



ATO DE PROMULGAÇÃO Nº 006/2026

*PROMULGA A PROPOSIÇÃO LEGISLATIVA
APROVADA PELA CÂMARA MUNICIPAL DE
MUCAJAÍ-RR E SANCIONADA PELO PREFEITO
MUNICIPAL.*

CONSIDERANDO a aprovação, pela Câmara de Vereadores, do projeto de Lei nº 008/2026;

CONSIDERANDO que o autógrafo da referida proposição legislativa foi recebido pelo Poder Executivo na data de 30/03/2026;

CONSIDERANDO a sanção do projeto pelo Executivo Municipal.

RESOLVE:

Art. 1º. PROMULGAR a Lei nº 661/2026 oriunda do projeto de Lei nº 008/2026, cujo conteúdo faz parte integrante do presente ato de promulgação.

Art. 2º. Publique-se e registre-se.

Gabinete do Prefeito de Mucajaí-RR, 30 de março de 2025

FRANCISCO RUFINO DE SOUZA
Prefeito de Mucajaí



LEI N.º 661/2026 DE 30 DE MARÇO DE 2026.

Institui e regulamenta a política municipal de ensino de computação na educação básica, no âmbito do sistema público municipal de ensino de Mucajaí/RR, em complementação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e dá outras providências.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE MUCAJAÍ, no uso das atribuições que lhe confere a Lei Orgânica do Município, faz saber que a Câmara Municipal aprovou e ele sanciona a seguinte Lei:

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Fica instituída a Política Municipal de Ensino de Computação na Educação Básica no âmbito do Sistema Público Municipal de Ensino de Mucajaí – RR, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), abrangendo as etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental.

§ 1º O ensino de computação será implementado mediante as seguintes modalidades, observada a autonomia pedagógica e a infraestrutura de cada unidade escolar:

I – Transversal e Interdisciplinar: integrada aos diversos componentes curriculares e áreas do conhecimento;

II – Disciplinar: mediante a oferta de componente curricular ou atividades específicas voltadas ao domínio tecnológico.

§ 2º A definição entre as modalidades previstas no parágrafo anterior dar-se-á em função dos recursos tecnológicos, da conectividade e dos laboratórios existentes em cada unidade de ensino, priorizando-se o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da resolução de problemas.

§ 3º As atividades pedagógicas de computação poderão ser realizadas com ou sem o uso de dispositivos digitais, valorizando-se as metodologias de "computação desplugada" conforme a necessidade didática e a disponibilidade de recursos.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

I – Computação na Educação Básica: o conjunto de competências, habilidades, conhecimentos e práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e da cultura digital, possibilitando ao estudante analisar, resolver problemas e criar soluções por meio de algoritmos, programação e



do uso ético, crítico, seguro e responsável das tecnologias digitais, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular;

II – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para Computação: o conjunto de normas, diretrizes curriculares e orientações pedagógicas que regulamentam e orientam a inserção da Ciência da Computação de forma progressiva, interdisciplinar e articulada nos currículos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, respeitada a autonomia do sistema municipal de ensino;

III – Política Nacional de Educação Digital (PNED): a política instituída pela Lei Federal nº 14.533, de 25 de janeiro de 2023, que estabelece princípios, diretrizes e objetivos para a promoção do letramento digital, da ampliação e qualificação da infraestrutura tecnológica, do uso pedagógico das tecnologias digitais e do fortalecimento da cidadania digital, servindo como referência para as ações do Município;

IV – Gestão Educacional Municipal: o conjunto de instâncias de governança educacional, composto pela Secretaria Municipal de Educação, pelos conselhos de educação, pelas equipes gestoras das unidades escolares e demais órgãos competentes, responsável pelo planejamento, execução, acompanhamento e avaliação das diretrizes estabelecidas nesta Lei;

V – Computação Desplugada: a abordagem pedagógica que utiliza atividades lúdicas, jogos de lógica, desafios de sequenciamento, resolução de problemas, linguagem corporal, materiais concretos e outras estratégias didáticas para o ensino de conceitos fundamentais da Computação, prescindindo, quando necessário, do uso direto de computadores ou dispositivos eletrônicos;

VI – Computação Plugada: a abordagem pedagógica que utiliza computadores, dispositivos móveis, plataformas digitais, linguagens de programação, ambientes virtuais de aprendizagem e demais recursos tecnológicos para o desenvolvimento do pensamento computacional, da programação e da criação digital, observadas a etapa de ensino, a faixa etária dos estudantes e a infraestrutura disponível.

CAPÍTULO II

DOS PRINCÍPIOS E OBJETIVOS

Art. 3º A Política Municipal de Ensino de Computação fundamenta-se nos seguintes princípios:

I – Formação Integral: pleno desenvolvimento do educando, preparando-o para o exercício da cidadania e para a atuação na sociedade contemporânea;



II – Flexibilidade Curricular e Integração: oferta do ensino de computação de forma transversal, interdisciplinar ou como componente curricular disciplinar, conforme o projeto pedagógico e a infraestrutura da unidade escolar;

III – Equidade e Inclusão Digital: garantia de acesso democrático às tecnologias e ao conhecimento computacional, reduzindo as desigualdades socioeducativas;

IV – Prática Pedagógica Multimodal e Desplugada: adoção de metodologias que contemplem tanto o uso de dispositivos digitais quanto a computação desplugada, utilizando atividades lúdicas, lógicas e físicas para o desenvolvimento do pensamento computacional, independente de infraestrutura tecnológica;

V – Ética e Cidadania Digital: promoção do uso responsável, seguro e consciente do ambiente digital, com foco no respeito e na responsabilidade social;

VI – Protagonismo e Inovação: estímulo à criatividade, à curiosidade científica e à capacidade de solucionar problemas reais através da tecnologia.

Art. 4º São objetivos desta Política:

I – Fomentar o Pensamento Computacional: capacitar os estudantes a compreender, analisar e criar soluções baseadas em algoritmos, lógica e abstração;

II – Letramento e Cultura Digital: promover a compreensão crítica das tecnologias, capacitando o aluno não apenas como consumidor, mas como produtor de conhecimento digital;

III – Capacitação Profissional: implementar programas de formação continuada para os profissionais da educação, assegurando o domínio pedagógico das ferramentas e conceitos de computação;

IV – Incentivar Práticas Inovadoras e Metodologias Ativas: fomentar estratégias de ensino que estimulem o engajamento do aluno, priorizando a **computação desplugada** como recurso pedagógico fundamental para a compreensão de algoritmos e estruturas lógicas por meio de atividades lúdicas, concretas e cinestésicas;

V – Estruturação Gradativa de Ambientes de Aprendizagem: implementar e modernizar os espaços laboratoriais e salas de aula de forma progressiva, respeitando o cronograma físico-financeiro do município e as necessidades de cada etapa de ensino;



VI – Garantia de Sustentabilidade Tecnológica: estabelecer um programa contínuo de manutenção preventiva e corretiva dos equipamentos, garantindo a funcionalidade dos recursos tecnológicos distribuídos às unidades escolares;

VII – Padronização de Infraestrutura: definir padrões mínimos de conectividade e hardware para as escolas, assegurando que a evolução tecnológica acompanhe as atualizações do currículo de computação.

VIII – Gestão e Avaliação: estabelecer mecanismos de monitoramento, coleta de dados e avaliação periódica para assegurar a eficácia e o aprimoramento contínuo desta Política.

CAPÍTULO III DAS DIRETRIZES CURRICULARES E METODOLÓGICAS

Art. 5º O ensino de Computação nas etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental será estruturado em torno dos seguintes eixos fundamentais:

I – Pensamento Computacional: focado na capacidade de compreender, analisar, definir e resolver problemas de forma criativa e crítica, utilizando fundamentos da computação como abstração, decomposição, reconhecimento de padrões e algoritmos;

II – Mundo Digital: voltado ao entendimento dos artefatos digitais, tanto em seus aspectos físicos (hardware e redes) quanto lógicos (softwares), compreendendo como a informação é processada, transmitida e armazenada;

III – Cultura Digital: voltada à participação consciente, crítica e ética no mundo digital, capacitando o estudante para produzir, comunicar e interagir em diferentes contextos e mídias tecnológicas;

IV – Algoritmos e Programação: focado no desenvolvimento da capacidade de criar sequências de passos lógicos e instruções para a solução de problemas, utilizando linguagens de programação e ferramentas de autoria, de forma plugada ou desplugada;

V – Cidadania e Ética Digital: voltado à promoção de comportamentos seguros, responsáveis e legais no ambiente digital, abordando temas como privacidade, proteção de dados, direitos autorais e o impacto das tecnologias na sociedade.

Art. 6º O desenvolvimento das competências e habilidades de Computação ocorrerá de forma progressiva e espiralada, observando as especificidades das etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, em estrita consonância com o Complemento à BNCC.



Art. 7º Na **Educação Infantil**, o ensino de Computação terá caráter exploratório e lúdico, integrando-se aos direitos de aprendizagem e campos de experiências, com foco em:

- I** – Identificação de padrões e sequências lógicas em atividades cotidianas;
- II** – Resolução de problemas simples por meio da ludicidade e da interação social;
- III** – Uso de metodologias desplugadas que estimulem a curiosidade e a expressão criativa.

Art. 8º No **Ensino Fundamental**, o ensino de Computação deverá aprofundar o raciocínio lógico e a autonomia digital, priorizando:

- I** – A criação de algoritmos e a iniciação à linguagem de programação;
- II** – O desenvolvimento de projetos que utilizem a tecnologia para solucionar problemas da comunidade local;
- III** – A análise crítica sobre o funcionamento e o impacto das tecnologias na sociedade e no meio ambiente.

Art. 9º A implementação pedagógica dar-se-á por meio de **metodologias ativas**, com ênfase em:

- I** – **Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) ou Problemas**, incentivando o protagonismo estudantil;
- II** – **Práticas Desplugadas**, para a fundamentação de conceitos lógicos sem a necessidade de dispositivos eletrônicos;
- III** – **Recursos Digitais Educacionais**, softwares de autoria e ferramentas de criação que estimulem a passagem de consumidor a produtor de tecnologia.

Art. 10º. A avaliação da aprendizagem será **contínua, cumulativa e formativa**, com foco no processo de desenvolvimento do estudante, utilizando-se de instrumentos diversificados como portfólios digitais ou físicos, registros de observação pedagógica, autoavaliação e produções autorais.

CAPÍTULO IV **DA IMPLEMENTAÇÃO E GESTÃO**



Art. 11º. Compete à Secretaria Municipal de Educação de Mucajaí a governança e a execução desta Política, cabendo-lhe especificamente:

I – Gestão Estratégica: planejar, coordenar e monitorar a implementação das diretrizes curriculares de computação, assegurando o cumprimento dos eixos pedagógicos estabelecidos;

II – Desenvolvimento Profissional: implementar programas de formação continuada e suporte pedagógico aos docentes e equipes gestoras, capacitando-os no domínio de tecnologias educacionais e metodologias de computação desplugada;

III – Infraestrutura e Manutenção: prover, de forma gradativa e sustentável, os equipamentos tecnológicos e a conectividade necessários, garantindo assistência técnica regular e a atualização dos ambientes de aprendizagem;

IV – Articulação Intersetorial: colaborar com o Conselho Municipal de Educação e outros órgãos da administração pública para o aperfeiçoamento das normas e a captação de recursos destinados à inovação tecnológica;

V – Promoção da Cultura Digital: fomentar eventos, mostras de tecnologia e parcerias que incentivem o protagonismo estudantil e a integração da comunidade escolar com o universo digital.

CAPÍTULO V DO FINANCIAMENTO E AVALIAÇÃO

Art. 12º. As despesas decorrentes da execução desta Política correrão por conta de dotações orçamentárias próprias da Secretaria Municipal de Educação, suplementadas se necessário, podendo ainda ser custeadas por:

I – Recursos provenientes do Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB);

II – Convênios, termos de colaboração ou parcerias firmadas com órgãos estaduais, federais ou entidades da iniciativa privada e organizações da sociedade civil;

III – Emendas parlamentares e transferências voluntárias destinadas à inovação tecnológica e infraestrutura escolar;

IV – Outras fontes de receita legalmente instituídas.



Art. 13º. A Política Municipal de Ensino de Computação será objeto de monitoramento contínuo e avaliação periódica, com o objetivo de assegurar a eficácia de sua implementação, consistindo em:

I – Elaboração de relatórios técnicos anuais pela Secretaria Municipal de Educação, detalhando o progresso da infraestrutura e a formação docente;

II – Aplicação de indicadores de desempenho pedagógico para aferir o desenvolvimento das competências de computação dos estudantes;

III – Publicação de dados referentes ao alcance da inclusão digital nas diferentes unidades de ensino da rede municipal de Mucajaí.

CAPÍTULO VI DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14.º A Política Municipal de Ensino de Computação passa a integrar o Plano Municipal de Educação e as diretrizes permanentes do Sistema Municipal de Ensino de Mucajaí – RR.

Art. 15º. O Poder Executivo, por intermédio da Secretaria Municipal de Educação, expedirá os atos regulamentares e as orientações complementares necessárias à fiel execução desta Lei, no prazo de até 120 (cento e vinte) dias a contar de sua publicação.

Parágrafo único. As orientações referidas no *caput* deverão contemplar o cronograma de implementação gradativa das infraestruturas e o plano de formação de rede.

Art. 16º. As unidades escolares terão o prazo de até 1 (um) ano letivo para adequarem seus Projetos Pedagógicos (PP) às diretrizes estabelecidas nesta norma.

Art 17º. Os termos desta Lei estão pautados:

I – No disposto nos arts. 9º e 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (LDB), que estabelecem a competência da União para estabelecer competências e diretrizes para a educação básica e determinam que os currículos devem ter uma base nacional comum;

II – Na Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, especificamente em seu art. 5º, que institui a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como referência obrigatória para a elaboração dos currículos e propostas pedagógicas;



III – Nas diretrizes do Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que em seu art. 2º define as normas para o ensino de Computação na Educação Básica, estruturado nos eixos de Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;

IV – Na Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED) e estabelece, em seu art. 4º, o eixo do Letramento Digital como prioridade para a garantia de competências e habilidades da população brasileira;

V – Na a competência suplementar do Município para adequar as normas gerais de educação à sua realidade local, conforme o art. 30, inciso VI, da Constituição Federal e as disposições da Lei Orgânica Municipal;

VI – Na a necessidade imperativa de alinhar o currículo municipal às diretrizes nacionais de inovação e tecnologia, assegurando aos alunos da rede pública de Mucajaí o pleno desenvolvimento da cultura digital;

Art. 18º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Mucajaí/RR 30 de março de 2026.

FRANCISCO RUFINO DE SOUZA

Prefeito

PREFEITURA MUNICIPAL DE
MUCAJAI
RECONSTRUIR E AVANÇAR