



DIÁRIO ELETRÔNICO OFICIAL

Município de Presidente Olegário - MG

Ano VII / Edição Nº 1500 terça-feira, 5 de agosto de 2025 / Lei Complementar Nº 082 de 14/11/2018

ATOS DO PODER EXECUTIVO – DECRETOS

DECRETO Nº 2.037, DE 05 DE AGOSTO DE 2025.

Institui as diretrizes operacionais para a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo, bem como para o uso de dispositivos digitais em espaços escolares na Educação Infantil e no Ensino Fundamental da rede municipal de ensino de Presidente Olegário, e dá outras providências.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO, ESTADO DE MINAS GERAIS, no uso de suas atribuições legais que lhe confere a Lei Orgânica Municipal, e;

CONSIDERANDO a relevância da educação para o desenvolvimento de habilidades essenciais no mundo contemporâneo, cada vez mais permeado pelas tecnologias digitais;

CONSIDERANDO a instituição da Política Nacional de Educação Digital, pela Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que visa assegurar e ampliar o acesso à educação e à inclusão digital;

CONSIDERANDO a previsão da Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que define as normas sobre a implementação da Computação na Educação Básica como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

CONSIDERANDO que o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, homologado por Despacho do Senhor Ministro de Estado da Educação em 3 de outubro de 2022, e seu Anexo, detalham as competências e habilidades a serem desenvolvidas na Computação, em todas as etapas da Educação Básica;

CONSIDERANDO a publicação da 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 de educação digital e midiática, reforçando a importância de um ambiente escolar que equilibre os benefícios pedagógicos da tecnologia com a necessidade de preservar o foco no ensino-aprendizagem e a convivência social saudável;

CONSIDERANDO que para fins de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, inciso V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, para fins de distribuição dos recursos da complementação do FUNDEB Valor Anual por Aluno – VAAR, as redes de ensino deverão informar se os referenciais curriculares adotados contemplam as normas sobre a Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC, prevista na Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, e na Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025;

CONSIDERANDO a necessidade de adequar o currículo e as práticas da rede municipal de ensino às diretrizes nacionais, respeitando a autonomia e as especificidades locais para a operacionalização e contextualização das abordagens pedagógicas.

DECRETA:

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E CONCEITOS

Art. 1º Ficam instituídas as diretrizes operacionais para a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática no currículo, bem como para o uso de dispositivos digitais em espaços escolares na Educação Infantil e no Ensino Fundamental do Município de Presidente Olegário, a serem observadas pelas instituições de ensino da rede municipal, em conformidade com as Resoluções CNE/CEB nº 1/2022 e nº 2/2025, e a legislação pertinente.

Art. 2º Para fins deste Decreto considera-se:

I – Dispositivos digitais: aparelhos eletrônicos que utilizam tecnologia digital para processar, armazenar e transmitir informações, podendo compreender computadores, celulares, notebooks, tablets, kits de robótica, kits de audiovisual, relógios inteligentes, entre outros.

II – Educação digital escolar: conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade, estruturando-se a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital relativos aos direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho.

III – Educação midiática: prática que possibilita a leitura crítica do mundo, incluindo a relação com a cultura, a formação da identidade e a análise crítica das mídias como instrumentos que moldam as formas de ser, compreender e agir na sociedade contemporânea, possibilitando uma análise das informações recebidas pelos mais diferentes suportes, bem como a produção de conteúdo de forma ética e responsável.

IV – Pensamento computacional: 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.

V – Educação digital e midiática: área interdisciplinar que inclui as competências previstas na BNCC relativas ao uso de tecnologias, comunicação, reflexão e análise de informações e mídias, cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, em consonância com as indicações do eixo de Educação Digital Escolar da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

TÍTULO II

DA INTEGRAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Art. 3º A integração curricular da Computação e da Educação Digital e Midiática deverá incluir, no mínimo, conteúdos e práticas pedagógicas voltados para:

I – Desenvolvimento do pensamento crítico e criativo;

II – Alfabetização digital;

III – Promoção da sustentabilidade e da cidadania digital;

IV – Fomento à inovação e ao uso de tecnologias educacionais;

V – Reconhecimento e identificação de padrões, criação e teste de algoritmos e resolução colaborativa de problemas.

Parágrafo único. As práticas pedagógicas e metodologias poderão ser suplementadas e contextualizadas conforme necessidades e características locais da rede municipal, respeitando-se as competências e objetivos mínimos estabelecidos nacionalmente.

Art. 4º Na Educação Infantil, que engloba creche e pré-escola, a integração da Computação e da Educação Digital e Midiática abrangerá, no mínimo, as premissas gerais listadas no Anexo I deste Decreto, conforme as diretrizes nacionais.

§1º O uso de telas e dispositivos digitais pelos estudantes na Educação Infantil, de forma individual ou coletiva para visualização ou interação, mesmo que para fins pedagógicos, não é recomendado como regra, devendo seu uso ocorrer em caráter absolutamente excepcional, com planejamento cuidadoso e mediação do profissional responsável e utilizando dispositivos fornecidos pela escola, respeitando as restrições de idade e os limites de exposição a telas.

§2º As unidades de ensino da Educação Infantil deverão priorizar a experiência e exploração do mundo, a integração da família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais e o estímulo à computação desplugada.

Art. 5º No Ensino Fundamental, o desenvolvimento da Computação e da Educação Digital e Midiática observará as habilidades específicas para cada ano, conforme detalhado nos seguintes Anexos deste Decreto:

I – Anexo II: Habilidades do 1º Ano do Ensino Fundamental;

II – Anexo III: Habilidades do 2º Ano do Ensino Fundamental;

III – Anexo IV: Habilidades do 3º Ano do Ensino Fundamental;

IV – Anexo V: Habilidades do 4º Ano do Ensino Fundamental;

V – Anexo VI: Habilidades do 5º Ano do Ensino Fundamental;

VI – Anexo VII: Habilidades do 6º Ano do Ensino Fundamental;

VII – Anexo VIII: Habilidades do 7º Ano do Ensino Fundamental;

VIII – Anexo IX: Habilidades do 8º Ano do Ensino Fundamental;

IX – Anexo X: Habilidades do 9º Ano do Ensino Fundamental.

Parágrafo único. A Secretaria Municipal de Educação regulamentará, por meio de atos próprios, a abordagem pedagógica e a integração das habilidades em cada ano do Ensino Fundamental, complementando os anexos deste Decreto e sempre observando as diretrizes das Resoluções CNE/CEB nº 1/2022 e nº 2/2025, e o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022.

TÍTULO III

DO USO DE DISPOSITIVOS DIGITAIS EM ESPAÇOS ESCOLARES

Art. 6º O uso de dispositivos digitais pessoais por estudantes para fins que não pedagógicos fica vedado em toda a integralidade da rotina escolar, incluindo a sala de aula, demais ambientes de aprendizagem, recreio e intervalos entre as aulas, para todas as etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, exceto nas seguintes hipóteses, conforme Resolução CNE/CEB nº 2/2025:

I – Por estudantes com deficiência, a partir de estudo de caso ou documento que comprove a necessidade do dispositivo como instrumento de tecnologia assistiva no processo de ensino-aprendizagem, de socialização ou comunicação.

II – Para monitoramento ou cuidado de condições de saúde dos estudantes.

III – Para garantir o exercício de direitos fundamentais por toda a comunidade escolar, em situações específicas e justificadas.

IV – Em situações de estado de perigo, estado de necessidade ou caso de força maior que demandem o uso imediato dos dispositivos pelos estudantes.

§1º As escolas deverão mapear os estudantes que necessitam usar dispositivos digitais como tecnologias assistivas ou para atendimento a condições de saúde, garantindo suporte adequado e podendo elaborar um plano de acompanhamento.

§2º Em situações emergenciais, como desastres naturais ou riscos iminentes à segurança, a utilização de dispositivos eletrônicos pode ser autorizada, devendo as escolas definirem protocolos claros.

§3º A permissão de portabilidade de dispositivos digitais pessoais pelos estudantes nas instituições escolares fica a critério da gestão escolar, que estabelecerá, em conjunto com a comunidade escolar, os modelos de guarda destes equipamentos, podendo ser:

I - a guarda com o estudante, em local inacessível durante o período escolar;

II - a guarda nas salas de aula, sob a supervisão do professor responsável;

III - a guarda pela escola em compartimentos específicos.

§4º Soluções tecnológicas para implementar bloqueio de sinal em escolas não são recomendadas, dado que afetam não apenas os alunos, mas também professores, funcionários e visitantes que possam necessitar do uso de seus dispositivos móveis por motivos pessoais ou profissionais.



DIÁRIO ELETRÔNICO OFICIAL

Município de Presidente Olegário - MG

Ano VII / Edição Nº 1500 terça-feira, 5 de agosto de 2025 / Lei Complementar Nº 082 de 14/11/2018

§5º As escolas poderão recomendar aos pais e responsáveis que, sempre que possível, deixem os equipamentos dos estudantes em casa, a menos que haja previsão de utilização para fins pedagógicos por um profissional de educação da escola.

Art. 7º Considera-se uso pedagógico de dispositivos digitais o uso intencional destes equipamentos com planejamento, intencionalidade pedagógica clara e orientação de profissional de educação da escola.

§1º O uso de dispositivos digitais fornecidos pela escola ou sistemas de ensino para as atividades pedagógicas deve ser sempre priorizado em relação ao uso de dispositivos pessoais.

§2º No Ensino Fundamental, o uso pedagógico de dispositivos digitais é recomendado, respeitando as competências e as habilidades a serem desenvolvidas em cada etapa, numa perspectiva de progressão gradual alinhada ao desenvolvimento da autonomia do estudante.

§3º O uso de dispositivos digitais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental deverá ser equilibrado e mais restrito, garantindo o desenvolvimento das competências digitais necessárias sem prejuízo das demais competências e habilidades previstas para esta etapa.

TÍTULO IV

DAS CAPACITAÇÕES, PREVENÇÃO E AMBIENTE ESCOLAR

Art. 8º As escolas e a Secretaria Municipal de Educação devem organizar capacitações e implementar iniciativas que promovam um ambiente escolar acolhedor e preventivo, em conformidade com as diretrizes de saúde mental e bem-estar, especialmente no que tange ao uso de tecnologias digitais.

§1º As capacitações para educadores e equipes escolares devem habilitar os profissionais para identificar sinais de sofrimento emocional e promover a saúde mental dos estudantes.

§2º Os estudantes devem ser conscientizados sobre a importância do bem-estar emocional e os impactos do uso excessivo e danoso de redes sociais e jogos eletrônicos.

§3º As escolas e a Secretaria Municipal de Educação devem realizar palestras e encontros para orientar pais e responsáveis sobre como monitorar o bem-estar emocional dos filhos e promover hábitos saudáveis de uso de tecnologia.

Art. 9º As atividades e espaços para socialização de estudantes durante os intervalos deverão ser planejados e organizados, priorizando:

I – Na Educação Infantil, a organização de espaços livres para brincadeiras colaborativas e não mediadas por tecnologias, incentivando a interação social, atividades culturais e recreativas, e a valorização de espaços de leitura e ao ar livre.

II – Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a oferta de atividades culturais e esportivas, jogos cooperativos, criação de clubes escolares temáticos e a valorização de espaços de leitura e atividades lúdicas.

III – Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, a organização de atividades e espaços em conjunto com os estudantes, incentivando a sociabilidade e práticas não digitais, como jogos, atividades artísticas, clubes de leitura e áreas de descanso ou debate.

IV – Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, o uso de dispositivos digitais fornecidos pelo estabelecimento escolar deve ser eventual e coletivo, com critérios bem definidos e foco na importância pedagógica.

Art. 10 A Secretaria Municipal de Educação será responsável pela implementação e acompanhamento do cumprimento das diretrizes estabelecidas neste Decreto, devendo:

I – Prover orientações pedagógicas claras e objetivas às escolas;

II – Promover, direta ou indiretamente, programas de formação inicial e continuada para os profissionais da educação sobre os novos conteúdos e abordagens;

III – Estabelecer mecanismos para o monitoramento, avaliação e aperfeiçoamento contínuo da proposta curricular complementar, podendo instituir comissões técnicas ou grupos de trabalho para este fim;

IV – Realizar o levantamento de recursos, infraestrutura e equipamentos necessários, bem como planejar e executar sua adequação e aquisição, conforme as necessidades locais e disponibilidade orçamentária.

§1º Compete às escolas da rede municipal:

I – Iniciar as adequações em seus Projetos Político-Pedagógicos (PPPs) para constar como se dará a implantação da Computação e Educação Digital e Midiática e o regramento do uso de dispositivos digitais, conforme orientação da Secretaria Municipal de Educação e respeitando suas condições e características locais;

II – Engajar-se ativamente na implementação das diretrizes e orientações recebidas da Secretaria Municipal de Educação.

§2º Compete aos professores da rede municipal:

I – Participarem ativamente das capacitações e formações oferecidas pela Secretaria Municipal de Educação e pela escola;

II – Implementar a Computação e a Educação Digital e Midiática em suas aulas, utilizando as abordagens pedagógicas e os recursos disponíveis.

Art. 11 Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário, podendo sua implementação nas unidades de ensino ocorrer a partir do ano letivo subsequente, mediante planejamento da Secretaria Municipal de Educação que garanta a capacitação dos profissionais e a adequação dos recursos necessários.

Presidente Olegário/MG, 05 de agosto de 2025.

RHENYS DA SILVA CAMBRAIA

Prefeito Municipal

ANEXO I

(Art. 4º do Decreto)

PREMISSAS DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL (Aplicável a Creche e Pré-escola)

A Computação e a Educação Digital e Midiática na Educação Infantil devem permitir explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas, em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025:

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

II - Vivenciar e identificar diferentes 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 identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.

V - Priorizar a experiência e exploração do mundo concreto e interações sociais diretas.

VI - Integrar a família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais.

VII - Estimular a computação desplugada, utilizando atividades lúdicas que desenvolvam o pensamento computacional sem o uso direto de telas.

ANEXO II

(Art. 5º, I, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 1º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.

- (EF01CO02) Identificar e seguir seqüências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.

- (EF01CO03) Reorganizar e criar seqüências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas seqüências à palavra 'Algoritmos'.

- (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.

- (EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.

- (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.

- (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

ANEXO III

(Art. 5º, II, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 2º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.

- (EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como seqüências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

- (EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.

- (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.

- (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.

- (EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.

ANEXO IV

(Art. 5º, III, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 3º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.

- (EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam seqüências e repetições simples com condição - (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

- (EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

- (EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.



DIÁRIO ELETRÔNICO OFICIAL

Município de Presidente Olegário - MG

Ano VII / Edição Nº 1500 terça-feira, 5 de agosto de 2025 / Lei Complementar Nº 082 de 14/11/2018

- (EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.
- (EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
- (EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.
- (EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
- (EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.

ANEXO V

(Art. 5º, IV, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 4º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
- (EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.
- (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam seqüências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
- (EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).
- (EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).
- (EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).
- (EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.
- (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

ANEXO VI

(Art. 5º, V, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 5º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em seqüência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
- (EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
- (EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
- (EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam seqüências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
- (EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).
- (EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
- (EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.
- (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
- (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
- (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
- (EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

ANEXO VII

(Art. 5º, VI, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 6º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'.
- (EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções seqüenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
- (EF06CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
- (EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
- (EF06CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.
- (EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
- (EF06CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.
- (EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
- (EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
- (EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e à sustentabilidade.

ANEXO VIII

(Art. 5º, VII, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 7º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF07CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
- (EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.
- (EF07CO03) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
- (EF07CO04) Explorar propriedades básicas de grafos.
- (EF07CO05) Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reúso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.
- (EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.
- (EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.
- (EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
- (EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.
- (EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.
- (EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.

ANEXO IX

(Art. 5º, VIII, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 8º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
- (EF08CO02) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação, empregando ou não a recursão como uma técnica de resolver o problema.
- (EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.
- (EF08CO04) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
- (EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos.
- (EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.
- (EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.
- (EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.
- (EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.
- (EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.
- (EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.



DIÁRIO ELETRÔNICO OFICIAL

Município de Presidente Olegário - MG

Ano VII / Edição Nº 1500 terça-feira, 5 de agosto de 2025 / Lei Complementar Nº 082 de 14/11/2018

ANEXO X

(Art. 5º, IX, do Decreto)

HABILIDADES DA COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Em conformidade com o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, as habilidades a serem desenvolvidas no 9º Ano do Ensino Fundamental incluem:

- (EF09CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
- (EF09CO02) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
- (EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.
- (EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.
- (EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.
- (EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.
- (EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.
- (EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.
- (EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.
- (EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.

DECRETO Nº 2.038, DE 05 DE AGOSTO DE 2025.

Dispõe sobre a homologação do resultado final do Processo Seletivo Simplificado nº 006/2025 da Secretaria Municipal de Saúde, e dá outras providências.

O Prefeito Municipal de Presidente Olegário, no uso de suas atribuições legais, conforme dispõe o art. 65 da Lei Orgânica do Município de Presidente Olegário – MG;

DECRETA:

Art. 1º Fica HOMOLOGADO o resultado final do Processo Seletivo Simplificado regido pelo Edital nº 006/2025 da Secretaria Municipal de Saúde, conforme relação contendo nomes, pontuação e classificação dos candidatos, obedecidos os termos constantes do edital.

Art. 2º Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Registre-se. Publique-se. Cumpra-se.

Presidente Olegário/MG, 05 de agosto de 2025.

RHENYS DA SILVA CAMBRAIA

Prefeito Municipal

TERMO DE REVOGAÇÃO

TERMO DE REVOGAÇÃO

PROCESSO LICITATÓRIO: 062/2025 PREGÃO ELETRÔNICO: 040/2025

OBJETO: AQUISIÇÃO DE KITS DE LABORATÓRIO PORTÁTIL DE CIÊNCIAS EM ATENDIMENTO À SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E TURISMO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO/MG

O PREFEITO MUNICIPAL DE PRESIDENTE OLEGÁRIO, ESTADO DE MINAS GERAIS, no

uso de suas atribuições legais que lhe são conferidas pela legislação em vigor, artigo 71 da Lei nºs 14.133/21, e suas alterações posteriores;

Considerando que o Processo de Licitação, como qualquer outro procedimento administrativo, é suscetível de anulação em caso de ilegalidade, e revogação por conveniência e oportunidade, nos termos do art. 71 da Lei 14.133/21 e das Súmulas 346 e 473/STF.

Considerando que no Pregão Eletrônico 040/2025 que foi verificado um equívoco no momento do lançamento dos dados no sistema, de modo que, ao invés de constar o quantitativo correto de 5 itens, conforme o edital, consta no sistema e foi replicado ao PNCP o quantitativo de 50 itens. Ressalta-se que após iniciada a sessão a plataforma não permite a correção desses dados, e essas informações são automaticamente compartilhadas com o PNCP, o que poderá causar inconsistência nos dados oficiais da Administração perante o controle externo.

Considerando que a divergência entre os dados do edital e os lançados na plataforma Licitanet, com reflexos no PNCP, constitui risco jurídico e institucional relevante, em razão da impossibilidade de correção e do cruzamento automático dessas informações com os sistemas do TCEMG, especialmente o módulo “Edital de Licitação” do SICOM, de alimentação obrigatória por parte do setor de licitação.

Considerando que a aquisição em questão não é de caráter urgente ou essencial, e que a revogação do certame não compromete a continuidade de serviços públicos indispensáveis.

RESOLVE, dessa forma:

REVOGAR em todos os seus termos, o processo licitatório sob o nº.062/2025, na modalidade Pregão Eletrônico com sequencial nº 040/2025, cujo objeto é AQUISIÇÃO DE KITS DE LABORATÓRIO PORTÁTIL DE CIÊNCIAS EM ATENDIMENTO À SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E TURISMO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO/MG

Ciência aos interessados, observadas as prescrições legais pertinentes. Presidente Olegário, 04 de agosto de 2025.

Rhenys da Silva Cambraia

Prefeito Municipal

TERMO DE ANULAÇÃO

TERMO DE ANULAÇÃO DO PROCESSO LICITATÓRIO

Pregão Eletrônico nº 043/2025

Processo Licitatório nº 066/2025

Objeto: REGISTRO DE PREÇOS DESTINADO À FUTURA, EVENTUAL E PARCELADA AQUISIÇÃO DE AQUISIÇÃO DE NOTEBOOKS PARA ATENDER AS DEMANDAS DAS SECRETARIA MUNICIPAL DE ADMINISTRAÇÃO, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E TURISMO E SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE DO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO/MG

O Prefeito Municipal de Presidente Olegário/MG, **Rhenys da Silva Cambraia**, no uso das atribuições legais que lhe são conferidas pelo art. 65, inciso VI, da Lei Orgânica Municipal, e:

Considerando o **Parecer Jurídico exarado pela Procuradoria-Geral do Município**, constante nos autos do Processo nº 066/2025, que opinou pela **anulação** do certame licitatório em virtude da constatação de vícios insanáveis no edital;

Considerando o conteúdo do **Ofício BLD.CFILCIP.SURICATO.TCEMG nº 384/2025**, oriundo da Diretoria de Fiscalização Integrada e Inteligência – Suricato, do Tribunal de Contas do Estado de Minas Gerais, o qual apontou **indícios de direcionamento** no Termo de Referência e edital do certame, especialmente pela presença de **especificações técnicas excessivamente restritivas**, sem devida justificativa técnica, que coincidem com características de modelos e marcas específicas;

Considerando a violação aos princípios da isonomia, legalidade, impessoalidade e da seleção da proposta mais vantajosa, que compromete a lisura e a competitividade do certame;

E ainda, considerando o disposto no **art. 71, inciso II, da Lei nº 14.133/2021**, que prevê a possibilidade de anulação do processo licitatório diante da constatação de vício insanável;

RESOLVE:

ANULAR, por motivo de ilegalidade insanável, o **Pregão Eletrônico nº 043/2025**, referente ao **Processo Licitatório nº 066/2025**, cujo objeto é o registro de preços para aquisição futura e parcelada de notebooks, destinado às Secretarias Municipais de Administração, de Educação, Cultura e Turismo, e de Saúde.

Dê-se ciência aos interessados, publique-se este ato e arquite-se o processo nos termos legais.

Presidente Olegário/MG, 05 de agosto de 2025.

Rhenys Da Silva Cambraia

Prefeito Municipal

SUSPENSÃO DE LICITAÇÃO

AVISO DE SUSPENSÃO LICITAÇÃO – Processo Licitatório 037/2025 Pregão Eletrônico 023/2025

O Município de Presidente Olegário-MG torna pública a SUSPENSÃO da licitação do Processo Licitatório 037/2025, Pregão Eletrônico 023/2025, cujo objeto é a **AQUISIÇÃO DE EQUIPAMENTOS MÉDICO HOSPITALAR**. A suspensão ocorre em razão da análise técnica dos recursos enviados. A Nova data para a realização da sessão será oportunamente divulgada por meio dos canais oficiais. Kimbely Luane Barbosa Dos Santos – Pregoeira Titular. Inf: 3438110070 ou licitacao@po.mg.gov.br.

ATAS

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 107/2025

O Município de Presidente Olegário torna pública a realização da **ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 107/2025**, referente ao Processo Licitatório nº.: 064/2025 – Pregão Eletrônico nº.: 042/2025 – Registro de Preços nº.: 022/2025, cujo objeto é o **REGISTRO DE PREÇOS DESTINADO À FUTURA, EVENTUAL E PARCELADA AQUISIÇÃO DE MATERIAL GRÁFICO PARA ATENDER AS DEMANDAS DAS SECRETARIA MUNICIPAL DE ADMINISTRAÇÃO, SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E TURISMO, SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E SERVIÇOS PÚBLICOS E SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE DO**



DIÁRIO ELETRÔNICO OFICIAL

Município de Presidente Olegário - MG

Ano VII / Edição Nº 1500 terça-feira, 5 de agosto de 2025 / Lei Complementar Nº 082 de 14/11/2018

MUNICÍPIO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO/MG, no valor total de **R\$39.180,00 (trinta e nove mil cento e oitenta reais)**. Prazo de vigência de 12 (doze) meses contados a partir da data de publicação no PNCP. Fornecedor: **BRAZIL LIDER COMUNICAÇÃO VISUAL E COMERCIO LTDA**. Data: 04/08/2025. Rhenys da Silva Cambraia – Prefeito Municipal.

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 108/2025

O Município de Presidente Olegário torna pública a realização da **ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 108/2025**, referente ao Processo Licitatório nº.: 064/2025 – Pregão Eletrônico nº.: 042/2025 – Registro de Preços nº.: 022/2025, cujo objeto é o **REGISTRO DE PREÇOS DESTINADO À FUTURA, EVENTUAL E PARCELADA AQUISIÇÃO DE MATERIAL GRÁFICO PARA ATENDER AS DEMANDAS DAS SECRETARIA MUNICIPAL DE ADMINISTRAÇÃO, SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E TURISMO, SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E SERVIÇOS PÚBLICOS E SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE DO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO/MG**, no valor total de **R\$37.235,00 (trinta e sete mil duzentos e trinta e cinco reais)**. Prazo de vigência de 12 (doze) meses contados a partir da data de publicação no PNCP. Fornecedor: **GAIA EDITORA GRAFICA LTDA**. Data: 04/08/2025. Rhenys da Silva Cambraia – Prefeito Municipal.

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 109/2025

O Município de Presidente Olegário torna pública a realização da **ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 109/2025**, referente ao Processo Licitatório nº.: 064/2025 – Pregão Eletrônico nº.: 042/2025 – Registro de Preços nº.: 022/2025, cujo objeto é o **REGISTRO DE PREÇOS DESTINADO À FUTURA, EVENTUAL E PARCELADA AQUISIÇÃO DE MATERIAL GRÁFICO PARA ATENDER AS DEMANDAS DAS SECRETARIA MUNICIPAL DE ADMINISTRAÇÃO, SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL, SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E TURISMO, SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E SERVIÇOS PÚBLICOS E SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE DO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE OLEGÁRIO/MG**, no valor total de **R\$22.914,50 (vinte e dois mil novecentos e quatorze reais e cinquenta centavos)**. Prazo de vigência de 12 (doze) meses contados a partir da data de publicação no PNCP. Fornecedor: **GRAFICA IGUACU LTDA**. Data: 04/08/2025. Rhenys da Silva Cambraia – Prefeito Municipal.

Expediente
Diário Oficial Eletrônico do Município de Presidente Olegário –MG
Órgão Oficial do Município de Presidente Olegário, MG
Criado pela Lei nº 082 de 14 de novembro de 2018
Praça Doutor Castilho, nº10, Centro
Telefone: (34) 3811-2488
Cópias do Diário Oficial podem ser obtidas no portal do Município
Acesso ao diário oficial: http://po.mg.gov.br/diario-oficial