# DIÁRIO OFICIAL
## MUNICÍPIO DE JACI

Conforme Lei Municipal nº 2.151, de 22 de agosto de 2017

www.jaci.sp.gov.br | www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaci




## SUMÁRIO


**Poder Executivo** ..... 2
***Atos Oficiais*** ..... 2
Resoluções ..... 2


## EXPEDIENTE

O Diário Oficial do Município de Jaci, veiculado exclusivamente na forma eletrônica, é uma publicação das entidades da Administração Direta e Indireta deste Município, sendo referidas entidades inteiramente responsáveis pelo conteúdo aqui publicado.

## ACERVO

As edições do Diário Oficial Eletrônico de Jaci poderão ser consultadas através da internet, por meio do seguinte endereço eletrônico: www.jaci.sp.gov.br
Para pesquisa por qualquer termo e utilização de filtros, acesse www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaci
As consultas e pesquisas são de acesso gratuito e independente de qualquer cadastro.

## ENTIDADES

**Prefeitura Municipal de Jaci**
CNPJ 45.142.684/0001-02
Praça Dom Lafayete Libaneo, 700
Telefone: (17) 3283-1192
Site: www.jaci.sp.gov.br
Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaci

**Câmara Municipal de Jaci**
CNPJ 51.847.473/0001-60
Rua Cassiano Maciel Pontes, 123
Telefone: (17) 3283-1300
Site: www.camarajaci.sp.gov.br


Diário Oficial Assinado Eletronicamente com Certificado Padrão ICPBrasil, em conformidade com a MP nº 2.200-2, de 2001

O Município de Jaci garante a autenticidade deste documento, desde que visualizado através do site www.jaci.sp.gov.br

Compilado e também disponível em www.imprensaoficialmunicipal.com.br/jaci

*Prefeitura Municipal de Jaci*
*Departamento de Educação e Cultura*

***Resolução DMEC Nº 001/2026***

*Dispõe sobre a inserção da Computação na Educação Básica, nos termos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em consonância com o Currículo Paulista*.

A Diretora Municipal de Educação, no uso de suas atribuições legais, e

- Considerando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº 9394/1996;

- Considerando o Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

- Considerando a Resolução nº 1, de 04 de outubro de 2022, que estabelece as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC;

- Considerando a Lei nº 14.533/2023, sancionada em 11 de janeiro de 2023, institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;

- Considerando que a Rede Municipal de Ensino de Jaci é signatária da Estratégia
Nacional de Escolas Conectadas (ENEC);

- Considerando que a Rede Municipal de Ensino de Jaci é signatária do Programa Nacional do Livro Didático e do Currículo Paulista, ambos constantemente atualizados em conformidade com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, bem como considerando a publicação do Currículo de Educação Digital e Midiática, documento que passa a integrar o conjunto de

referências do Currículo Paulista, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

**RESOLVE:**

**Art. 1º** Fica instituída a Computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Jaci, a ser implementada como "abordagem híbrida" (componente curricular específico e prática curricular transversal)**,** em conformidade com o disposto na BNCC e no documento "Computação - Complemento à BNCC", disponível em:
https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/parecer-ceb-2022

**Art. 2º** As práticas curriculares transversais de Computação serão desenvolvidas na Educação Infantil de forma integrada a todas as Áreas do Conhecimento e aos Componentes Curriculares, e, no Ensino Fundamental, a Computação será ofertada também como componente curricular específico**,** respeitada a organização curricular definida pelo sistema municipal de ensino.

**Art. 3º** A Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino Jaci será organizada de acordo com os eixos estabelecidos no Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022:

I. **Pensamento Computacional:** refere-se à habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através 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;

II. **Mundo Digital:** envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tabletes) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo

contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável;

**III. Cultura Digital**: envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea; bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

**Art. 4º** As atividades transversais da Computação na Educação Básica podem ser realizadas tanto na modalidade plugada (utilizando dispositivos digitais conectados à Internet), quanto na modalidade desplugada (sem a utilização de dispositivos digitais conectados à Internet).

**Art. 5º** Os eixos, os objetivos de aprendizagem, as competências e as habilidades relacionadas à Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental encontram-se descritos, respectivamente, nos Anexos I e II desta Resolução.

**Art. 6º** Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.

Jaci, 15 de janeiro de 2026.

Documento assinado digitalmente
gov.br
JOSEFA GONCALVES MARTINS TEIXEIRA
Data: 16/01/2026 15:46:27-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Josefa G.Martins Teixeira
Depto Municipal de Educação

## ANEXO I
## COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL - PREMISSAS

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas:

**1.** Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;

**2.** Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;

**3.** Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo;

**4.** 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.

| EIXO | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM |
|---|---|
| **PENSAMENTO COMPUTACIONAL** | **(EI03CO01)** Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, 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 (des)plugados. |

Exemplo de atividades disponíveis em:
http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file0
Pág.3

| EIXO | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM |
|---|---|
| **PENSAMENTO COMPUTACIONAL** | **(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). |

Exemplo de atividades disponíveis em:
http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file
Pág.5

| EIXO | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM |
|---|---|
| **MUNDO DIGITAL** | **(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. |

Exemplo de atividades disponíveis em:
http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file
Pág.7

| EIXO | OBJETIVO DE APRENDIZAGEM |
|---|---|
| **CULTURA DIGITAL** | **(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. |

Exemplo de atividades disponíveis em:
http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file
Pág.9

## ANEXO II

## COMPUTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL – COMPETÊNCIAS

**1.** 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;

**2.** Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;

**3.** Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;

**4.** 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;

**5.** 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;

**6.** 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;

**7.** 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.

https://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file Pág. 12-59.