



PREFEITURA MUNICIPAL DE QUATRO IRMÃOS  
SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO  
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Isidoro Eisemberg, 001 – Centro – 99720-000  
Fone: (54) 3614-1107 – [cmequatroirmaos@gmail.com](mailto:cmequatroirmaos@gmail.com)  
Quatro Irmãos – RS

**Resolução CME Nº12 de 14 de abril de 2025.**

**Estabelece as diretrizes complementares sobre  
Educação Digital e Midiática e da Computação na  
Educação Básica – Complemento à Base Nacional  
Comum Curricular (BNCC) nas instituições escolares  
pertencentes ao Sistema Municipal de Quatro Irmãos/RS.**

**O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE QUATRO IRMÃOS**, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Lei Municipal nº.1128, de 18 de maio de 2016, que instituiu o Sistema Municipal de Ensino e pela Lei Municipal nº. 1127 de 18 de maio de 2016 que reestruturou este Conselho.

**CONSIDERANDO:**

- a Constituição da República Federativa do Brasil, de 05 de outubro de 1988;
  - a Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional;
  - a Resolução CNE/CEB nº 4, de 13 de julho de 2010, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica;
  - a Resolução CNE/CEB nº 7, de 14 de dezembro de 2010, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos;
  - a Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica;
  - a Resolução CNE/CP nº 4, de 17 de dezembro de 2018, que institui a Base Nacional Comum Curricular na Etapa do Ensino Médio (BNCC-EM), como etapa final da Educação Básica, nos termos do artigo 35 da LDB, completando o conjunto constituído pela BNCC da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, com base na Resolução CNE/CP nº 2/2017, fundamentada no Parecer CNE/CP nº 15/2017;
  - o Parecer CNE/CEB nº 2, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
-



PREFEITURA MUNICIPAL DE QUATRO IRMÃOS  
SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO  
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Isidoro Eiseberg, 001 – Centro – 99720-000  
Fone: (54) 3614-1107 – [cmequatroirmaos@gmail.com](mailto:cmequatroirmaos@gmail.com)  
Quatro Irmãos – RS

- a Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003;

- a Resolução CENEC nº 2, de 22 de fevereiro de 2024, que estabelece os parâmetros de conectividade para fins pedagógicos nos estabelecimentos de ensino da rede pública de educação básica;

- o Parecer CNE/CEB nº 4, de 20 de fevereiro de 2025, que estabeleceu as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular do componente educação digital e midiática;

- 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 integração curricular de educação digital e midiática.

**RESOLVE:**

## **TÍTULO I**

### **DO OBJETO**

**Art.1º.** A presente Resolução estabelece as diretrizes complementares sobre a Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nas instituições escolares pertencentes ao Sistema Municipal Ensino de Quatro Irmãos/RS.

## **TÍTULO II**

### **DOS CONCEITOS E DAS CONCEPÇÕES**

**Art.2º.** Entende-se para efeitos desta Resolução:

**I - 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;

**II - Computação Desplugada:** A Computação Desplugada refere-se a um conjunto de atividades

lúdicas desenvolvidas com o objetivo de ensinar conceitos computacionais, sem a necessidade de utilizar um computador;

**III - 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. Utiliza-se de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico em diversas áreas do conhecimento;

**IV - Fluência Digital:** Habilidade de encontrar, avaliar, produzir e comunicar informação usando plataformas digitais (com diferentes dispositivos de hardware e de software). Refere-se ao uso de computadores, aplicativos, software para formatar textos, produzir apresentações, buscar informações e insumos na internet;

**V - Linguagem Digital:** Refere-se às formas de comunicação utilizadas no mundo digital. Pode ocorrer entre pessoas, entre pessoas e computadores, ou entre computadores. Linguagem digital é um conjunto de várias formas de expressão – emojis, símbolos, linguagens de programação, hipertextos, imagens, sons, vídeos, fluxogramas, e outras linguagens visuais para descrever processos, visualização e manipulação de dados;

**VI - Mundo Digital:** Compreende artefatos digitais – físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais, programas, nuvens de dados). Mundo digital diz respeito à informação, Resolução CME/SG Nº 044/2025, aprovada em Reunião Extraordinária, de 08 de maio de 2025, armazenamento, proteção, e uso de códigos para representar diferentes tipos de informação, formas de processar, transmitir e distribuí-la de maneira segura e confiável;

**VII - Tecnologia Digital:** Codifica, processa e transmite informação usando números (que usualmente são 0s e 1s, mas pode-se usar como base qualquer conjunto contável). Se refere à tecnologia utilizada para a construção de equipamentos digitais, como os computadores e máquinas fotográficas digitais. A palavra “digital” vem do latim digitus, que significa dedo, em referência a uma das mais antigas formas de contagem;

**VIII - Tecnologia:** Produto da ciência e da engenharia envolvendo um conjunto de instrumentos, técnicas e métodos que visam resolver problemas. É a aplicação prática do conhecimento científico. No final do século XX e no século XXI destacam-se a biotecnologia, nanotecnologia, tecnologia digital, tecnologia da informação e comunicação;

**IX - Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC):** Compreende tanto a infraestrutura

---

física (componentes que permitem codificar, armazenar, processar e transmitir a informação) como o software (aplicações e sistemas). TDIC inclui tecnologias digitais e analógicas (embora grande parte das tecnologias de TDICs estejam migrando para digitais);

**X - 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 (que incluem câmeras digitais e outros recursos de suporte de vídeo e áudio), relógios inteligentes, entre outros;

**XI - 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;

**XII - 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;

**XIII - 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;

**XIV - Cultura Maker:** movimento que valoriza o ato de criar, consertar e inovar objetos, ferramentas e tecnologias de forma prática e acessível. Como abordagem educacional, incentiva o “aprender fazendo”, promovendo criatividade, colaboração, protagonismo do estudante e o uso consciente de recursos, com foco na sustentabilidade;

**XV - Robô:** Dispositivo autônomo ou semiautônomo projetado para realizar tarefas específicas, como se mover, manipular objetos ou processar informações. Os robôs são utilizados em diversas áreas, como indústria, saúde e exploração espacial;

**XVI - Robótica Educacional:** Envolve a construção e programação de robôs como ferramentas para facilitar a aprendizagem interdisciplinar. Promove o protagonismo dos estudantes, a resolução de problemas e a colaboração, integrando as áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e

---

Matemática (STEAM).

**Art.3º.** A Educação da Computação é dividida em três eixos, sendo eles: I- Pensamento Computacional, II- Mundo Digital e III- Cultura Digital, já conceituados no Artigo 2º da presente Resolução.

**Art.4º.** A Educação da Computação deve se basear em quatro pilares fundamentais, que são referentes ao 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.

### TÍTULO III DAS PROPOSTAS CURRICULARES DAS ETAPAS

#### CAPÍTULO I DA EDUCAÇÃO INFANTIL

**Art.5º.** A Educação Infantil é estruturada para trabalhar através de: eixos e objetivos de aprendizagem que permitem explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas:

**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, priorizando a experiência e exploração do mundo;

**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- Introduzir a educação digital e midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem ajudar na construção de conceitos iniciais;
- VI- Integrar a família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais;
- VII- Utilizar a computação desplugada.

## **CAPÍTULO II**

### **DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Art.6º.** O Ensino fundamental estruturado para trabalhar através de eixos, objetos do conhecimento e habilidades, por meio das seguintes competências:

- I- Compreender a Computação como uma área de conhecimento, contemplando também as Competências Gerais da BNCC — especialmente as de nº 1, nº 4 e nº 5 —, que contribuem para explicar o mundo atual e formar um sujeito ativo e consciente, capaz de analisar criticamente os impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
  - II- Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;
  - III- Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética;
  - IV- Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento, seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos;
  - V- Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis, com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas;
  - VI- Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios
-

éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva;

VII- Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

**Art.7º.** Na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a educação digital e midiática deverá ser inserida com alguns elementos de brincadeiras e jogos para ajudar na compreensão da língua e das linguagens, na identificação de padrões, servir para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos e estimular a leitura e a análise de informações e reconhecimento de fontes, respeitando o foco na alfabetização.

**Parágrafo único.** 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.8º.** Na etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, a educação digital e midiática deverá ser integrada no projeto de vida dos estudantes, permitindo um trabalho pedagógico apropriado com os dispositivos digitais, articulada com outros componentes e disciplinas como uma maneira de explicar e refletir nosso mundo atual, com a finalidade de estimular e incentivar a visão crítica e uma compreensão dos impactos na sociedade e no meio ambiente.

**Parágrafo único.** 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.

---

## TÍTULO IV DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

**Art.9º.** Todas as instituições escolares que integram o Sistema Municipal de Ensino a Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica deverão desenvolver de maneira transversal ou componente curricular, que será implementado de forma gradual a contar do ano letivo de 2026.

**§1º** A transversalidade difere da interdisciplinaridade e ambas se complementam, rejeitando a concepção de conhecimento que toma a realidade como algo estável, pronto e acabado. A transversalidade é a capacidade de encontrar soluções para problemas através do conhecimento de diversas áreas sendo, portanto, característica inerente à Computação.

**§2º** A transversalidade refere-se à dimensão didático-pedagógica; e a interdisciplinaridade, à abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento.

**I** - a organização curricular por meio de disciplinas específicas será marcada pela fixação e concentração de carga horária na mediação dos conteúdos, atendendo aos requisitos previstos nos dispositivos legais citados nesta Resolução;

**II** - na abordagem como elemento curricular transversal, o cumprimento dos requisitos obrigatórios permeará as demais áreas de conhecimento presentes na proposta curricular da rede de ensino.

## TÍTULO V DA FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO INICIAL E CONTINUADA

**Art.10º.** O profissional para atuar no Ensino da Computação deve ter formação inicial em Licenciatura em Computação ou Bacharelados em Computação, com complementação pedagógica.

**Parágrafo único-** Em virtude da inexistência de profissionais com a qualificação exigida no caput do Artigo, serão admitidos em caráter excepcional, profissionais com habilitação mínima que o capacite para exercício da docência em Educação Digital, Midiática e da Computação, devendo estes comprovar no prazo máximo de 4 anos, a contar do ano letivo de 2026:

**I-** Formação em cursos de licenciatura plena;

**II-** Pós-graduação em áreas específicas da Computação, curso de complementação de estudos na

---

mesma área (com carga horária mínima de 360 horas) ou formação oferecida pela SME, caracterizada como Curso de Atualização, com carga horária mínima de 40 horas.

**Art.11º.** A Mantenedora deve definir e implementar estratégias de formação continuada dos profissionais da educação e das equipes de gestão escolar que atuam na Educação Básica, focadas no aprofundamento e ampliação de seus saberes, habilidades e competências e no fortalecimento da identidade profissional para a implementação da educação digital, midiática e da computação, através de um plano de formação, nos termos da presente Resolução.

**Parágrafo único-** O Plano de Formação deverá contemplar no mínimo, 1 (um) docente de cada escola, objetivando formar o profissional que seja referência nessa área e possa ser multiplicador junto aos demais professores, devendo ser ofertadas, no mínimo, 40 (quarenta) horas de formação, conforme o Artigo anterior.

**Art.12º.** O Plano de formação de profissionais da educação, para uso de dispositivos e para educação digital e midiática deve ter como princípios:

I - a vocação da formação continuada;

II - a 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.

**Art.13º.** As formações devem prever conteúdos e práticas sobre o uso consciente e responsável de dispositivos digitais por parte dos profissionais da educação, de forma a zelar sobre o uso em sala de aula, em presença dos estudantes.

**Art.14º.** O plano de formação dos profissionais de educação deve prever etapas e ações específicas relativas ao uso pedagógico de dispositivos digitais e à educação digital, midiática e da computação, quais sejam:

I - a avaliação diagnóstica: realizada por meio de um levantamento de perfil sobre as competências digitais do corpo docente e de apoio à docência e à infraestrutura escolar, cujos dados podem ser coletados a partir do Autodiagnóstico de Saberes Digitais Docentes do Ministério da Educação, dados do Censo Escolar, ou levantamento feito pela secretaria ou escola, à luz do Decreto nº 8.752, de 9 de maio de 2016;

II - a estruturação: realizada por meio do reconhecimento das modalidades de formação e profissionalização e aperfeiçoamento existentes e compatibilização das demandas formativas com as modalidades e os temas específicos da educação digital e midiática, elaborando um plano de formação, considerando as escolhas nas formas de implementação e do perfil do profissional

---

necessário, sendo, no caso de componente disciplinar, um perfil de professor mais especializado ou, no caso de uma implementação transversal, formações mais curtas para profissional de diversas áreas;  
III - a implementação: as redes de ensino devem estabelecer um calendário exequível e com previsão de formação e certificação profissional da educação de acordo com o definido nas etapas anteriores.

## TÍTULO VI DOS DOCUMENTOS PEDAGÓGICOS

**Art.15º.** Os objetivos e direitos de aprendizagem e as habilidades e competências específicas propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da BNC Computação devem ser organizadas junto ao Documento Orientador Curricular da Rede Municipal de Ensino, demais documentos correlatos e os seguintes itens para contemplar educação digital e midiática:

**I** - a compreensão de algoritmos, do uso de dados para o treinamento de máquinas, das plataformas digitais e das diferentes formas de Inteligência Artificial - IA, além de suas implicações éticas e sociais;

**II** - o letramento computacional deve integrar os conteúdos e aprendizagens curriculares como um elemento essencial para preparar os estudantes para os desafios da sociedade contemporânea;

**III** - o uso de dispositivos tecnológicos (computadores, celulares, telas), linguagens (computacional, midiática, hyperlinks, algoritmos) e mídias (impressas, rádio, televisão e redes sociais) demanda a identificação de competências e saberes específicos, sendo necessária a interconexão desses aspectos culturais nas sociedades contemporâneas para o desenvolvimento de capacidades complexas e interdisciplinares, superando a compartimentalização característica de formas anteriores de conhecimento e comunicação;

**IV** - a cidadania digital deve ser considerada como dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à educação digital e midiática, associando os elementos técnicos, como programação e construção de dispositivos, à compreensão crítica da interação entre os indivíduos e os meios digitais, além de seus limites e possibilidades;

**V** - a construção de currículos para a implementação da BNCC e da educação digital e midiática deve estar fundamentada nos princípios da proteção de direitos individuais e coletivos e desenvolvimento da cidadania digital, considerando as desigualdades e violências presentes no ambiente digital e incluir reflexões sobre plataformas digitais e regulação, representação e representatividade, modelos

---

de negócios e uso de dados, segurança online, responsabilidade e participação cidadã, bem como as diversas possibilidades de uso positivo e fortalecedor dos ambientes digitais para o bem comum.

**VI-** assegurados aos educandos os direitos e objetivos de aprendizagem definidos na BNCC, bem como nas determinações estabelecidas nas DCNs para as diferentes modalidades de oferta do Ensino Médio que asseguram os parâmetros para a Educação Escolar Indígena, Educação Escolar Quilombola, Educação Escolar do Campo, Educação Bilingue de Surdos, Educação Especial Inclusiva e Educação de Jovens e Adultos - EJA, as mantenedoras podem adotar formas de organização e propostas de progressão que julgarem pertinentes ao seu contexto, no exercício de sua autonomia, na construção de suas propostas curriculares e de suas identidades.

**Parágrafo único.** Caso a Mantenedora defina por ser componente curricular a Educação Digital e Midiática e da Computação, deve protocolar, no final do ano letivo de 2025, também uma proposta de Matriz Curricular para ser apreciada pelo CME/A.

**Art.16º.** As Instituições Escolares, quando forem atualizar o Projeto Político Pedagógico (PPP) e o Regimento Escolar (RE) devem incluir a Educação Digital e Midiática e da Computação, pois os currículos escolares devem incorporar as competências e habilidades.

## TÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art.17º.** A Secretaria Municipal de Educação deverá definir as seguintes estratégias:

§1º O orçamento necessário para a implantação e implementação a partir dos parâmetros que constam nas legislações e atos normativos vigentes.

§2º A previsão da BNCC Computação na Lei de Diretriz Orçamentária (LDO), na Lei Orçamentária Anual (LOA) e no Plano Plurianual (PPA).

§3º A carreira docente dos professores requer diretrizes que promovam o desenvolvimento profissional e contínuo dos educadores, com a oferta de cursos e/ou treinamentos contínuos que garantam sua atualização em novas tecnologias e metodologias de ensino em computação, assegurando o acesso a recursos adequados, como materiais didáticos, laboratórios de tecnologia e suporte técnico.

§4º A tecnologia assistiva utilizada no Atendimento Educacional Individualizado (AEE) também deve estar prevista.

---



PREFEITURA MUNICIPAL DE QUATRO IRMÃOS  
SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO  
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Isidoro Eisemberg, 001 - Centro - 99720-000  
Fone: (54) 3614-1107 - [cmequatroirmaos@gmail.com](mailto:cmequatroirmaos@gmail.com)  
Quatro Irmãos - RS

**Art.18º.** A elaboração dos novos currículos, acompanhados de plano de formação docente, deve se dar ao longo do ano de 2025, com efetiva implementação gradual e obrigatória a partir do ano de 2026, em escolas pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Quatro Irmãos/RS.

**Art.19º.** Cabe ao Conselho Municipal de Educação de Quatro Irmãos/RS monitorar o cumprimento do disposto nesta Resolução.

**Art.20º.** A presente Resolução entrará em vigor na data de sua publicação.

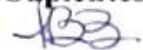
*Aprovada por unanimidade pelos presentes, na Sessão Plenária.*

Conselheiros presentes na Sessão Plenária:

**Titulares**

  
Mário A. P. P.  
L.A.C.M.  
Bruna Baliga

**Suplentes**

  
Luana A. Barrozo  
Luana Aparecida Barrozo

**Presidente do Conselho  
Municipal de Educação**