política Municipal de Educação Digital e Inovação Pedagógica:

- I - Promover a transformação digital no sistema de ensino municipal;
- II - Tornar obrigatória a inclusão do Componente Curricular Computação no currículo da Rede Municipal de Ensino de Tucunduva-RS;
- III - Estimular a adoção de novos modelos pedagógicos, como metodologias ativas, ensino híbrido, letramento digital, pensamento computacional, programação, gamificação, robótica e cultura maker;
- IV - Ampliar o acesso de profissionais da educação e estudantes às tecnologias da informação e comunicação;
- V - Utilizar recursos tecnológicos para aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem e a gestão educacional;
- VI - Promover o desenvolvimento de competências socioemocionais por meio de tecnologias educacionais;
- VII - Garantir internet em todas as salas de aula e ambientes de aprendizagem;
- VIII - Implementar mobiliário versátil e equipamentos tecnológicos adequados às metodologias inovadoras;
- IX - Assegurar formação continuada aos profissionais da educação em recursos digitais e práticas pedagógicas inovadoras;
- X - Utilizar o Google Workspace for Education como plataforma de apoio educacional, enquanto disponibilizada gratuitamente para fins educacionais;
- XI - Estabelecer diretrizes de governança e gestão da educação digital;
- XII - Engajar toda a comunidade escolar no processo de inovação pedagógica;
- XIII - Prever dotação orçamentária específica para execução desta política.

1



MUNICÍPIO DE TUCUNDUVA
Rio Grande do Sul

Art. 4º A inserção da Computação deverá respeitar os seguintes princípios pedagógicos:

- I – A centralidade do estudante como sujeito ativo na construção do conhecimento, com valorização de sua criatividade, autoria e pensamento lógico;
- II – A promoção do pensamento computacional como ferramenta de resolução de problemas, organização de ideias e análise de contextos;
- III – A integração das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) com metodologias ativas, projetos interdisciplinares e aprendizagem baseada em desafios;
- IV – O desenvolvimento de competências para o uso crítico, ético e responsável das tecnologias digitais, com foco na cidadania digital e no respeito aos direitos humanos;
- V – A inclusão digital como direito educativo, superando desigualdades de acesso e participação;
- VI – A valorização da cultura digital local e a articulação com saberes comunitários e contextuais.
- VII – Incentivar a produção de tecnologia, e não apenas seu consumo;

Art. 5º O ensino de Computação abrangerá os seguintes eixos, conforme a BNCC:

I - Pensamento computacional: Esse é o eixo central da BNCC Computação. Refere-se à capacidade de resolver problemas de forma lógica e estruturada, utilizando estratégias como decomposição, abstração, reconhecimento de padrões e algoritmos. Ensinar pensamento computacional desde os primeiros anos contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da autonomia dos alunos — não apenas em computação, mas em todas as áreas do conhecimento.

II - Letramento digital: Vai além do uso básico das ferramentas digitais. O letramento digital trata da capacidade de compreender, avaliar, produzir e se comunicar utilizando diferentes tecnologias e mídias digitais. Envolve também a navegação segura, a análise crítica da informação online, e a interação consciente nas redes sociais e plataformas digitais. É uma habilidade fundamental para a vida no século XXI.

III - Sistemas de informação e tecnologias digitais: Permitir que o aluno compreenda como funcionam as tecnologias que utiliza no dia a dia, como bancos de dados, redes, sistemas operacionais e inteligência artificial. Essa compreensão crítica favorece uma relação mais consciente com a tecnologia, preparando os estudantes não só para o uso, mas também para a possível criação e manutenção dessas ferramentas no futuro.

IV - Segurança e ética digital: Trabalha a formação cidadã no ambiente digital. Trata-se de trabalhar temas como privacidade, cyberbullying, direitos e deveres digitais, uso responsável das redes sociais, fake news e ética na internet. É fundamental que os estudantes compreendam os impactos de suas ações no meio digital e aprendam a se proteger e agir com responsabilidade online.

V - Programação e robótica, de forma contextualizada e progressiva: A introdução à programação e à robótica deve ser feita de maneira lúdica, interdisciplinar e contextualizada, respeitando as faixas etárias e os níveis de desenvolvimento dos estudantes. O objetivo não é formar programadores, mas permitir que todos os alunos entendam a lógica por trás da tecnologia e

1



MUNICÍPIO DE TUCUNDUVA
Rio Grande do Sul

desenvolvam habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento criativo.

Art. 6º A Computação será inserida de acordo com os seguintes critérios:

- I – Educação Infantil: inserção da cultura digital e das interações com tecnologias como experiências pedagógicas lúdicas, exploratórias e sensoriais, de forma transversal;
- II – Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano): a oferta se dará por inclusão no grupo dos Componente Curriculares Integrados, com foco em letramento digital, cidadania e iniciação ao pensamento computacional;
- III – Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano): inserção da Computação como componente curricular obrigatório, com carga horária anual prevista nos Planos de Estudos.

Art. 7º Cada Unidade Escolar deverá contemplar a Computação em seu Projeto Político-Pedagógico (PPP), explicitando:

- I – A forma de inserção (transversal ou componente);
- II – Os objetivos de aprendizagem por etapa;
- III – As estratégias metodológicas e recursos tecnológicos previstos;
- IV – O plano de formação dos professores;
- V – A sistemática de avaliação da aprendizagem e dos projetos desenvolvidos.

Art. 8º Recursos pedagógicos e tecnológicos:

- I – A Secretaria Municipal de Educação deverá garantir infraestrutura básica: conectividade, equipamentos (notebooks, tablets, kits de robótica, etc.) e espaços adequados.
- II – Serão recomendadas, para uso pedagógico, plataformas e recursos digitais que favoreçam a criatividade, a lógica computacional e a autoria dos estudantes.
- III – Os recursos devem ser integrados a práticas criativas, de autoria, gamificação, prototipagem e colaboração.

Art. 9º Poderão ministrar as aulas do componente curricular Computação:

I - Professores com Licenciatura na área de Computação

Preferencialmente licenciatura em Computação, Informática ou Ciências da Computação com complementação pedagógica.

Atende plenamente às exigências para atuação direta no componente.

II - Professores da área de Educação com formação continuada em Computação

Docentes com licenciatura em Pedagogia ou em outras áreas da Educação, desde que tenham realizado formações específicas em Computação, como:

Cursos de extensão ou especialização;

Certificações reconhecidas;

1



MUNICÍPIO DE TUCUNDUVA
Rio Grande do Sul

Participação em programas oficiais de formação continuada (como os ofertados por redes estaduais ou o MEC).

III - Professores com experiência comprovada na área de tecnologias educacionais ou ensino de Computação

Desde que tenham vínculo com a rede e passem por capacitação específica, conforme regulamentação da Secretaria Municipal de Educação.

Art. 10. A formação continuada será obrigatória e deverá contemplar:

- I – Fundamentos do pensamento computacional;
- II – Planejamento e uso didático de recursos digitais;
- III – Projetos interdisciplinares e uso ético das tecnologias;
- IV – Metodologias ativas com foco em competências digitais.

Parágrafo único. A formação poderá ocorrer de forma presencial, híbrida ou on-line, com parcerias técnicas e certificação reconhecida.

Art. 11. O processo de avaliação da política considerará prioritariamente três itens complementares e indispensáveis para uma avaliação abrangente da política de Educação Digital que permitem identificar avanços, ajustar estratégias e garantir que a inclusão da Computação nas escolas seja eficaz, inclusiva e transformadora:

I - O desempenho dos estudantes em competências relacionadas à Computação: Este item foca no principal objetivo da política: o impacto na aprendizagem dos estudantes. Avaliar o desempenho em competências relacionadas à Computação, como pensamento computacional, letramento digital, uso ético da tecnologia, entre outros, verificar se os objetivos propostos estão sendo atingidos. A avaliação seja contínua, utilizando instrumentos variados (diagnósticos, observações, portfólios, etc.) e adaptados às diferentes etapas do ensino.

II - A formação e o desempenho dos docentes: A formação continuada dos professores é condição indispensável para o sucesso da implementação da Computação como componente curricular. Acompanhar a participação dos docentes em formações, e como essas formações se refletem em sua prática pedagógica. O desempenho docente pode ser analisado a partir da adoção de metodologias ativas, domínio de recursos digitais e capacidade de integrar os conteúdos de Computação às demais áreas do conhecimento.

III - O uso efetivo de recursos digitais nas práticas pedagógicas: Verificar se esses recursos estão sendo utilizados de forma pedagogicamente significativa. O monitoramento deve identificar se há integração dos recursos digitais aos objetivos de aprendizagem, se os professores se sentem preparados para utilizá-los e se os alunos têm oportunidades reais de interagir com essas tecnologias de modo crítico e criativo. Considerar questões de equidade no acesso e na qualidade do uso.

IV- A qualidade da infraestrutura: É a base para garantir uma robusta política de educação digital. Para promover o uso significativo de tecnologias deve-se monitorar: o acesso à internet de

1



MUNICÍPIO DE TUCUNDUVA
Rio Grande do Sul

qualidade; Verificar se os equipamentos funcionam adequadamente (computadores, tablets, projetores, kits de robótica, etc.); Se as salas e ambientes estão adequados (salas de informática, espaços maker, rede elétrica apropriada); fornecer suporte técnico contínuo para manutenção dos equipamentos e resolução de problemas. A avaliação da infraestrutura deve ser contínua e detalhada, permitindo identificar desigualdades entre as escolas e orientar investimentos para garantir equidade e condições reais de implementação da política. Garantir que a política de Educação Digital e Inovação Tecnológica seja viável, eficaz e equitativa. Sem ela, mesmo os melhores planejamentos pedagógicos ficam comprometidos.

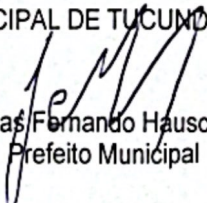
Parágrafo único. Ao final de cada ano, cada escola deverá elaborar um Boletim de Monitoramento, registrando os avanços, desafios e necessidades identificadas. Sempre que surgirem problemas que possam comprometer o sucesso da política, a escola deverá buscar soluções junto à mantenedora, de forma colaborativa e proativa.

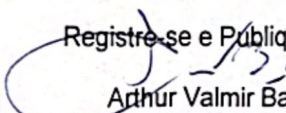
Art. 12. A SME poderá emitir instruções normativas complementares, sempre que necessário, contendo orientações sobre planejamento, formação docente, avaliação e indicadores de monitoramento.

Parágrafo único. Este Decreto será complementado por instrumentos normativos a serem expedidos pela Secretaria Municipal de Educação,

Art. 13. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL DE TUCUNDUVA, EM 25 DE JUNHO DE 2025.


Jonas Fernando Hauschild
Prefeito Municipal


Registre-se e Publique-se
Arthur Valmir Baú
Secretário Municipal de Administração
e Recursos Humanos