PREFEITURA MUNICIPAL DE GRÃO MOGOL/MG
CNPJ: 20.716.627/0001-50

DECRETO MUNICIPAL DE Nº 575, DE 27 DE JULHO 2026.

DISPÕE SOBRE A HOMOLOGAÇÃO DO CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS E INSTITUI A COMPUTAÇÃO COMO COMPLEMENTO À BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO MUNICÍPIO DE GRÃO MOGOL-MG E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

O Prefeito Municipal de Grão Mogol - MG, no uso de suas atribuições legais e com fundamento no artigo 54, I, alínea *j*, da Lei Orgânica Municipal, e:

CONSIDANDO a competência municipal para legislar sobre assuntos de interesse local, suplementar a legislação federal e estadual e manter, em cooperação com a União e o Estado, programas de educação infantil e ensino fundamental;

CONSIDERANDO que compete aos Municípios organizar, manter e desenvolver seu sistema de ensino e baixar normas complementares para sua rede;

CONSIDERANDO que os currículos da educação infantil e do ensino fundamental devem observar uma base nacional comum, complementada por parte diversificada segundo as características regionais e locais;

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 Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e prevê a educação digital escolar, o letramento digital e o ensino de Computação, programação, robótica e outras competências digitais;

CONSIDERANDO a previsão da Resolução nº 1, de 04 e outubro de 2022, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que traz as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a previsão da RESOLUÇÃO CNE/CEB Nº 2, de 21 de março de 2025, que Instituiu as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática;

CONSIDERANDO o Parecer nº 1588/CEE/PLENARIO/2025, que aprovou favoravelmente a homologação da versão preliminar do Referencial Curricular Computação na Educação Básica;

DECRETA:

Art. 1°. Homologar a adesão ao Referencial Curricular Computação na Educação Básica do Estado de Minas Gerais, anexo à Base Nacional Comum Curricular de Minas Gerais (BNCC), no Município de Grão Mogol-MG.

Art. 2°. O Referencial Curricular Computação na Educação Básica do Estado de Minas Gerais passará a vigorar em todas as escolas da Rede Municipal de Ensino do Município de Grão Mogol-MG, a partir do início do ano letivo de 2027.

Art. 3º. Fica instituída a computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de Grão Mogol, 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. 5°. 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. 6°. 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. 7°. 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.

§1°. Compete às escolas municipais iniciar as mudanças no PPP para constar como se dará a implantação da computação nas diversas disciplinas da educação básica;

§2°. Compete aos professores:

I - Participarem ativamente das capacitações ofertadas pela Secretaria de Educação e Escola;

II - Implementar a computação durante suas aulas.

Art. 8°. A Computação na Educação Básica será implementada gradativamente respeitando a autonomia pedagógica das unidades escolares e a formação continuada dos profissionais da educação.

Art. 9°. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, produzindo efeitos curriculares a partir do início do ano letivo de 2027.

Publique-se e registra-se.

Grão Mogol, 27 de julho de 2026.

Diêgo Antonio Braga Fagundes
Prefeito Municipal

DECRETO MUNICIPAL DE Nº 575, DE 27 DE JULHO 2026.

DISPÕE SOBRE A HOMOLOGAÇÃO DO CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS E INSTITUI A COMPUTAÇÃO COMO COMPLEMENTO À BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO MUNICÍPIO DE GRÃO MOGOL-MG E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

O Prefeito Municipal de Grão Mogol - MG, no uso de suas atribuições legais e com fundamento no artigo 54, I, alínea *j*, da Lei Orgânica Municipal, e:

CONSIDANDO a competência municipal para legislar sobre assuntos de interesse local, suplementar a legislação federal e estadual e manter, em cooperação com a União e o Estado, programas de educação infantil e ensino fundamental;

CONSIDERANDO que compete aos Municípios organizar, manter e desenvolver seu sistema de ensino e baixar normas complementares para sua rede;

CONSIDERANDO que os currículos da educação infantil e do ensino fundamental devem observar uma base nacional comum, complementada por parte diversificada segundo as características regionais e locais;

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 Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e prevê a educação digital escolar, o letramento digital e o ensino de Computação, programação, robótica e outras competências digitais;

CONSIDERANDO a previsão da Resolução nº 1, de 04 e outubro de 2022, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que traz as Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a previsão da RESOLUÇÃO CNE/CEB Nº 2, de 21 de março de 2025, que Instituiu as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em

espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática;

CONSIDERANDO o Parecer nº 1588/CEE/PLENARIO/2025, que aprovou favoravelmente a homologação da versão preliminar do Referencial Curricular Computação na Educação Básica;

DECRETA:

Art. 1º. Homologar a adesão ao Referencial Curricular Computação na Educação Básica do Estado de Minas Gerais, anexo à Base Nacional Comum Curricular de Minas Gerais (BNCC), no Município de Grão Mogol-MG.

Art. 2º. O Referencial Curricular Computação na Educação Básica do Estado de Minas Gerais passará a vigorar em todas as escolas da Rede Municipal de Ensino do Município de Grão Mogol-MG, a partir do início do ano letivo de 2027.

Art. 3º. Fica instituída a computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de Grão Mogol, 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. 7°. 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.
§1°. Compete às escolas municipais iniciar as mudanças no PPP para constar como se dará a implantação da computação nas diversas disciplinas da educação básica;
§2°. Compete aos professores:
I - Participarem ativamente das capacitações ofertadas pela Secretaria de Educação e Escola;
II - Implementar a computação durante suas aulas.

Art. 8°. A Computação na Educação Básica será implementada gradativamente respeitando a autonomia pedagógica das unidades escolares e a formação continuada dos profissionais da educação.

Art. 9°. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, produzindo efeitos curriculares a partir do início do ano letivo de 2027.

Publique-se e registra-se.

Grão Mogol, 27 de julho de 2026.