



RESOLUÇÃO Nº 20/2025 de 26 de novembro de 2025.

Aprovado em 26 de novembro de 2025.



Institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Nova Prata – RS, em cumprimento à BNCC Computação como complemento ao Referencial Comum Curricular da Rede Municipal de Ensino de Nova Prata – RS. Determina e dá outras providências.

O Conselho Municipal de Educação do Município de Nova Prata, no uso de suas atribuições legais e conforme Lei Orgânica de Nova Prata art. 151; Lei Municipal nº 2.311 de 16 de abril de 1991 que “Cria o Conselho Municipal de Educação”; Lei Municipal nº 6.895 de 09 de abril de 2008 que “Cria a Sistema Municipal de Ensino” e tendo como base a Lei Federal nº 14.533 de 11 de janeiro de 2023 que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nº 9.394/1996, nº 9.448/1997, nº 10.260/2001 e 10.753/2003; a Resolução CNE/CEB nº 01 de 04 de outubro de 2022 que institui as normas sobre Computação na Educação Básica em Complemento à BNCC; e a Resolução CNE/CEB nº 02 de 21 março de 2025 que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática; exara a presente Resolução para normatizar e orientar sobre a implantação da **Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Nova Prata/RS, em cumprimento à BNCC Computação como complemento ao Referencial Comum Curricular da Rede Municipal de Ensino de Nova Prata/RS**, considerando ainda:

- I. Constituição Federal de 1988;
- II. Lei Federal nº 8.069 de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA);
- III. Política Nacional das Pessoas com Deficiência;
- IV. Lei Federal nº 9.394 de 1996 – Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN);



V. Resolução CNE/CEB nº 05/2009, que fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil;

VI. Resolução CNE/CEB nº 07/2010, que fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos;

VII. Resolução CNE/CP nº 02/2017, Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

VIII. Parecer CNE/CEB nº 02 de 17 de fevereiro de 2022 referente às normas sobre Computação na Educação Básica em Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

IX. Documento Referencial Curricular do Município de Nova Prata/RS;

X. Lei Federal nº 14.113 de 25 de dezembro de 2020, alterado pela Lei nº 14.176 de 2021, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB);

XI. Resolução MEC nº 03 de 1º de julho de 2024, que aprova as metodologias de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, §1º, incisos I, IV e V da Lei nº 14.113 de 25 de dezembro de 2020 para aferição em 2025 e vigência, para fins de distribuição dos recursos da complementação do Valor Anual por Aluno (VAAR), no exercício de 2025/2026;

XII. Resolução CEE/RS nº 379 de 06 de março de 2024, reexaminada em 17 de abril de 2024 que orienta o processo de elaboração do Referencial Curricular Gaúcho referente à BNCC Computação e institui a norma sobre a Computação na Educação Básica, em complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

XIII. Resolução CME/Nova Prata/RS nº 014 de 15 de agosto de 2019 que orienta a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); adere ao Referencial Curricular Gaúcho (RCG) através do Regime de Colaboração e institui o Referencial Curricular Municipal de Nova Prata (RCM/NP) como documento obrigatório ao longo das etapas e respectivas modalidades da Educação Básica para o Sistema Municipal de Ensino de Nova Prata;

XIV. Resolução CME/Nova Prata/RS nº 18 de 18 de junho de 2025 que define as diretrizes gerais para a implantação da política de Educação Integral em Escola de Tempo Integral no Sistema Municipal de Ensino do município de Nova Prata/RS;



XV. Ofício SME nº 133/2025 que solicita a este Conselho a elaboração de normativa complementar ao Referencial Curricular Municipal para institucionalizar a Computação na rede de ensino de Nova Prata, a fim de garantir a implementação obrigatória da BNCC Computação;

XVI. A necessidade de atualização do Referencial Curricular Municipal de Nova Prata, garantindo o alinhamento às competências gerais e específicas da BNCC Computação;

XVII. A importância de assegurar aos estudantes o desenvolvimento do pensamento computacional, letramento digital, cultura digital, ética e cidadania digital – requisitos essenciais para a vida contemporânea e para o mundo do trabalho;

XVIII. A urgência de promover formação continuada aos profissionais da educação e assegurar condições adequadas de infraestrutura tecnológica, conectividade e acesso a dispositivos tecnológicos.

RESOLVE:

Art. 1º A presente Resolução institui e orienta a Computação na Educação Básica em todas as instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal de Educação, como complemento ao Referencial Curricular Municipal de Nova Prata/RS, bem como determina prazos e dá providências.

Parágrafo Único. Os currículos escolares devem ser readequados às normas e competências específicas da Computação na Educação Básica, devendo ser contemplada inicialmente de forma transversal e com implementação plena até 2026, conforme definido pela Resolução CNE/CEB nº 02/2025 e de acordo com as orientações da respectiva mantenedora.

Art. 2º A inserção da BNCC Computação ao Referencial Curricular Municipal de Nova Prata/RS deverá observar:



I. Que os processos de aprendizagem referentes à Computação na Educação Básica devem ser implementados considerando a BNCC, a legislação e as normas vigentes da educação e o disposto neste ato normativo, sobretudo a necessidade de inserção, adequação e paulatina implementação junto ao Sistema Municipal de Ensino.

II. Que o currículo incluirá competências e habilidades, conforme a BNCC.

III. Que a mantenedora deverá promover a formação continuada dos profissionais da educação.

Parágrafo Único. Fica estabelecida a obrigatoriedade de adequação do Referencial Curricular Municipal à BNCC Computação, garantindo a inserção de competências e habilidades relacionadas ao pensamento computacional e à cultura digital na Educação Básica.

Art. 3º Com base no disposto nos artigos 12, 13, 14 e 15 da Lei nº 9.394 de 1996 (LDBEN) e o artigo 14 da Lei nº 14.113 de 2020 que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB), cabe à Secretaria Municipal de Educação estabelecer os parâmetros educacionais e a abordagem para a implementação da Computação na Educação Básica, nos termos da resolução e realizar atos adicionais para a respectiva implementação.

Art. 4º Fica determinado que a Secretaria Municipal de Educação do município de Nova Prata estabeleça um cronograma para a implementação da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica, na condição de tema transversal, considerando os períodos na sequência elencados:

I. Formação continuada para professores e demais profissionais da educação a partir de 2026.

II. Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir do Ano Letivo de 2026;

III. Anos Finais do Ensino Fundamental a partir do Ano Letivo de 2026.



CAPÍTULO I DA CONCEPÇÃO E FINALIDADE

Art. 5º Para fins de compreensão desta resolução, entende-se que:

I. Tecnologia: produto da ciência e da engenharia, envolvendo um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas, destacando-se a biotecnologia, a nanotecnologia, a tecnologia digital, tecnologia da informação e da comunicação.

II. Tecnologia da Informação e Computação (TIC): compreende tanto a infraestrutura física (componentes que permitam codificar, armazenar, processar e transmitir a informação) como software (aplicações e sistemas), podendo ser da ordem digital ou mesmo analógica.

III. Cultura Digital: diz respeito à compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, à construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Também quanto aos usos das diferentes tecnologias digitais e aos conteúdos veiculados. Refere-se, ainda, à fluência no uso da tecnologia digital de forma eficiente, contextualizada e crítica.

IV. Computação Desplugada: pode ser considerada como um conjunto de atividades lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais sem a necessidade de utilizar um computador.

V. Pensamento Computacional: conjunto de habilidades necessárias para compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e soluções de forma metódica e sistemática através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos.

VI. Fluência Digital: habilidade de encontrar, avaliar, produzir e comunicar informação usando plataformas digitais, com diferentes dispositivos de hardware e de software, como uso de computadores, aplicativos, software para formatar textos, produzir apresentações, buscar informações e insumos na internet.



VII. Linguagem Digital: refere-se às formas de comunicação utilizadas no mundo digital, podendo ocorrer entre pessoas, entre pessoas e computadores ou entre computadores. Linguagem digital é um conjunto de várias formas de expressão que podem ser emojis, símbolos, linguagens de programação, prompts, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas e outras linguagens visuais para descrever processos, visualização e manipulação de dados.

VIII. Mundo Digital: compreende artefatos digitais físicos (computadores, celulares, tablets e outros dispositivos) e visuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados, etc).

CAPÍTULO II DOS OBJETIVOS E PRINCÍPIOS

Art. 6º A computação integrando o currículo da Educação Básica deve constituir-se como uma construção coletiva que visa à realização do desenvolvimento pleno dos estudantes, seu preparo para a cidadania e qualificação para o trabalho, com vistas à liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber.

Art. 7º O objetivo principal da BNCC Computação inserida no Referencial Curricular Municipal visa desenvolver, ao longo da Educação Básica, competências cognitivas, criativas, sociais e éticas que permitam ao estudante compreender, utilizar, criar e avaliar tecnologias digitais, algoritmos, sistemas e mídias de forma crítica, responsável, segura e autônoma, tornando-se um sujeito ativo na cultura digital e preparado para resolver problemas em diferentes contextos da vida cotidiana, acadêmica e profissional.

Parágrafo Único. Os objetivos específicos e direitos de aprendizagem e as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação devem ser organizadas junto ao Referencial Curricular Municipal em suas atualizações e demais documentos correlatos.



Art. 8º São princípios basilares a serem observados na implementação da BNCC Computação no currículo da Educação Básica municipal:



- I. Formação integral do estudante;
- II. Desenvolvimento do pensamento computacional;
- III. Ética, segurança e cidadania digital;
- IV. Participação crítica na cultura digital;
- V. Inclusão e equidade no acesso às tecnologias;
- VI. Interdisciplinaridade e integração curricular;
- VII. Compreensão do impacto social da tecnologia;
- VIII. Criatividade, inovação e protagonismo;
- IX. Uso saudável e seguro de dispositivos;
- X. Aprendizagem ativa e colaborativa;
- XI. Desenvolvimento de competências digitais para a vida e o trabalho;
- XII. Avaliação formativa, contínua e contextualizada;
- XIII. Formação inicial e continuada de professores e demais profissionais da educação.

CAPÍTULO III

DAS DIRETRIZES CURRICULARES

Art. 9º O ensino da computação deve se basear em quatro pilares fundamentais, que são diretrizes do pensamento computacional:

- I. **Decomposição:** divisão do problema em partes menores, o que ajuda a gerenciar e a desenvolver uma solução;
- II. **Reconhecimento de padrões:** identificação de similaridades para facilitar e agilizar a solução de problemas;
- III. **Abstração:** filtragem e classificação de dados para categorizar o que precisa ser resolvido;
- IV. **Algoritmo:** criação de instruções para solucionar o problema ou executar uma tarefa.



Art. 10. A introdução da BNCC Computação no espaço pedagógico deve se estruturar a partir de quatro premissas básicas do trabalho com a educação digital, estando relacionadas aos campos de experiência, habilidades e competências, adotando uma postura lúdica e, sempre que possível, desplugada, sendo elas:

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

II. Vivenciar e identificar formas de interação mediadas por artefatos computacionais;

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

IV. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores e identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para a solução de outros problemas.

Art. 11. São consideradas aprendizagens necessárias para uma educação digital e midiática no currículo da BNCC Educação a serem observadas no Referencial Curricular Municipal:

I. Compreensão de algoritmos e inteligência artificial e suas implicações éticas;

II. Letramento computacional;

III. Letramento informacional e midiático;

IV. Cultura Digital e capacidades complexas;

V. Cidadania Digital;

VI. Direitos Digitais.

Art. 12. Em consonância com o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, são três os eixos a serem contemplados pelo ensino da computação. Os mesmos deverão ser os organizadores da BNCC Computação na atualização do Referencial Curricular Municipal:

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, por meio 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, tablets) quanto virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). 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.

CAPÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Art. 13. As competências e habilidades relacionadas ao universo computacional deverão considerar as seguintes características nas diferentes etapas de ensino:

I. Educação Infantil: exploração inicial de tecnologias digitais, estímulo à curiosidade, à resolução de problemas, introdução ao pensamento computacional de forma lúdica, por meio de atividades interativas e experiências que desenvolvam a sequência e a lógica.

II. Ensino Fundamental: introdução ao pensamento computacional, resolução de problemas, uso ético das tecnologias, análise de dados com foco em projetos e aplicações práticas, progressão do pensamento computacional com o ensino de conceitos



como decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmo, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, programação inicial e uso crítico da tecnologia.

Art. 14. A implementação inicial da BNCC Computação deverá ser integrada de forma transversal, avançando para a possível constituição futura de um componente específico e disciplinar ao longo do processo de amadurecimento curricular e sempre considerando as diferenças inerentes a cada etapa de ensino.

§ 1º. Na condição de currículo transversal, a BNCC Computação deverá promover a colaboração entre diferentes disciplinas e áreas do conhecimento, como história das técnicas e das ciências, humanidades digitais, ciência da computação, ciências sociais computacionais, multiletramentos, comunicação, letramento computacional, matemática e educação linguística, entre outras.

§ 2º. Por transversalidade entende-se como uma forma de organizar o trabalho didático-pedagógico pela integração dos temas e eixos temáticos às disciplinas ou componentes curriculares. A transversalidade difere da interdisciplinaridade, mas complementam-se: ambas propõem abordagens mais construtivistas, entendendo que o conhecimento e a realidade são indissociáveis e passíveis de mudanças.

§ 3º. A transversalidade deverá orientar para a necessidade de se instituir, na prática educativa, uma analogia entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados (aprender sobre a realidade) e as questões da vida real (aprender na realidade e da realidade).

Art. 15. As escolas deverão garantir, no mínimo, 10 horas anuais de atividades curriculares relativas à BNCC Computação, devendo ser ampliada gradativamente conforme a maturidade do sistema.

Art. 16. As Escolas em Tempo Integral poderão complementar suas atividades pedagógicas integrando a Computação complementar à BNCC por meio de oficinas e outras propostas pedagógicas estendidas.



Art. 17. A construção do currículo da Educação Infantil deverá incluir:

- I. A prioridade à experiência e exploração do mundo;
- II. A integração da família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais;
- III. A computação desplugada.

Art. 18. A construção do currículo dos anos iniciais do Ensino Fundamental deverá incluir:

- I. A prioridade à alfabetização;
- II. O pensamento computacional para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos;
- III. A educação digital e midiática para consolidar a autonomia de leitura, apresentar os ambientes digitais e suas funções sociais, e introduzir conceitos essenciais da educação midiática como autoria e propósito dos conteúdos, evidências, representação e outros;
- IV. A promoção da segurança e dos direitos digitais, assegurando proteção sem comprometer a autonomia, garantindo o direito à informação e incentivando o uso ético e crítico das mídias.

Art. 19. A construção do currículo dos anos finais do Ensino Fundamental deverá incluir:

- I. A educação digital e midiática crítica e criativa;
- II. O desenvolvimento do pensamento complexo e da programação;
- III. A educação digital e midiática voltada às demandas da juventude, e a reflexão sobre cidadania digital e participação social.



CAPÍTULO V DA IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO

Art. 20. Para fins de implementação da BNCC Computação, deverão ser considerados os seguintes princípios e ações estratégicas:

- I. Identificar os currículos já em processo de atualização;
- II. Mobilizar o território municipal e escolas para o processo de revisão curricular das etapas a serem desenvolvidas;
- III. Mapear especialistas por etapa de ensino e instituir grupos de trabalho voltados à atualização curricular necessária;
- IV. Implementar consultas públicas com escolas, profissionais da educação e comunidade escolar;
- V. Instaurar espaços de participação social e coletiva na construção da BNCC Computação no Referencial Curricular Municipal.

Art. 21. A organização da implementação da BNCC Computação poderá ser assim organizada:

- I. **Na Educação Infantil** poderá ser concomitante em todos as etapas, integrando os conteúdos e brincadeiras aos campos de experiências já programados.
- II. **Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental** poderá ser concomitante e similar à organização na Educação Infantil.
- III. **Nos Anos Finais do Ensino Fundamental** poderá levar em consideração o grau de proficiência do corpo docente.

Art. 22. São ações a serem monitoradas e avaliadas na implantação da BNCC Computação:

- I. Registro da recepção de recursos financeiros e/ou benefícios oriundos da adesão a Programas com enfoque na relação entre Educação e Tecnologias Digitais.
- II. Coleta de dados sobre proficiência dos estudantes e profissionais da educação.
- III. Plano de formações voltadas para o corpo técnico e docentes.



IV. Acompanhamento da evolução de infraestrutura e equipamentos (conectividade, dispositivos, laboratórios maker, recursos e ambientes digitais).

V. Plano e calendário de integração das competências e habilidades da Educação Digital e Midiática no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola.

VI. Reuniões periódicas para avaliação e registros de lições aprendidas a partir da implantação da Educação Digital e Midiática.

VII. Momentos pedagógicos para discussão sobre avaliação e desempenho das habilidades e competências digitais e midiáticas para os estudantes e profissionais da educação.

Art. 23. A avaliação da BNCC Computação disposta no Projeto Político Pedagógico deverá constituir ferramenta pedagógica que visa diagnosticar a situação da aprendizagem para subsidiar a tomada de decisão no que tange à melhoria da qualidade do desempenho do estudante, ajudando no redimensionamento da prática pedagógica.

Art. 24. A Secretaria Municipal de Educação deverá promover a revisão e a adaptação dos documentos curriculares, assegurando que a BNCC Computação possa ser implementada de forma transversal inicialmente e integrada às diferentes áreas do conhecimento.

Art. 25. As instituições de ensino em articulação com a mantenedora deverão garantir a infraestrutura adequada, com acesso a recursos tecnológicos, conectividade e materiais pedagógicos e recursos humanos que favoreçam o ensino de Computação e Tecnologias Digitais.

Art. 26. A Secretaria Municipal de Educação deverá definir estratégias quanto:

I. O orçamento necessário para a implementação da BNCC Computação;

II. A previsão da BNCC Computação na Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA).



CAPÍTULO VI

DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES E DEMAIS PROFISSIONAIS



Art. 27. A Secretaria Municipal de Educação deverá promover e garantir a formação continuada dos professores e demais profissionais da educação, assegurando que desenvolvam competências e habilidades, nos termos da BNCC Computação, em seu plano de formação e possibilitar que participem de formações ofertadas por outras instituições.

Art. 28. A formação continuada dos professores e demais profissionais da educação deverá contemplar estudos e aprendizagens para que tais profissionais compreendam e fortaleçam o conceito de computação, pensamento computacional, cultura digital e mundo digital.

Art. 29. São estratégias de formação dos professores e demais profissionais da educação:

- I. Aprofundamento e ampliação de saberes, habilidades e competências dos professores e demais profissionais da educação.
- II. Fortalecimento da identidade profissional para a implementação da educação digital e midiática dentro da BNCC Computação.
- III. Uso pedagógico intencional dos dispositivos digitais e midiáticos.

Parágrafo Único. A formação dos professores e demais profissionais da educação não deve se limitar a uma perspectiva instrumental ou de curadoria de tecnologias. É essencial formar profissionais que compreendam e acompanhem as mudanças tecnológicas de maneira crítica, estimulando sua própria capacidade criativa e crítica, bem como a dos estudantes.

Art. 30. A Secretaria Municipal de Educação deverá adotar um plano de formação continuada para professores e demais profissionais da educação, especificando etapas



como avaliação diagnóstica, estruturação e implementação, considerando os seguintes princípios:

- I. Objetivo, metas e cronograma da formação continuada;
- II. Coerência com as opções de implementação feitas pela rede de ensino e com a etapa de ensino em que atua o profissional e sua formação inicial;
- III. Previsão acerca de conteúdos e práticas sobre o uso consciente e responsável de dispositivos digitais por parte dos professores e demais profissionais da educação, de forma a zelar sobre o uso em sala de aula em presença dos estudantes;
- IV. Desenvolvimento de competências digitais para que o profissional atue de acordo com o que prevê o currículo escolar, incluindo a mediação de aprendizagens com o apoio das tecnologias digitais.

CAPÍTULO VII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 31. Caberá à Secretaria Municipal de Educação protocolar junto a este Conselho Municipal de Educação, até o findar do primeiro semestre de 2026, o Plano de Ação para as Escolas Públicas Municipais, contendo:

- I. A reorganização do Referencial Curricular Municipal de Nova Prata, apresentando a computação em sua estrutura, contemplando toda a Educação Básica – Educação Infantil e Ensino Fundamental.
- II. Apresentação de cronograma e ações para a ampliação e implementação da computação em todas as escolas, a adequação dos recursos humanos (perfil do profissional, ingresso, formação inicial e continuada), a reorganização da infraestrutura, a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos e didáticos, dentre outros que se considerarem pertinentes.
- III. O programa de formação continuada dos professores e demais profissionais da educação.
- IV. A apresentação do Plano Curricular.
- V. As linhas gerais do processo avaliativo.



VI. Como se dará o acompanhamento e monitoramento da inclusão da BNCC Computação no planejamento e projetos educacionais.

Art. 32. Caberá às mantenedoras das escolas privadas de Educação Infantil protocolar junto a este Conselho Municipal de Educação, até o findar do primeiro semestre de 2026, o Plano de Ação contendo:

I. Adesão ao Referencial Curricular Municipal de Nova Prata no que se refere à BNCC Computação.

II. Apresentação de cronograma e ações para a ampliação e implementação da computação, a adequação dos recursos humanos (perfil do profissional, formação inicial e continuada), a reorganização da infraestrutura, a aquisição dos materiais e recursos pedagógicos e didáticos, dentre outros que se considerarem pertinentes.

III. O programa de formação continuada dos professores e demais profissionais da educação.

IV. Como se dará o monitoramento e avaliação da inclusão da BNCC Computação no planejamento e projetos educacionais.

Art. 33. Os casos omissos desta Resolução serão deliberados pela Plenária do Conselho Municipal de Educação de Nova Prata – RS.

Art. 34. A presente Resolução entra em vigor na data de sua publicação, ficando revogadas as disposições em contrário.

Conselheiros Presentes:

Cassiano Miglia Vacca

Elissandra Simioni

Suian Fochesatto

Julsemina Zilli Polesello



Paula Marchesini

Simara Marin Sottili

Marta Lançarin

Marinês Petrykowski da Silva

Bruna Maschio



Aprovada por unanimidade, em sessão plenária do dia 26 de novembro de 2025.

Nova Prata, 26 de novembro de 2025.


Julsemina Zilli Polesello
Presidente do Conselho Municipal de Educação
Município de Nova Prata – RS