

DECRETO Nº 10028/2026

“Institui a Computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica no âmbito do Município de São Sebastião e dá outras providências”.

REINALDO ALVES MOREIRA FILHO, Excelentíssimo Senhor Prefeito do Município de São Sebastião, no uso das atribuições que lhe são conferidas por lei, em conformidade com o inciso VIII, do artigo 69, da Lei Orgânica do Município;

Considerando que normas educacionais devem ser construídas de forma democrática;

Considerando a Resolução CNE nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica, como complemento à BNCC;

Considerando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada pelo Ministério da Educação;

Considerando a importância da formação digital, do pensamento crítico e da cultura tecnológica para o desenvolvimento integral dos estudantes;

Considerando a necessidade de orientar a implementação da computação como eixo formativo na Educação Básica;

Considerando a necessidade de garantir aos estudantes sebastianenses uma formação integral, alinhada aos desafios do século XXI e ao uso ético e crítico das tecnologias digitais, é que:

DECRETA

Artigo 1º- Fica instituída a Computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no currículo da educação básica do Município de São Sebastião, que deverá ser incorporado nas escolas da Rede Municipal de Ensino.

Artigo 2º- A implementação da Computação tem como objetivos:

- I- formar estudantes capazes de resolver problemas;
- II- desenvolver o uso consciente da tecnologia;
- III- estimular o pensamento crítico;
- IV- promover a criação de soluções digitais, e não apenas o consumo de tecnologia.

Artigo 3º- A implementação da Computação como conteúdo curricular complementar se aplica às seguintes etapas ofertadas pela rede municipal: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos - EJA.

Artigo 4º- Para fins de organização didático-pedagógica e em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a Resolução CNE nº 1/2022, os conteúdos de Computação serão estruturados a partir dos seguintes eixos para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e EJA.

I- Pensamento Computacional: visa desenvolver nos estudantes a capacidade de:

- a) resolver problemas de forma organizada e sequencial;
- b) criar estratégias para solução de desafios;
- c) organizar ideias;
- d) pensar de forma lógica e estruturada.

II- Mundo Digital: pretende oportunizar momentos para:

- a) compreensão do funcionamento de dispositivos eletrônicos e digitais, suas interfaces e formas de interação, reconhecendo o papel dessas tecnologias no cotidiano e nos processos de comunicação e expressão.

III- Cultura Digital: tem como finalidade promover:

- a) o uso responsável da tecnologia;
- b) a compreensão sobre segurança na internet;
- c) a ética no uso das redes digitais;
- d) o combate à desinformação e às *fake news*.

IV- Tecnologia Digital: busca desenvolver:

- a) o uso de aplicativos e ferramentas digitais;
- b) noções básicas de programação;
- c) a criação de conteúdos digitais.

Artigo 5º- Na Educação Infantil, o trabalho com Computação deverá contemplar os seguintes eixos:

- I- reconhecimento e classificação de padrões, agrupando objetos por critérios como quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;

- II- exploração de diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;
- III- criação e teste de algoritmos de forma lúdica, com objetos e movimentos corporais;
- IV- resolução de problemas por decomposição em etapas e reconhecimento de padrões reutilizáveis.

Artigo 6º- No Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos - EJA, deverão ser desenvolvidas as seguintes competências relacionadas à Computação:

- I- compreensão da computação como área do conhecimento com impacto social, cultural, ambiental e ético;
- II- análise crítica de artefatos computacionais e seus efeitos na sociedade;
- III- comunicação por meio de diferentes linguagens e tecnologias computacionais;
- III- comunicação de princípios computacionais na resolução de problemas reais;
- IV- aplicação de princípios computacionais na resolução de problemas reais;
- V- avaliação dos processos e soluções computacionais com base em argumentos fundamentados;
- VI- desenvolvimento de projetos interdisciplinares e significativos, com uso de técnicas e ferramentas da Computação;
- VII- atuação responsável e ética no uso de tecnologias, com valorização da diversidade e da cidadania digital.

Artigo 7º- Compete à Secretaria Municipal de Educação:

- I- orientar as unidades escolares quanto à aplicação da Computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- II- promover formação continuada para os profissionais da educação;
- III- incentivar projetos e práticas pedagógicas voltadas à cultura digital;
- IV- acompanhar e avaliar a implementação das diretrizes;
- V- atualizar seus Projetos Políticos-Pedagógicos, incorporando a Computação às propostas curriculares e às práticas pedagógicas.

§ 1º- Compete às escolas:

- a) atualizar seus Projetos Políticos-Pedagógicos, incorporando a Computação às propostas curriculares e às práticas pedagógicas.



§ 2º- Compete aos professores:

I- participar das formações promovidas pela Secretaria Municipal de Educação e pelas escolas;

II- implementar os conteúdos de Computação de forma integrada ao currículo, em consonância com as orientações da política educacional municipal.

Artigo 8º- A Secretaria Municipal da Educação poderá expedir normas complementares à execução deste Decreto.

Artigo 9º- Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

São Sebastião, 31 de março de 2026.

REINALDO ALVES MOREIRA FILHO
Prefeito