



RESOLUÇÃO SEMECE Nº 01/2026, de 29 de janeiro de 2026.

Institui diretrizes e normas para a implementação da Computação na Educação Básica, do uso pedagógico de dispositivos digitais e da integração da educação digital e midiática no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Alcinópolis/MS.

A SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES (SEMECE) do Município de Alcinópolis/MS, no uso de suas atribuições legais,

CONSIDERANDO a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabelece normas sobre Computação na Educação Básica;

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 a integração curricular da educação digital e midiática;

CONSIDERANDO que BNCC-Computação é um complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), passa a ser área obrigatória a partir de 2026, em todas as etapas da Educação Básica, organizada em três eixos: pensamento computacional, mundo digital e cultura digital;

CONSIDERANDO que essa adequação curricular não é opcional, sendo uma exigência para que as redes de ensino possam receber a complementação do Valor Aluno Ano Resultados (VAAR) do Fundeb;

CONSIDERANDO que a Rede Municipal de Ensino de Alcinópolis/MS oferta exclusivamente as etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental – Anos Iniciais e Anos Finais.

RESOLVE:

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Resolução estabelece normas e diretrizes para a implementação da Computação na Educação Básica, para o uso pedagógico de dispositivos digitais e para a integração da educação digital e midiática no currículo da Rede Municipal de Ensino de Alcinópolis/MS.

Art. 2º As disposições desta Resolução aplicam-se às unidades escolares integrantes da Rede Municipal de Ensino de Alcinópolis/MS que ofertam Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais e Anos Finais.



Art. 3º A implementação das diretrizes previstas nesta Resolução deverá observar a legislação educacional vigente, a BNCC, as normas do Conselho Nacional de Educação e os princípios da gestão democrática do ensino público.

CAPÍTULO II

DAS DEFINIÇÕES

Art. 4º Para os fins desta Resolução, considera-se:

I – dispositivos digitais: equipamentos eletrônicos que utilizam tecnologia digital para processar, armazenar ou transmitir informações, tais como computadores, notebooks, tablets, celulares, kits de robótica e recursos audiovisuais;

II – educação digital escolar: conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao exercício da cidadania digital, em consonância com a BNCC;

III – educação midiática: práticas pedagógicas voltadas à leitura crítica, à análise e à produção ética e responsável de conteúdos midiáticos;

IV – pensamento computacional: habilidade de compreender, analisar, modelar e resolver problemas de forma lógica e sistemática, com ou sem o uso de dispositivos digitais; foca em estratégias cognitivas e criativas, envolvendo a resolução de problemas de forma lógica e criativa e usando o “raciocínio” dos computadores para resolver problemas (lógica, algoritmos, resolução de problemas);

V - mundo digital: aborda atividades, interações e informações que ocorrem no ambiente virtual, incluindo a internet, redes sociais e tecnologias como a inteligência artificial, hardware, software, além de segurança e ética em seu uso;

VI - cultura digital: trata das práticas, costumes e formas de interação social mediadas pela tecnologia digital, promovendo a reflexão sobre seus impactos na vida e na sociedade (produção, criação, cidadania e inovação digital).

VII - computação desplugada: se refere ao processo de resolver problemas computacionais sem o uso de dispositivos eletrônicos e conectividade com a internet. As atividades desplugadas são aquelas realizadas offline, sem a mediação de ferramentas digitais, nas quais são trabalhados conceitos e habilidades de computação e pensamento computacional junto aos estudantes, por meio de atividades e exercícios práticos, sem a necessidade de um computador ou conexão com a rede, como por exemplo, jogos de tabuleiro, quebra-cabeças, algoritmos visuais, diagramas de fluxo, cartas de baralho, massinha, blocos de montar, barbante e uma série de diferentes materiais, além dos movimentos do próprio corpo.

VIII - atividades plugadas: são aquelas realizadas com o uso de dispositivos eletrônicos e aplicativos ou softwares para trabalhar computação, programação e pensamento computacional nas escolas, por meio de gamificação com jogos educativos.

CAPÍTULO III

DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Art. 5º A Computação na Educação Básica deverá ser implementada no currículo municipal como complemento às aprendizagens previstas na BNCC, respeitadas as especificidades de cada etapa de ensino.

Art. 6º A inserção da Computação poderá ocorrer de forma transversal aos componentes curriculares existentes, conforme organização definida pela Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes e pelas unidades escolares.



Parágrafo único. A transversalidade ocorrerá a partir do desenvolvimento de competências e habilidades da computação de forma integradas aos componentes curriculares já existentes, permeando as diferentes Áreas do Conhecimento.

Art. 7º As aprendizagens relacionadas à Computação deverão observar progressão pedagógica compatível com o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes.

CAPÍTULO IV DO USO DE DISPOSITIVOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

Art. 8º O uso de dispositivos digitais por estudantes no ambiente escolar deverá ocorrer exclusivamente para fins pedagógicos, mediante planejamento prévio, intencionalidade educativa e mediação de profissional da educação.

I - Educação Infantil: o uso de telas e dispositivos é desaconselhado como regra e deve ocorrer de forma "absolutamente excepcional". As atividades devem priorizar a "computação desplugada", propiciando o desenvolvimento infantil por meio de brincadeiras e jogos que se integrem aos Campos de Experiência e que promovam a exploração do mundo real;

II - Ensino Fundamental: o uso pedagógico de dispositivos é recomendado, respeitando a progressão gradual da autonomia da(do) estudante. Nos anos iniciais, deve ser equilibrado e mais restrito, com foco na alfabetização e no desenvolvimento de pensamento computacional para consolidar conhecimentos lógicos e matemáticos, com algoritmos simples, organização de dados, introdução ao mundo digital. Nos anos finais, a Educação Digital e Midiática deve envolver programação visual/textual, lógica booleana, estruturas de dados, cidadania digital e deve ser integrada ao Projeto de Vida da(do) estudante, além de promover a participação social e a reflexão sobre cidadania digital.

Art. 9º Fica vedado o uso de dispositivos digitais pessoais por estudantes para finalidades não pedagógicas durante toda a rotina escolar, incluindo salas de aula, intervalos, recreios e demais espaços educativos.

Art. 10. Excepcionalmente, poderá ser autorizado o uso de dispositivos digitais pessoais:

- I – como recurso de tecnologia assistiva para estudantes com deficiência, mediante documentação comprobatória;
- II – para monitoramento ou cuidado de condições específicas de saúde;
- III – em situações emergenciais ou para garantia de direitos fundamentais.

Parágrafo único. A autorização de que trata este artigo deverá ser devidamente registrada e acompanhada pela gestão escolar.

CAPÍTULO V DO USO DE DISPOSITIVOS DIGITAIS POR ETAPA DE ENSINO

Art. 11. Na Educação Infantil, o uso de telas e dispositivos digitais não constitui prática pedagógica regular, devendo ocorrer apenas em caráter excepcional, de forma planejada, mediada e por tempo limitado.

Art. 12. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o uso pedagógico de dispositivos digitais deverá ser equilibrado, priorizando o processo de alfabetização e o desenvolvimento integral dos estudantes.



Art. 13. Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, o uso pedagógico de dispositivos digitais deverá favorecer o desenvolvimento do pensamento computacional, da autonomia intelectual e da cidadania digital.

CAPÍTULO VI

DA INTEGRAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO, EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Art. 14. A educação digital e midiática deverá integrar o currículo da Rede Municipal de Ensino, de forma transversal, conforme definição da SEMECE.

Art. 15. A computação, educação digital e midiática está organizada em três eixos:

I - pensamento computacional: foca em estratégias cognitivas e criativas, envolvendo a resolução de problemas de forma lógica e criativa e usando o “raciocínio” dos computadores para resolver problemas (lógica, algoritmos, resolução de problemas);

II - mundo digital: aborda atividades, interações e informações que ocorrem no ambiente virtual, incluindo a internet, redes sociais e tecnologias como a inteligência artificial, hardware, software, além de segurança e ética em seu uso;

III - cultura digital: trata das práticas, costumes e formas de interação social mediadas pela tecnologia digital, promovendo a reflexão sobre seus impactos na vida e na sociedade (produção, criação, cidadania e inovação digital).

Parágrafo único. A meta é formar cidadãos capazes de pensar, analisar, planejar, testar, avaliar, criar e aplicar tecnologias digitais de maneira ética e responsável.

Art. 16. A implementação da educação digital e midiática deverá observar, entre outros, os seguintes princípios:

I – uso ético, crítico e responsável das tecnologias digitais;

II – promoção da segurança digital e da proteção de dados pessoais;

III – fortalecimento da cidadania digital, inclusão, inovação e da participação consciente no ambiente digital.

CAPÍTULO VII

DA FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

Art. 17. Compete à Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes promover ações de formação continuada destinadas aos profissionais da educação, voltadas à Computação na Educação Básica, ao uso pedagógico de dispositivos digitais e à educação digital e midiática.

Parágrafo único. Quanto à formação continuada, poderá ser ofertada pela SEMECE, em parceria com o Ministério da Educação (MEC), universidades e institutos de tecnologia, outras redes de ensino e instituições formadoras, para que os profissionais, adquiram o conhecimento necessário e adaptem suas práticas pedagógicas.

Art. 18. As ações formativas deverão considerar as especificidades da rede municipal, o perfil dos profissionais e as etapas de ensino ofertadas.

Art. 19. Caberá aos profissionais das unidades escolares e equipe técnica da SEMECE participar das formações ofertadas, de modo a aperfeiçoar-se, buscando embasamento teórico-prático para a implementação da BNCC computação, cumprindo às normas nacionais ao aplicar os preceitos da educação



digital e midiática em suas práticas, preparando os estudantes para o mundo digital, de forma crítica e cidadã.

CAPÍTULO VIII

DO ACOMPANHAMENTO E DA AVALIAÇÃO

Art. 19. As unidades escolares deverão adequar seus Projetos Político-Pedagógicos e regimentos internos às disposições desta Resolução e normatizações do Conselho Nacional de Educação e Ministério da Educação.

Art. 20. A SEMECE realizará acompanhamento, monitoramento e avaliação periódica da implementação desta Resolução.

CAPÍTULO IX

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 21. Os casos omissos serão dirimidos pela Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esportes.

Art. 22. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Alcinópolis/MS, 29 de janeiro de 2026.

Thierry França Porato
Secretário Municipal de Educação, Cultura e Esportes
Portaria nº 005/2025