# DIÁRIO OFICIAL
## MUNICÍPIO DE LUTÉCIA

Conforme Lei Municipal nº 18/2018 de 08 de maio de 2018

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

**Terça-feira, 18 de agosto de 2026** **Ano IX | Edição nº 1258** **Página 1 de 16**


## SUMÁRIO


**Poder Executivo** ..... 2
***Licitações e Contratos*** ..... 2
Extrato ..... 2
Aviso de Licitação ..... 2
***Atos Oficiais*** ..... 2
Portarias ..... 2
Resoluções ..... 2
Conselho Municipal de Educação ..... 11

**Poder Legislativo** ..... 16
***Atos Oficiais*** ..... 16
Decretos ..... 16


## EXPEDIENTE

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

## ENTIDADES

**Prefeitura Municipal de Lutécia**
CNPJ 44.544.880/0001-32
Praça Arlindo Eiras,125
Telefone: (18) 3368-1101
Site: www.lutecia.sp.gov.br
Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/lutecia

**Câmara Municipal de Lutécia**
CNPJ 51.500.627/0001-42
Praça Arlindo Eiras, 125/1ºandar
Telefone: (18) 3368-1107
Site: /www.camaralutecia.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 Lutécia garante a autenticidade deste documento, desde que visualizado através do site www.lutecia.sp.gov.br

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

## PODER EXECUTIVO

### Licitações e Contratos

### Extrato

**SOLICITAÇÃO DE PROPOSTAS**

A Prefeitura Municipal de Lutécia, Estado de São Paulo, torna público que está recebendo propostas para **"CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA AQUISIÇÃO DE PNEUS EM CARATER DE URGÊNCIA VISANDO ATENDER AS NECESSIDADES DO MUNICÍPIO DE LUTÉCIA".** O Termo de referência com suas especificações poderá ser solicitado através do e-mail cotacao@lutecia.sp.gov.br, e as respectivas propostas serão recebidas até o dia 21/08/2026 através do mesmo e-mail, ou protocoladas presencialmente no Setor de Licitações do Município. Os valores recebidos serão analisados e verificado a modalidade de processo licitatório adequada a contratação. Lutécia, 18 de agosto de 2026. Laudemir Leati – Prefeito Municipal.

.....

### Aviso de Licitação

**ATO PREGÃO ELETRÔNICO Nº 003/2026**

Acha-se aberto na Prefeitura Municipal de Lutécia/SP, o Edital do Pregão Eletrônico nº 003/2026, para a **"CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA EXECUÇÃO, POR EMPREITADA GLOBAL DE REFORMA DO CENTRO COMUNITÁRIO NO MUNICÍPIO DE LUTÉCIA, CONFORME PROJETO BÁSICO, PLANILHA ORÇAMENTÁRIA E MEMORIAL DESCRITIVO",** conforme especificações constantes do Edital nº 004/2026 e anexos. DATA DA REALIZAÇÃO: 03/09/2026, ás 09h00. Site da realização da sessão: **http://pmlutecia.dcfiorilli.com.br:8079/comprasedital/**, esclarecimentos e impugnações: Seção de Licitações, sito à Praça Arlindo Eiras, nº 125, Centro, cidade de Lutécia/SP - CEP: 19.750-007, ou no e-mail: licitacao@lutecia.sp.gov.br. O Edital na íntegra poderá ser solicitado por e-mail licitacao@lutecia.sp.gov.br ou Telefone (18) 3368-1105. Lutécia, 18 de agosto de 2026. Laudemir Leati (Prefeito Municipal).

.....

### Atos Oficiais

### Portarias

**PORTARIA N.º 116/2026 DE 18 DE AGOSTO DE 2026**

***"Nomeia WASHINGTON LUIZ DA SILVA NUNES para o cargo de Operador de Máquinas"***

O cidadão **LAUDEMIR LEATI**, Prefeito Municipal de Lutécia, Estado de São Paulo, no uso das atribuições que lhe são conferidas por Lei e,

***CONSIDERANDO*** a sua aprovação em Concurso Público nº 01/2026, onde se classificou em 3º lugar,

**R E S O L V E :**

• **NOMEAR,** a partir de **19/08/2026**, **WASHINGTON LUIZ DA SILVA NUNES**, portador do RG nº 34.561.902-X, CPF n° 226.470.248-63, para o cargo de Operador de Máquinas.

Publique-se e cumpra-se.

Paço Municipal "Prefeito Jurandyr Fiori", aos 18 de Agosto de 2026.

LAUDEMIR LEATI

Prefeito Municipal

Registrada nesta Secretaria em livro próprio, na data supra e publicada no Diário Oficial do Município.

ODAIR JOSÉ MARTINS CLARO

Secretário Administrativo

.....

### Resoluções

**RESOLUÇÃO DMEC Nº 06/2026**

*Dispõe sobre a implementação da Educação Digital, Midiática e da Computação na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP, em articulação com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, a Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC, a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, a Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, o Currículo Paulista e a Deliberação CEE nº 233/2025, e aprova o Documento Orientador Curricular para sua implementação.*

**A DIRETORA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA DE LUTÉCIA, no uso de suas atribuições legais,**

CONSIDERANDO a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, especialmente os princípios relativos ao direito à educação, à igualdade de condições de acesso e permanência na escola e ao pleno desenvolvimento da pessoa;

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

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, documento normativo que define as aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas pelos estudantes da Educação Básica;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de

outubro de 2022, que dispõe sobre normas relativas à 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;

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

CONSIDERANDO que a Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP adota o Currículo Paulista como referência curricular para a Educação Básica e implementa o programa Currículo em Ação nas práticas pedagógicas da rede;

CONSIDERANDO o Currículo Paulista, homologado em 2019, como documento orientador para a (re)elaboração, implantação e implementação dos currículos dos municípios paulistas e das propostas pedagógicas das unidades escolares;

CONSIDERANDO que o Currículo Paulista assume a Educação Integral como fundamento da formação dos estudantes, contemplando as dimensões intelectual, física, socioemocional e cultural;

CONSIDERANDO que o Currículo Paulista reconhece a importância da cultura digital, dos novos letramentos e dos multiletramentos, bem como da utilização crítica das diferentes mídias e tecnologias no processo educativo;

CONSIDERANDO que o Currículo Paulista contempla aprendizagens relacionadas à busca crítica de dados e informações, à produção de conteúdos em diferentes mídias, à utilização de ferramentas digitais e ao desenvolvimento do raciocínio lógico, do pensamento computacional, do espírito investigativo e da criatividade;

CONSIDERANDO a Deliberação CEE nº 233/2025, acompanhada da Indicação CEE nº 244/2025, do Conselho Estadual de Educação de São Paulo, que estabelece diretrizes para a implementação da Educação Digital e Computação na Educação Básica do Sistema de Ensino do Estado de São Paulo;

CONSIDERANDO a implementação progressiva e obrigatória da Educação Digital, Midiática e da Computação, observadas as normas nacionais e estaduais aplicáveis;

CONSIDERANDO o princípio da equidade, compreendido como garantia do direito de todos os estudantes à educação pública de qualidade, considerando suas diferentes necessidades, condições e possibilidades de aprendizagem;

CONSIDERANDO a necessidade de orientar as equipes gestoras, professores e demais profissionais da Rede Municipal de Ensino de Lutécia quanto à organização pedagógica e curricular das aprendizagens relacionadas à Educação Digital, Midiática e à Computação;

CONSIDERANDO que a Rede Municipal de Ensino de Lutécia já contempla, em sua matriz curricular, o desenvolvimento de práticas pedagógicas de forma interdisciplinar, possibilitando a articulação entre diferentes componentes curriculares, áreas do conhecimento e experiências de aprendizagem;

CONSIDERANDO que a implementação da Educação Digital, Midiática e da Computação deverá integrar-se à organização curricular já existente na Rede Municipal de Ensino de Lutécia, de forma articulada, interdisciplinar, progressiva, contextualizada e intencional;

CONSIDERANDO, por fim, a necessidade de assegurar aos estudantes da Rede Municipal de Ensino de Lutécia condições para desenvolver conhecimentos, habilidades, atitudes e valores que lhes permitam participar de forma crítica, ética, segura, responsável, criativa e autônoma da sociedade contemporânea;

**RESOLVE:**

**Art. 1º**. Fica instituída, como prática curricular integrada e transversal, a implementação da Educação Digital, Midiática e da Computação na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP, nos termos da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, da Resolução CNE/CEB nº 1/2022, da Resolução CNE/CEB nº 2/2025, da legislação educacional vigente, do Currículo Paulista e das normas do Conselho Estadual de Educação de São Paulo aplicáveis.

**Art. 2º**. As práticas curriculares relacionadas à Educação Digital, Midiática e à Computação serão desenvolvidas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, de forma integrada às diferentes áreas do conhecimento, aos componentes curriculares, aos campos de experiências e às propostas pedagógicas das unidades escolares, observada a progressão das aprendizagens e as especificidades de cada etapa e ano escolar.

**Art. 3º**. A implementação da Computação na Rede Municipal de Ensino de Lutécia será organizada a partir dos seguintes eixos estruturantes:

I – Pensamento Computacional;

II – Mundo Digital;

III – Cultura Digital.

Parágrafo único. A Educação Digital e Midiática será desenvolvida de forma articulada aos eixos da Computação, contemplando, progressivamente, o letramento digital e midiático, a cidadania digital, a segurança e a privacidade, a análise crítica de informações, a produção responsável de conteúdos, a inclusão e acessibilidade e o uso ético e responsável das tecnologias e da inteligência artificial, quando pedagogicamente pertinente.

**Art. 4º**. A organização curricular observará as orientações previstas no Documento Orientador Curricular para Implementação da Educação Digital, Midiática e da Computação na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Lutécia, que integra esta Resolução como Anexo I, juntamente com os demais anexos que a compõem, constituindo referência para o planejamento, a prática

pedagógica, a avaliação e o acompanhamento da implementação.

**Art. 5º**. As atividades relacionadas à Educação Digital, Midiática e à Computação poderão ser desenvolvidas:

I – de forma plugada, com utilização de computadores, tablets, projetores, internet, softwares, aplicativos, plataformas digitais, recursos de programação e outros dispositivos tecnológicos, sempre com intencionalidade pedagógica e mediação dos profissionais da educação;

II – de forma desplugada, por meio de jogos, brincadeiras, desafios, materiais concretos, sequências, algoritmos, atividades de lógica, resolução de problemas e outras estratégias pedagógicas sem utilização de dispositivos eletrônicos;

III – de forma interdisciplinar, articulada aos diferentes componentes curriculares e campos de experiências;

IV – por meio de projetos, sequências didáticas e situações de aprendizagem que integrem educação digital, educação midiática e Computação.

**Art. 6º**. A implementação deverá priorizar metodologias ativas, práticas interdisciplinares e estratégias pedagógicas que promovam:

I – o desenvolvimento do raciocínio lógico;

II – a resolução de problemas;

III – o pensamento computacional;

IV – a investigação;

V – a criatividade;

VI – o protagonismo e a autoria dos estudantes;

VII – a colaboração e a cooperação;

VIII – o uso crítico, consciente, ético e responsável das tecnologias digitais;

IX – o fortalecimento da cultura digital;

X – a integração entre tecnologia, criatividade e aprendizagem;

XI – a leitura crítica de dados, informações, mensagens e conteúdos digitais e midiáticos;

XII – a capacidade de avaliar fontes, reconhecer situações de desinformação e produzir e compartilhar conteúdos de forma responsável;

XIII – o uso seguro e responsável de dispositivos digitais e, quando pertinente, de recursos de inteligência artificial.

**Art. 7º**. A Diretoria Municipal de Educação e Cultura promoverá ações de formação continuada voltadas aos profissionais da educação, com o objetivo de fortalecer as práticas pedagógicas relacionadas à Educação Digital, Midiática e à Computação, considerando as necessidades formativas da Rede Municipal e as transformações tecnológicas e pedagógicas.

**Art. 8º**. O acompanhamento da implementação ocorrerá por meio da Diretoria Municipal de Educação e Cultura, em articulação com as equipes gestoras e pedagógicas das unidades escolares, considerando os planejamentos, registros pedagógicos, práticas desenvolvidas, progressão das aprendizagens, necessidades de formação e condições de infraestrutura.

**Art. 9º**. O Documento Orientador Curricular para Implementação da Educação Digital, Midiática e da Computação na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Lutécia integra a presente Resolução como Anexo I, sendo parte integrante do ato normativo. O Referencial de Práticas Pedagógicas, o Referencial de Progressão das Aprendizagens e as Referências integram, respectivamente, os Anexos II, III e IV.

**Art. 10**. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Lutécia/SP, 10 de agosto de 2026.

**Célia Aparecida Reginato**
Diretora Municipal de Educação e Cultura
RG: 26.798.395-5
CPF: 138.138.478-10

ANEXO I

**DOCUMENTO ORIENTADOR CURRICULAR PARA IMPLEMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO DIGITAL, MIDIÁTICA E DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE LUTÉCIA – SP Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais**

1. INTRODUÇÃO

A presença crescente das tecnologias digitais na sociedade contemporânea tem provocado transformações nas formas de comunicação, acesso à informação, produção de conhecimento, trabalho, convivência e participação social.

Nesse contexto, a educação escolar possui papel fundamental na formação de estudantes capazes não apenas de utilizar tecnologias, mas de compreendê-las, analisá-las criticamente, utilizá-las de maneira ética e responsável e desenvolver soluções para problemas presentes em seu cotidiano.

A Educação Digital e Midiática amplia essa formação ao envolver a capacidade de acessar, compreender, analisar, avaliar, produzir e compartilhar informações e conteúdos em diferentes meios e linguagens, com atenção à cidadania, à segurança, à privacidade, à ética e à responsabilidade.

A Computação na Educação Básica não se restringe ao ensino de equipamentos, programas ou ferramentas digitais. Envolve o desenvolvimento de formas de pensar, investigar, organizar informações, identificar padrões, elaborar estratégias, construir algoritmos, resolver problemas e compreender princípios presentes nos sistemas computacionais.

No âmbito da Rede Municipal de Ensino de Lutécia, a implementação deverá contribuir para a formação integral dos estudantes, articulando conhecimentos, habilidades, atitudes e valores às diferentes experiências escolares e respeitando as características e necessidades da comunidade escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E NORMATIVA

I – Constituição da República Federativa do Brasil de 1988;

II – Lei Federal nº 9.394/1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional;

III – Base Nacional Comum Curricular – BNCC;

IV – Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022 – Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC;

V – Lei Federal nº 14.533/2023 – Política Nacional de Educação Digital;

VI – Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025 – Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática;

VII – Currículo Paulista;

VIII – Deliberação CEE nº 233/2025 e Indicação CEE nº 244/2025;

IX – demais normas educacionais nacionais, estaduais e municipais aplicáveis.

A proposta municipal deverá assegurar articulação entre as aprendizagens previstas nos documentos nacionais, estaduais e municipais, respeitando as características e necessidades da comunidade escolar de Lutécia.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Implementar a Educação Digital, Midiática e a Computação na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Lutécia como práticas curriculares integradas, promovendo o desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital, da cultura digital, da leitura crítica das mídias e informações e da cidadania digital, contribuindo para a formação integral dos estudantes.

3.2 Objetivos específicos

I – desenvolver o raciocínio lógico;

II – estimular a resolução de problemas;

III – desenvolver o pensamento computacional;

IV – estimular a investigação e a criatividade;

V – promover o protagonismo e a autoria;

VI – desenvolver a capacidade de elaborar estratégias e soluções;

VII – compreender conceitos básicos relacionados às tecnologias digitais;

VIII – compreender o funcionamento e a finalidade de diferentes dispositivos e sistemas;

IX – desenvolver competências para utilização ética, crítica, segura e responsável das tecnologias;

X – desenvolver a cidadania digital;

XI – ampliar a capacidade de buscar, selecionar, analisar, avaliar e produzir informações e conteúdos;

XII – desenvolver a colaboração e o trabalho em equipe;

XIII – promover práticas de inclusão, acessibilidade e uso de tecnologias assistivas;

XIV – articular a Computação, a Educação Digital e a Educação Midiática aos diferentes componentes curriculares;

XV – utilizar recursos digitais como instrumentos de aprendizagem e produção de conhecimento;

XVI – desenvolver atitudes de segurança, privacidade e proteção de dados pessoais;

XVII – reconhecer e enfrentar situações de desinformação, discursos de ódio e práticas de violência no ambiente digital, de acordo com a faixa etária;

XVIII – compreender, de forma progressiva e adequada à etapa de ensino, potencialidades, limites, riscos e responsabilidades relacionados ao uso de inteligência artificial.

4. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A organização curricular da Computação está estruturada nos três eixos:

I – Pensamento Computacional – relaciona-se à capacidade de formular problemas e desenvolver soluções utilizando estratégias lógicas e sistemáticas, incluindo decomposição, reconhecimento de padrões, abstração, sequenciamento e elaboração de algoritmos;

II – Mundo Digital – relaciona-se à compreensão das tecnologias digitais e dos sistemas computacionais presentes no cotidiano, incluindo dispositivos, redes, informações, dados, armazenamento, processamento e comunicação;

III – Cultura Digital – relaciona-se ao uso crítico, responsável e ético das tecnologias, à cidadania digital, à segurança, à comunicação, à produção de conteúdos e à compreensão dos impactos das tecnologias na sociedade.

A Educação Digital e Midiática será desenvolvida transversalmente, articulando-se aos três eixos e às aprendizagens dos diferentes componentes curriculares.

5. ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A implementação deverá ocorrer de forma progressiva, contextualizada e intencional. As atividades deverão partir de situações significativas para os estudantes e poderão utilizar:

· jogos;
· brincadeiras;
· desafios;
· atividades de lógica;
· sequências;
· classificação;
· reconhecimento de padrões;
· resolução de problemas;
· algoritmos;
· programação;
· produção de conteúdos;
· pesquisas orientadas;
· projetos interdisciplinares;
· atividades de Computação Desplugada;
· recursos tecnológicos disponíveis na escola;
· análise crítica de informações e mídias;
· situações de produção e comunicação digital;
· atividades orientadas de cidadania, segurança e privacidade digital;

· exploração pedagógica e responsável de recursos de inteligência artificial, quando pertinentes à etapa de ensino.

A utilização de tecnologias deverá estar vinculada a objetivos pedagógicos claros, à mediação dos profissionais da educação e às características de cada etapa e faixa etária.

6. MATRIZ CURRICULAR – EDUCAÇÃO INFANTIL

A matriz curricular da Educação Infantil será mantida conforme o referencial construído pela Rede Municipal, com as habilidades EI03CO01 a EI03CO11, organizadas nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Nota de codificação: os códigos EI03CO e EF01CO a EF05CO utilizados neste documento constituem codificação própria da Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP para organização, acompanhamento e progressão das aprendizagens, em articulação com os documentos curriculares nacionais e estaduais.

6.1 Matriz – Educação Infantil

| EIXO | OBJETIVO | HABILIDADE MUNICIPAL | EXEMPLOS DE APLICAÇÃO |
|---|---|---|---|
| Pensamento Computacional | Reconhecer padrões | EI03CO01 – Reconhecer padrões de repetição em sequências de sons, movimentos ou imagens. | Sequências de palmas, movimentos, cores e formas. |
| Pensamento Computacional | Desenvolver noções de sequência lógica | EI03CO02 – Expressar etapas para realizar uma tarefa de forma ordenada. | Organizar cartões com etapas de uma história. |
| Pensamento Computacional | Vivenciar algoritmos | EI03CO03 – Experienciar a execução de sequências de instruções. | Brincadeiras de seguir comandos. |
| Pensamento Computacional | Criar soluções simples | EI03CO04 – Criar e representar sequências de ações para resolver pequenos desafios. | Criar caminhos com setas. |
| Pensamento Computacional | Comparar soluções | EI03CO05 – Comparar diferentes formas de resolver um mesmo problema. | Resolver labirintos por caminhos diferentes. |
| Pensamento Computacional | Desenvolver decisões lógicas | EI03CO06 – Compreender decisões simples a partir de condições. | Brincadeiras de perguntas e respostas. |
| Mundo Digital | Reconhecer dispositivos | EI03CO07 – Reconhecer dispositivos eletrônicos presentes no cotidiano. | Identificar televisão, computador e tablet. |
| Mundo Digital | Compreender formas de interação | EI03CO08 – Reconhecer diferentes formas de interação com dispositivos. | Botões, telas e comandos. |
| Mundo Digital | Identificar tecnologias | EI03CO09 – Identificar diferentes dispositivos computacionais. | Conversa sobre tecnologias de casa e escola. |
| Cultura Digital | Desenvolver responsabilidade | EI03CO10 – Utilizar tecnologias de maneira segura, consciente e respeitosa. | Construção de regras da turma. |
| Cultura Digital | Desenvolver hábitos saudáveis | EI03CO11 – Adotar hábitos equilibrados no uso de tecnologias. | Conversa sobre tempo de tela, movimento e brincadeiras. |

7.1 – 1º ANO

| EIXO | OBJETIVO | HABILIDADE MUNICIPAL | EXEMPLOS DE APLICAÇÃO |
|---|---|---|---|
| Pensamento Computacional | Organizar ações | EF01CO01 – Identificar e seguir sequências de instruções. | Organizar etapas de atividades cotidianas. |
| Pensamento Computacional | Reconhecer padrões | EF01CO02 – Identificar padrões em objetos, sons, movimentos e imagens. | Completar sequências. |
| Pensamento Computacional | Desenvolver algoritmos | EF01CO03 – Criar instruções simples para orientar ações. | Orientar colega em percurso. |
| Mundo Digital | Reconhecer tecnologias | EF01CO04 – Identificar dispositivos digitais utilizados no cotidiano. | Identificar computador, tablet, celular e televisão. |
| Mundo Digital | Compreender funções | EF01CO05 – Reconhecer diferentes finalidades dos dispositivos. | Conversa sobre utilização. |
| Mundo Digital | Utilizar tecnologias educacionais | EF01CO06 – Utilizar recursos digitais educativos com orientação. | Jogos e atividades educativas. |
| Cultura Digital | Desenvolver responsabilidade | EF01CO07 – Compreender regras de uso responsável. | Construção de regras. |
| Cultura Digital | Desenvolver convivência respeitosa | EF01CO08 – Reconhecer atitudes de respeito no uso compartilhado. | Rodízio de equipamentos. |
| Cultura Digital | Segurança digital | EF01CO09 – Reconhecer que a internet deve ser utilizada com orientação de adultos. | Conversas sobre segurança. |

7.2 – 2º ANO

| EIXO | OBJETIVO | HABILIDADE MUNICIPAL | EXEMPLOS DE APLICAÇÃO |
|---|---|---|---|
| Pensamento Computacional | Organizar etapas | EF02CO01 – Organizar sequências de ações para resolver desafios. | Sequência de uma receita. |
| Pensamento Computacional | Reconhecer padrões | EF02CO02 – Identificar padrões em números, imagens, sons e movimentos. | Completar sequências. |
| Pensamento Computacional | Desenvolver algoritmos | EF02CO03 – Criar e representar instruções simples. | Percursos com comandos. |
| Mundo Digital | Reconhecer dispositivos | EF02CO04 – Identificar dispositivos e suas funções básicas. | Equipamentos de casa e escola. |
| Mundo Digital | Utilizar ferramentas digitais | EF02CO05 – Utilizar ferramentas digitais simples para aprendizagem. | Jogos educativos. |
| Mundo Digital | Compreender comunicação digital | EF02CO06 – Reconhecer que dispositivos permitem acesso à informação e comunicação. | Vídeos e pesquisas orientadas. |
| Cultura Digital | Cuidar dos equipamentos | EF02CO07 – Respeitar regras de uso e conservação. | Regras coletivas. |
| Cultura Digital | Conviver no ambiente digital | EF02CO08 – Reconhecer atitudes respeitosas no uso compartilhado. | Atividades colaborativas. |
| Cultura Digital | Segurança | EF02CO09 – Reconhecer a necessidade de orientação adulta na internet. | Situações-problema. |

7.3 – 3º ANO

| EIXO | OBJETIVO | HABILIDADE MUNICIPAL | EXEMPLOS DE APLICAÇÃO |
|---|---|---|---|
| Pensamento Computacional | Decompor problemas | EF03CO01 – Decompor problemas simples em etapas menores. | Dividir tarefas escolares. |
| Pensamento Computacional | Identificar padrões | EF03CO02 – Reconhecer padrões e regularidades. | Sequências numéricas e visuais. |
| Pensamento Computacional | Criar algoritmos | EF03CO03 – Criar algoritmos simples. | Percursos e sequências de comandos. |
| Mundo Digital | Pesquisar e registrar | EF03CO04 – Utilizar ferramentas digitais para pesquisar, registrar e compartilhar informações. | Pesquisa orientada. |
| Mundo Digital | Interagir com tecnologias | EF03CO05 – Identificar diferentes formas de interação com dispositivos. | Mouse, teclado e tela sensível ao toque. |
| Cultura Digital | Uso responsável | EF03CO06 – Utilizar tecnologias respeitando regras de convivência e segurança. | Guia de boas práticas. |
| Cultura Digital | Cidadania digital | EF03CO07 – Reconhecer atitudes adequadas no ambiente digital. | Discussão sobre informações pessoais. |

7.4 – 4º ANO

| EIXO | OBJETIVO | HABILIDADE MUNICIPAL | EXEMPLOS DE APLICAÇÃO |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Pensamento Computacional | Planejar soluções | EF04CO01 – Elaborar estratégias para resolver problemas utilizando sequências lógicas. | Planejamento de evento fictício. |
| Pensamento Computacional | Comparar soluções | EF04CO02 – Comparar diferentes estratégias para um mesmo problema. | Desafios lógicos. |
| Pensamento Computacional | Construir algoritmos | EF04CO03 – Criar algoritmos estruturados. | Programação em blocos. |
| Mundo Digital | Produzir conteúdos | EF04CO04 – Utilizar ferramentas digitais para produzir textos, apresentações e registros. | Apresentações digitais. |
| Mundo Digital | Compreender a internet | EF04CO05 – Reconhecer a internet como rede de comunicação e informação. | Mapas e vídeos explicativos. |
| Cultura Digital | Avaliar informações | EF04CO06 – Avaliar informações encontradas em ambientes digitais. | Comparação de notícias. |
| Cultura Digital | Ética digital | EF04CO07 – Utilizar tecnologias de forma ética e respeitosa. | Debate sobre cyberbullying. |

7.5 – 5º ANO

| EIXO | OBJETIVO | HABILIDADE MUNICIPAL | EXEMPLOS DE APLICAÇÃO |
|---|---|---|---|
| Pensamento Computacional | Resolver problemas | EF05CO01 – Planejar e executar soluções utilizando raciocínio lógico. | Jogos e desafios de estratégia. |
| Pensamento Computacional | Construir algoritmos | EF05CO02 – Criar algoritmos estruturados utilizando sequências de comandos. | Jogos ou animações em programação de blocos. |
| Pensamento Computacional | Avaliar soluções | EF05CO03 – Analisar e aperfeiçoar soluções. | Revisão de algoritmos. |
| Mundo Digital | Produzir conteúdos | EF05CO04 – Utilizar ferramentas digitais para criar conteúdos multimídia. | Vídeos e apresentações. |
| Mundo Digital | Compreender comunicação digital | EF05CO05 – Identificar formas de comunicação e compartilhamento na internet. | Plataformas educacionais. |
| Cultura Digital | Praticar cidadania digital | EF05CO06 – Utilizar tecnologias de forma ética, responsável e segura. | Código de conduta digital. |
| Cultura Digital | Refletir sobre impactos | EF05CO07 – Reconhecer impactos positivos e desafios das tecnologias na sociedade. | Debate sobre tecnologia e sociedade. |

8. COMPUTAÇÃO PLUGADA E DESPLUGADA

A implementação da Computação não dependerá exclusivamente da disponibilidade de equipamentos tecnológicos. A unidade escolar poderá desenvolver atividades de Computação Desplugada utilizando:

· cartões
· jogos
· tabuleiros
· blocos e materiais manipuláveis
· desenhos
· setas e comandos
· histórias sequenciadas
· desafios de lógica
· brincadeiras
· movimentos corporais
· atividades de classificação e reconhecimento de padrões
· resolução de problemas

As atividades plugadas poderão utilizar os equipamentos e recursos tecnológicos disponíveis na Rede Municipal. A combinação das duas modalidades permitirá que os conceitos fundamentais da Computação sejam trabalhados mesmo diante de eventuais limitações de infraestrutura.

9. ARTICULAÇÃO INTERDISCIPLINAR

**Língua Portuguesa**
· produção de textos digitais
· histórias interativas
· pesquisa
· comunicação digital
· produção multimídia

**Matemática**
· sequências
· padrões
· lógica
· resolução de problemas
· representação de dados
· algoritmos

**Ciências**
· investigação
· simulações
· registros digitais
· análise de informações
· soluções para problemas ambientais

**História e Geografia**
· pesquisa
· mapas digitais
· linhas do tempo
· produção de conteúdos
· análise crítica de informações

**Arte**
· produção digital
· imagens
· animações
· fotografia
· criação multimídia

**Educação Física**
· sequências de movimentos
· algoritmos corporais
· jogos
· desafios
· orientação espacial

10. EDUCAÇÃO MIDIÁTICA, CULTURA DIGITAL E CIDADANIA DIGITAL

As práticas pedagógicas deverão contribuir para que os estudantes desenvolvam atitudes responsáveis diante das tecnologias, das mídias, das informações e das formas de comunicação digital.

I – respeito nas interações digitais;
II – segurança;
III – privacidade;
IV – proteção de informações pessoais;
V – respeito aos direitos autorais;
VI – análise crítica de informações;
VII – prevenção à desinformação;

VIII – uso responsável das redes;

IX – prevenção ao cyberbullying e outras formas de violência digital;

X – equilíbrio no uso das tecnologias;

XI – responsabilidade na produção e compartilhamento de conteúdos;

XII – compreensão dos impactos sociais das tecnologias;

XIII – identificação de fontes e avaliação da confiabilidade das informações, de acordo com a faixa etária;

XIV – compreensão inicial e progressiva sobre inteligência artificial, seus usos, possibilidades, limites, riscos e responsabilidades, quando pertinente à etapa de ensino.

11. FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS

A Diretoria Municipal de Educação e Cultura deverá promover formação continuada para os profissionais da Rede Municipal. As formações poderão abordar:

I – fundamentos da Computação;

II – pensamento computacional;

III – mundo digital;

IV – cultura digital;

V – Computação Desplugada;

VI – programação;

VII – metodologias ativas;

VIII – projetos interdisciplinares;

IX – produção digital;

X – educação midiática e cidadania digital;

XI – segurança, privacidade e proteção de dados;

XII – inclusão, acessibilidade e tecnologias assistivas;

XIII – avaliação das aprendizagens;

XIV – utilização pedagógica dos recursos tecnológicos disponíveis na Rede;

XV – inteligência artificial na educação, com abordagem crítica, ética, segura e pedagogicamente intencional.

12. INFRAESTRUTURA E RECURSOS PEDAGÓGICOS

A implementação ocorrerá considerando a infraestrutura existente e as possibilidades de ampliação da Rede Municipal. Poderão ser utilizados:

· computadores
· notebooks
· tablets
· projetores
· televisão
· internet
· softwares
· aplicativos
· plataformas educacionais
· recursos de programação
· kits de robótica, quando disponíveis
· materiais de Computação Desplugada
· tecnologias assistivas
· outros recursos pedagógicos pertinentes

A ausência temporária de determinado equipamento não impedirá o desenvolvimento das aprendizagens previstas neste documento.

O uso de dispositivos digitais deverá observar as normas nacionais e estaduais vigentes, bem como as orientações da Rede Municipal, priorizando sua utilização pedagógica, intencional, mediada e adequada à etapa de ensino.

13. AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS

A avaliação das aprendizagens relacionadas à Educação Digital, Midiática e à Computação será processual, contínua, diagnóstica e formativa. Deverá considerar:

· resolução de problemas
· elaboração de estratégias
· organização do pensamento
· construção e interpretação de sequências
· elaboração de algoritmos
· capacidade de investigação
· criatividade
· colaboração
· autoria
· uso responsável das tecnologias
· capacidade de analisar e avaliar informações e conteúdos digitais
· progressão da autonomia e da cidadania digital

Poderão ser utilizados:

· observação sistemática
· registros pedagógicos
· portfólios
· produções individuais e coletivas
· projetos
· atividades práticas
· resolução de desafios
· apresentações
· produções digitais
· autoavaliação

Os resultados da avaliação deverão subsidiar o planejamento docente, a recomposição e ampliação das aprendizagens e as ações de formação e acompanhamento da Rede.

14. ACOMPANHAMENTO E MONITORAMENTO DA IMPLEMENTAÇÃO

A Diretoria Municipal de Educação e Cultura, em parceria com a equipe gestora da unidade escolar, acompanhará a implementação. O acompanhamento poderá ocorrer por meio de:

· reuniões pedagógicas
· formação continuada
· análise de planejamentos
· análise dos registros pedagógicos
· acompanhamento das práticas em sala de aula
· análise das produções dos estudantes
· acompanhamento da matriz curricular
· avaliação periódica do desenvolvimento das habilidades
· avaliação institucional

· levantamento das necessidades de infraestrutura e formação

Os resultados deverão ser utilizados para identificar avanços, dificuldades e necessidades de aperfeiçoamento, subsidiando ajustes nos planejamentos, nas práticas pedagógicas, nas ações formativas e nas condições de implementação.

15. IMPLEMENTAÇÃO E CRONOGRAMA

A implementação será realizada de forma progressiva e terá início em 2026, sem prejuízo da continuidade e do aprofundamento das ações nos anos subsequentes.

**2026 – ORGANIZAÇÃO, INÍCIO DA IMPLEMENTAÇÃO E FORMAÇÃO**

· aprovação da Resolução;
· aprovação do Documento Orientador Curricular;
· apresentação da proposta à equipe escolar;
· diagnóstico da infraestrutura;
· formação inicial dos profissionais;
· inserção da Educação Digital, Midiática e da Computação nos planejamentos;
· adequação progressiva do Projeto Político-Pedagógico;
· organização de registros e instrumentos de acompanhamento.

**2027 – IMPLEMENTAÇÃO E ACOMPANHAMENTO**

· desenvolvimento sistemático das habilidades previstas;
· realização de projetos interdisciplinares;
· utilização de atividades plugadas e desplugadas;
· continuidade da formação docente;
· acompanhamento pedagógico;
· avaliação das aprendizagens;
· identificação das necessidades de infraestrutura e formação;
· aperfeiçoamento das práticas de educação midiática e cidadania digital.

**2028 – CONSOLIDAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO**

· avaliação da implementação;
· análise dos resultados;
· revisão das estratégias pedagógicas;
· aperfeiçoamento da matriz curricular;
· ampliação dos projetos;
· fortalecimento da formação continuada;
· atualização do Plano de Implementação.

16. RESPONSABILIDADES

16.1 Da Diretoria Municipal de Educação e Cultura

· coordenar a implementação;
· orientar as unidades escolares;
· promover formação continuada;
· acompanhar a execução curricular;
· elaborar orientações complementares;
· acompanhar os resultados;
· identificar necessidades de infraestrutura;
· promover articulação com órgãos educacionais;
· revisar e atualizar o documento quando necessário.

16.2 Da unidade escolar

· incorporar as orientações ao Projeto Político-Pedagógico;
· organizar condições para o planejamento e desenvolvimento das práticas;
· assegurar o registro das aprendizagens;
· acompanhar a implementação no cotidiano escolar;
· identificar necessidades de recursos, formação e acessibilidade.

16.3 Da equipe gestora

· garantir a inserção da Educação Digital, Midiática e da Computação no planejamento escolar;
· acompanhar os professores;
· promover reuniões pedagógicas;
· acompanhar as práticas;
· organizar os recursos disponíveis;
· registrar e encaminhar necessidades à Diretoria Municipal de Educação e Cultura.

16.4 Dos professores

· planejar situações de aprendizagem;
· desenvolver as habilidades previstas;
· utilizar estratégias plugadas e desplugadas;
· promover a interdisciplinaridade;
· estimular a criatividade, autoria e protagonismo;
· avaliar o desenvolvimento dos estudantes;
· participar das formações continuadas;
· mediar o uso crítico, ético, seguro e pedagogicamente intencional das tecnologias e mídias.

17. EQUIDADE, INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE

A implementação da Educação Digital, Midiática e da Computação deverá assegurar oportunidades de aprendizagem a todos os estudantes. Deverão ser consideradas:

· diferentes ritmos de aprendizagem
· necessidades educacionais específicas
· acessibilidade curricular
· recursos de tecnologia assistiva
· estratégias diferenciadas
· diferentes formas de participação e expressão
· acessibilidade digital e comunicacional, conforme as necessidades dos estudantes

A implementação deverá observar os princípios de equidade, inclusão e direito à educação pública de qualidade, reconhecendo que diferentes estudantes apresentam diferentes necessidades.

18. INDICADORES DE ACOMPANHAMENTO

| INDICADOR | PERIODICIDADE |
|---|---|
| Professores participantes das formações | Semestral |
| Turmas contempladas | Semestral |
| Projetos desenvolvidos | Semestral |
| Habilidades trabalhadas | Bimestral |
| Registros pedagógicos | Bimestral |
| Recursos tecnológicos disponíveis | Anual |
| Atividades desplugadas realizadas | Semestral |
| Projetos interdisciplinares | Semestral |
| Desenvolvimento das aprendizagens | Bimestral |
| Práticas de educação midiática e cidadania digital | Semestral |
| Ações de inclusão e acessibilidade | Semestral |
| Avaliação da implementação | Anual |

19. DISPOSIÇÕES FINAIS

As orientações deste documento deverão ser incorporadas progressivamente ao Projeto Político-Pedagógico da unidade escolar e ao planejamento dos professores.

A Diretoria Municipal de Educação e Cultura poderá expedir orientações complementares para regulamentar aspectos específicos da implementação.

O presente documento deverá ser revisado periodicamente, considerando os resultados do acompanhamento, as necessidades da Rede Municipal, as atualizações da legislação educacional e as transformações tecnológicas e pedagógicas.

ANEXO II

**REFERENCIAL DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**
**EDUCAÇÃO INFANTIL**

· sequência de movimentos
· jogos de repetição
· classificação de objetos
· reconhecimento de padrões
· histórias sequenciadas
· percursos com setas
· brincadeiras de comando
· jogos de verdadeiro ou falso
· atividades de orientação espacial
· exploração orientada de dispositivos

**1º E 2º ANOS**

· algoritmos do cotidiano
· sequências
· jogos de lógica
· desafios de percurso
· atividades de programação desplugada
· identificação de dispositivos
· jogos digitais educativos
· regras de uso dos equipamentos
· segurança na internet
· identificação de informações pessoais e práticas de convivência respeitosa

**3º AO 5º ANOS**

· programação em blocos
· produção de apresentações
· pesquisas orientadas
· análise de informações
· produção multimídia
· criação de jogos
· animações
· projetos interdisciplinares
· robótica, quando disponível
· desafios de algoritmos
· cidadania digital
· análise dos impactos das tecnologias
· avaliação crítica de informações e conteúdos
· atividades introdutórias sobre inteligência artificial, quando pertinentes à faixa etária

ANEXO III

**REFERENCIAL DE PROGRESSÃO DAS APRENDIZAGENS**

| ETAPA/ANO | PROGRESSÃO ESPERADA |
|---|---|
| Educação Infantil | Explorar, reconhecer padrões, sequenciar, criar e seguir comandos, com experiências lúdicas e mediadas. |
| 1º ano | Identificar sequências, padrões, dispositivos e regras básicas de uso. |
| 2º ano | Organizar etapas, criar algoritmos simples e utilizar ferramentas digitais com orientação. |
| 3º ano | Decompor problemas, criar algoritmos, pesquisar e utilizar tecnologias de forma responsável. |
| 4º ano | Planejar soluções, comparar estratégias, produzir conteúdos e avaliar informações digitais. |
| 5º ano | Criar e aperfeiçoar algoritmos, produzir conteúdos multimídia, exercer cidadania digital e refletir sobre os impactos das tecnologias, das mídias e da informação. |

A progressão das aprendizagens constitui princípio importante do Currículo Paulista, que prevê articulação horizontal e vertical e continuidade das experiências dos estudantes ao longo da escolaridade.

ANEXO IV

**REFERÊNCIAS**


BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022. Institui normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 2, 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.

SÃO PAULO (Estado). Currículo Paulista: Educação Infantil e Ensino Fundamental. São Paulo: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, 2019.

SÃO PAULO (Estado). Conselho Estadual de Educação. Deliberação CEE nº 233/2025. Diretrizes para a Implementação da Educação Digital e Computação na Educação Básica do Sistema de Ensino do Estado de São Paulo.

SÃO PAULO (Estado). Conselho Estadual de Educação. Indicação CEE nº 244/2025.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Subsecretaria Pedagógica. Educação digital e midiática: complemento ao Currículo Paulista. São Paulo: SEDUC, 2025.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA – CIEB. Diretrizes para o Ensino de Computação na Educação Básica.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO – SBC. Diretrizes para Ensino de Computação na Educação Básica.

LUTÉCIA (SP). Documentos curriculares e normativos da Rede Municipal de Ensino.


.....

### CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE LUTÉCIA - SP

### PARECER CME Nº 001/2026

**Interessada:** Diretoria Municipal da Educação e Cultura de Lutécia/SP
**Assunto:** Análise referente à implementação da Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP.

### I – RELATÓRIO

A Diretoria Municipal da Educação e Cultura de Lutécia/SP, por intermédio de sua responsável legal, **Sra. Célia Aparecida Reginato**, Diretora Municipal da Educação e Cultura, solicitou ao Conselho Municipal de Educação - CME a análise e emissão de parecer acerca da implementação da **Computação na Educação Básica** na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP.

Em atendimento à solicitação, o Presidente do Conselho Municipal de Educação, **Sr. Fábio da Silva Santos**, convocou os membros deste colegiado, por meio de mensagem encaminhada no grupo de comunicação do Conselho, para reunião destinada à apreciação e análise da documentação apresentada pela Diretoria Municipal da Educação e Cultura.

A reunião foi realizada em **12 de agosto de 2026, às 13h00**, nas dependências da **EMEIF Antônio Monteiro da Silva**, conforme registrado em Ata própria.

Foram disponibilizados aos membros presentes os documentos pertinentes à implementação da Computação na Educação Básica, incluindo a **minuta de Resolução Nº 06/2026** e o respectivo **Documento Orientador**, destinado à orientação da equipe gestora e docente da Rede Municipal de Ensino.

Após a abertura dos trabalhos pelo Presidente, foi concedida a palavra à **Sra. Célia Aparecida Reginato**, Diretora Municipal da Educação e Cultura, que apresentou e explanou o conteúdo da documentação, esclarecendo os objetivos, fundamentos e formas de organização pedagógica para a inserção da Computação no currículo da Educação Básica municipal.

Durante a reunião, os membros do Conselho analisaram a proposta e verificaram sua pertinência e adequação à realidade da Rede Municipal de Ensino.

Foi observado, ainda, que a unidade escolar já desenvolve atividades e práticas pedagógicas relacionadas a diversos eixos, competências e habilidades previstos no Documento Orientador. Dessa forma, verificou-se que a implementação proposta não representa uma ruptura com o trabalho pedagógico já realizado, mas, sobretudo, a necessidade de **sistematização, apropriação e incorporação de alguns eixos, habilidades e objetivos de aprendizagem aos planos de ensino, ao Projeto Político-Pedagógico - PPP e aos demais instrumentos de planejamento escolar**.

Durante a análise, os membros do colegiado também **validaram que a Matriz Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP já contempla conteúdos, práticas e conhecimentos relacionados à Computação e à Tecnologia**, os quais vêm sendo trabalhados de forma integrada às experiências e aos componentes curriculares.

Nesse sentido, a implementação da Computação na Educação Básica compreende também o processo de **organização, sistematização e explicitação das práticas já desenvolvidas pela unidade escolar**, bem como a ampliação e adequação dos eixos, competências e habilidades previstos no Documento Orientador, assegurando sua efetiva integração à Matriz Curricular, aos planos de ensino e ao Projeto Político-Pedagógico - PPP.

Os membros do Conselho consideram, portanto, que a Rede Municipal de Ensino já possui práticas e elementos curriculares que favorecem a implementação da Computação e da Tecnologia, sendo necessário consolidar, sistematizar e formalizar esses conhecimentos e práticas nos documentos pedagógicos institucionais.

**II – ANÁLISE**

O Conselho Municipal de Educação, após análise dos documentos apresentados, considera pertinente e necessária a implementação da Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP, observando-se as orientações e normativas educacionais nacionais e estaduais vigentes.

A documentação apresentada demonstra organização pedagógica voltada ao desenvolvimento progressivo das competências relacionadas à Computação, contemplando os eixos de **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**, articulados às diferentes áreas do conhecimento e às práticas pedagógicas já desenvolvidas pela Rede Municipal de Ensino.

Destaca-se que a proposta apresentada **contempla a Computação na Matriz Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP**, assegurando que os conhecimentos, competências e habilidades relacionados à Computação e à Tecnologia sejam trabalhados de maneira progressiva, integrada e adequada às características e necessidades de cada etapa da Educação Básica.

Na **Educação Infantil**, a Computação deverá ser desenvolvida de forma integrada às experiências e aos campos de experiências, respeitando a faixa etária e o desenvolvimento das crianças, por meio de situações de aprendizagem que favoreçam a exploração, a resolução de problemas, a sequência lógica, a criatividade, a interação e o uso consciente das tecnologias.

Nos **Anos Iniciais do Ensino Fundamental**, a Computação será contemplada na organização curricular, possibilitando o desenvolvimento progressivo das habilidades relacionadas ao **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**, de forma articulada aos componentes curriculares e às práticas pedagógicas desenvolvidas pela unidade escolar.

Considerando que a **Matriz Curricular já contempla conteúdos, práticas e conhecimentos relacionados à Computação e à Tecnologia**, conforme validado pelos membros deste colegiado, entende-se que o processo de implementação deverá priorizar a organização, sistematização e explicitação desses conhecimentos, garantindo sua articulação com os eixos, competências e habilidades estabelecidos no Documento Orientador.

O Conselho entende que a implementação deverá ocorrer de maneira planejada, gradual e integrada ao currículo, respeitando as especificidades das etapas atendidas pela Rede Municipal de Ensino.

Recomenda-se, ainda, que a equipe gestora e os profissionais docentes recebam orientação e formação continuada para a efetiva implementação da proposta, assegurando a compreensão dos eixos, competências e habilidades e sua adequada incorporação aos documentos pedagógicos e às práticas escolares.

### III – VOTO DO CONSELHO

Diante do exposto, considerando a análise realizada pelos membros do Conselho Municipal de Educação de Lutécia/SP e a documentação apresentada pela Diretoria Municipal da Educação e Cultura, este Conselho **manifesta-se FAVORAVELMENTE à implementação da Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP**.

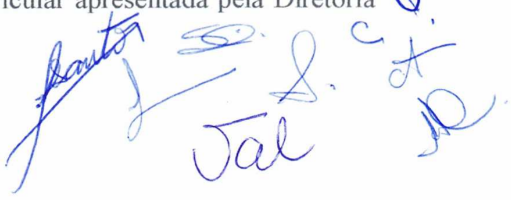
O Conselho reconhece que a proposta apresentada demonstra alinhamento às normativas educacionais vigentes e apresenta organização pedagógica adequada ao desenvolvimento das competências relacionadas aos eixos de **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**.

Reconhece, ainda, que a **Matriz Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental já contempla conteúdos, práticas e conhecimentos relacionados à Computação e à Tecnologia**, os quais deverão ser sistematizados e articulados aos eixos, competências e habilidades previstos no Documento Orientador.

Dessa forma, o Conselho manifesta-se favoravelmente à consolidação da Computação na organização curricular da Rede Municipal de Ensino, assegurando sua efetiva articulação com os **planos de ensino, Projeto Político-Pedagógico - PPP, Matriz Curricular e demais instrumentos de planejamento pedagógico** das unidades escolares.

### IV – CONCLUSÃO

Ante o exposto, o **Conselho Municipal de Educação de Lutécia/SP aprova o presente Parecer CME nº 001/2026**, manifestando-se favoravelmente à implementação da Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP, conforme a Resolução, o Documento Orientador e a organização curricular apresentada pela Diretoria Municipal da Educação e Cultura.



Fica registrado que a proposta **contempla a Computação na Matriz Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**, abrangendo os eixos de **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**, de maneira integrada ao processo educativo.

Registra-se, igualmente, que os membros deste Conselho **validaram que a Matriz Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental já contempla conteúdos, práticas e conhecimentos relacionados à Computação e à Tecnologia**, sendo necessária a continuidade do processo de apropriação, sistematização e formalização dessas práticas nos planos de ensino, no Projeto Político-Pedagógico, na Matriz Curricular e nos demais documentos institucionais.

O Conselho considera, portanto, que a implementação da Computação na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP constitui um processo de **consolidação, organização e aprimoramento de práticas pedagógicas já desenvolvidas**, ampliando sua intencionalidade pedagógica e assegurando o desenvolvimento progressivo das competências e habilidades relacionadas à Computação e à Tecnologia.

Dessa forma, este Parecer poderá ser utilizado pela **Diretoria Municipal da Educação e Cultura de Lutécia/SP** para fins de registro, regulamentação, implementação e comprovação junto aos órgãos e sistemas competentes.

## V – CIÊNCIA E APROVAÇÃO DOS MEMBROS DO COLEGIADO

Após a leitura, análise e discussão da matéria, os membros do **Conselho Municipal de Educação de Lutécia/SP**, presentes na reunião realizada em **12 de agosto de 2026, às 13h00**, manifestaram ciência quanto ao conteúdo do presente **Parecer CME nº 001/2026** e, após votação, **aprovaram, por unanimidade, a implementação da Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Lutécia/SP**, contemplada na Matriz Curricular da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, bem como a respectiva Resolução e o Documento Orientador apresentados pela Diretoria Municipal da Educação e Cultura.

Os membros do colegiado declararam, ainda, **ciência e concordância quanto à constatação de que a Matriz Curricular já contempla conteúdos, práticas e conhecimentos relacionados à Computação e à Tecnologia**, reconhecendo a importância da sistematização e do fortalecimento dessas práticas nos documentos pedagógicos e no planejamento das unidades escolares.

Registra-se que a aprovação deste Parecer decorre da análise e deliberação dos membros presentes, conforme registrado na Ata da reunião do Conselho Municipal de Educação realizada em **12 de agosto de 2026**.

Lutécia/SP, **12 de agosto de 2026**.

VI – ASSINATURAS DOS MEMBROS DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

| Nº | NOME DO CONSELHEIRO | ASSINATURA |
|---|---|---|
| 01 | Celia Aparecida Requato | |
| 02 | Vanessa Magosso dos S Sa nom | |
| 03 | Claudéia M. M. Simões | |
| 04 | ANA PAULA MARQUES ADILON ZANA | |
| 05 | Sandra Regina Torres Nascimento | |
| 06 | Erica Maria Gatto Barquilha | |
| 07 | Lucia Ribeiro Serra | |
| 08 | Valquiria C. F. Borgato | Valquiria C. F. Borgato |
| 09 | Aparecida dos Santos Lima da Mata | |
| 10 | Fábio da Silva Santos | |

**Presidente do Conselho Municipal de Educação - CME**

**FÁBIO DA SILVA SANTOS**

Assinatura: _____

# DIÁRIO OFICIAL
## MUNICÍPIO DE LUTÉCIA

Conforme Lei Municipal nº 18/2018 de 08 de maio de 2018




**PODER LEGISLATIVO**

**Atos Oficiais**

**Decretos**


**Câmara Municipal de Lutécia**
Estado de São Paulo
Praça Arlindo Eiras, 125 - **Fone/Fax: (18) 3368-1107 / 3368-1245** - CEP 19750-000 - Lutécia - SP
E-mail: **camaralutecia@uol.com.br / camara@camaralutecia.sp.gov.br**
Site: **www.camaralutecia.sp.gov.br** CNPJ: **51.500.627/0001-42**


## DECRETO LEGISLATIVO Nº 0001/2026

**"DISPÕE SOBRE A CONCESSÃO DO TÍTULO DE CIDADÃO LUTECIANO AO REVERENDÍSSIMO PADRE SÍLVIO EDUARDO CARDOZO E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS."**

Faço saber que a Câmara Municipal de Lutécia nos termos do artigo 19 e inciso XI da Lei Orgânica do Município aprovou e eu, Presidente, no uso de minhas atribuições legais, promulgo o seguinte Decreto Legislativo:

**ARTIGO 1°** - Fica concedido ao Reverendíssimo Padre Sílvio Eduardo Cardozo o Título de Cidadão Luteciano, em reconhecimento aos relevantes serviços prestados à comunidade do Município de Lutécia, especialmente por sua atuação religiosa, pastoral, social e comunitária.

**ARTIGO 2°** - A entrega da honraria será realizada em Sessão Solene, em data a ser definida pela Presidência da Câmara Municipal.

**ARTIGO 3°** - As despesas decorrentes da execução deste Decreto Legislativo correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

**ARTIGO. 4°** - Este Decreto Legislativo entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões "Plenário Vereador Jorge Murakami", 18 de agosto de 2026.

**JOSÉ RAFAEL GOMES MONTEIRO**
**Presidente.**

Registrado nesta Secretária, em livro próprio, na data supra e publicado por Edital afixado em lugar público de costume.

**EMANUEL JOSÉ LOURENÇO**
**Secretário Legislativo**