DECRETO Nº 44/2026, de 23 de Julho de 2026.

DISPÕE SOBRE A INCLUSÃO DA COMPUTAÇÃO, EM CARÁTER INTERDISCIPLINAR, NO ÂMBITO DO CURRÍCULO DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO E ESTABELECE PROVIDÊNCIAS CORRELATAS.

O **PREFEITO MUNICIPAL DO MUNICÍPIO DE SANTANA DO PIAUÍ, Estado do Piauí**, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela legislação municipal e demais normas aplicáveis,

CONSIDERANDO a Constituição Federal de 1988, especialmente os arts. 205 e 206, que tratam do direito à educação e dos princípios do ensino;

CONSIDERANDO a Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB), e suas alterações;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na Educação Básica;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, aprovado em 17 de fevereiro de 2022, que apresenta as Normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que define as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED) e dispõe sobre a promoção de competências digitais na educação;

CONSIDERANDO a 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 integração curricular de educação digital e midiática;

CONSIDERANDO a Lei Federal nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, e o Decreto Federal nº 12.385, de 18 de fevereiro de 2025, que disciplinam a utilização, por

estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos de ensino da educação básica, ressalvado o uso pedagógico;

CONSIDERANDO a Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD), quanto ao tratamento de dados pessoais em ambientes físicos e digitais;

CONSIDERANDO a necessidade de promover a formação integral do estudante e o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas à cultura digital, ao pensamento computacional e ao mundo digital, de forma contextualizada e alinhada ao currículo;

CONSIDERANDO a conveniência de implementar a Computação de modo progressivo e interdisciplinar, integrando-a aos componentes curriculares já existentes e às práticas pedagógicas em projetos, sequências didáticas e atividades integradoras;

RESOLVE:

Art. 1º Instituir, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Santana do Piauí/PI, as diretrizes para a inclusão da Computação na Educação Básica, em caráter interdisciplinar e transversal, a ser implantada, a partir do ano letivo de 2026, no âmbito dos componentes curriculares já previstos na matriz curricular da rede, em conformidade com a BNCC e com as Normas sobre Computação na Educação Básica (Complemento à BNCC).

Art. 2º Para os fins deste Decreto, a Computação será compreendida como campo de conhecimentos e práticas pedagógicas que favorecem o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas, entre outros aspectos, ao pensamento computacional, ao mundo digital e à cultura digital, conforme eixos estruturantes previstos nas normas nacionais.

Art. 3º A implementação interdisciplinar de que trata este Decreto deverá observar, no mínimo, as seguintes diretrizes:

I - Integração da Computação às experiências de aprendizagem dos estudantes por meio de projetos, situações-problema, atividades investigativas e produção de artefatos digitais;

II - Planejamento pedagógico articulado entre docentes, coordenação pedagógica e gestão escolar, com foco em aprendizagens essenciais;

III - Adequação às etapas e modalidades ofertadas pela rede, resguardadas as especificidades de cada comunidade escolar;

IV - Acessibilidade, inclusão e equidade, garantindo adaptações razoáveis e recursos de tecnologia assistiva quando necessário;

V - Uso seguro, responsável, equilibrado e pedagógico de tecnologias e dispositivos digitais, em consonância com a legislação e diretrizes nacionais.

Art. 4º Para fins de viabilidade e efetividade da implementação, a rede municipal observará, preferencialmente, a atuação de profissionais e componentes curriculares com maior aderência à integração de conteúdos e práticas de Computação, sem prejuízo da participação dos demais componentes, a exemplo de: Matemática, Ciências, Geografia, Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e projetos interdisciplinares, conforme o contexto local.

Art. 5º As unidades escolares deverão, no âmbito de sua autonomia pedagógica e observadas as orientações da Secretaria Municipal de Educação:

I - Adaptar e atualizar o Projeto Político-Pedagógico (PPP), o Regimento Escolar e demais documentos que regem o funcionamento e a organização da escola, para incorporar as diretrizes deste Decreto;

II - Inserir a integração da Computação no planejamento anual, planos de ensino e planos de aula, com registro sistemático das atividades;

III - Definir rotinas e regras internas sobre o uso de dispositivos digitais, em conformidade com a legislação aplicável, assegurando a mediação pedagógica e o bem-estar digital.

Art. 6º A Secretaria Municipal de Educação poderá instituir Comissão ou Grupo de Trabalho para acompanhar a implantação da Computação, com representação de gestão, coordenação pedagógica, docentes e, quando possível, conselhos escolares, com as atribuições de:

I - Apoiar a organização curricular e pedagógica;

II - Sugerir materiais, metodologias e recursos;

III - Consolidar relatórios de monitoramento e propor ajustes;

IV - Estimular a troca de experiências e a disseminação de boas práticas.

Art. 7º A formação continuada dos profissionais da educação deverá contemplar, entre outros temas:

I - Fundamentos e eixos da Computação na Educação Básica;

II - Metodologias ativas e aprendizagem baseada em projetos;

III - Avaliação por competências e rubricas;

IV - Uso pedagógico de tecnologias e de recursos digitais;

V - Segurança da informação, proteção de dados pessoais (LGPD) e cidadania digital.

Art. 8º Na implementação das ações previstas neste Decreto, a rede municipal poderá utilizar, quando cabível e observado o regramento específico, recursos e orientações de programas federais e estaduais de apoio à conectividade e inovação, a exemplo da Política de Inovação Educação Conectada, assegurando planejamento, transparência, controle e prestação de contas.

Art. 9º. A avaliação e o monitoramento da implementação da Computação deverão considerar registros pedagógicos, evidências de aprendizagem (portfólios, produções, projetos), indicadores de participação e progressão dos estudantes, bem como relatórios periódicos das unidades escolares, sem prejuízo das avaliações institucionais e das orientações da Secretaria Municipal de Educação.

Art. 10. Os casos omissos e as situações específicas decorrentes da implementação serão dirimidos pela Secretaria Municipal de Educação, que poderá expedir orientações complementares, notas técnicas e instrumentos normativos correlatos.

Art. 11. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, produzindo efeitos pedagógicos a partir do ano letivo de 2026.

PUBLIQUE-SE, REGISTRE-SE E CUMPRA-SE.

Gabinete do Prefeito Municipal de Santana do Piauí-PI, dia 23 de julho do ano de 2026.

ADONALDO GONCALVES DE SOUSA:91411980344

Assinado de forma digital por ADONALDO GONCALVES DE SOUSA:91411980344
Dados: 2026.07.23 12:06:42 -03'00'

ADONALDO GONÇALVES DE SOUSA

Prefeito Municipal

ANEXO I

EIXOS ESTRUTURANTES E EXEMPLOS DE INTEGRAÇÃO CURRICULAR

1. PENSAMENTO COMPUTACIONAL: Conjunto de habilidades para formular problemas e expressar soluções de modo que possam ser executadas por um agente de processamento de informações (humano ou computador). Exemplos: decomposição, reconhecimento de padrões, abstração, algoritmos e avaliação de soluções.

2. MUNDO DIGITAL: Compreensão de como funcionam sistemas computacionais e redes, representações de dados e princípios de funcionamento de hardware e software. Exemplos: dados e informação, redes e internet, dispositivos e sistemas, noções de programação e automação.

3. CULTURA DIGITAL: Uso crítico, ético e criativo de tecnologias digitais, com ênfase em cidadania, direitos, responsabilidade, comunicação, colaboração e produção de conteúdo. Exemplos: letramento digital e midiático, segurança e privacidade, direitos autorais, bem-estar digital e participação social.

Sugestões práticas: (i) priorizar atividades desplugadas e plugadas conforme a infraestrutura disponível; (ii) integrar a Computação a projetos de leitura, matemática, ciências e cultura local; (iii) organizar oficinas, clubes de projetos e feiras de inovação; (iv) orientar o uso pedagógico de dispositivos pessoais quando previsto e permitido, com mediação docente e regras claras; (v) registrar as ações no planejamento escolar e nos instrumentos de acompanhamento da aprendizagem.