LEI Nº 5.938 DE 16 DE JULHO DE 2026.

"INSTITUI A POLÍTICA MUNICIPAL DE COMPUTAÇÃO, CULTURA DIGITAL, PENSAMENTO COMPUTACIONAL E CIDADANIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE PATROCÍNIO/MG E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS"

A Câmara Municipal de Patrocínio, Estado de Minas Gerais, aprova, e eu, Prefeito Municipal, sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Fica instituída a Política Municipal de Computação, Cultura Digital, Pensamento Computacional e Cidadania Digital na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Patrocínio/MG.

Art. 2º A Política tem por finalidade promover, no âmbito da Rede Municipal de Ensino, o desenvolvimento progressivo de competências relacionadas à computação, ao pensamento computacional, à cultura digital, ao mundo digital, à cidadania digital, à segurança, à ética, à inclusão, à acessibilidade, à proteção de dados pessoais e ao uso pedagógico qualificado das tecnologias.

Parágrafo único: A implementação da Política observará a Base Nacional Comum Curricular, as normas nacionais sobre Computação na Educação Básica, a Política Nacional de Educação Digital, o currículo da Rede Municipal de Ensino e as demais normas educacionais aplicáveis.

Art. 3º São eixos estruturantes da Política:

I – pensamento computacional;

II – mundo digital;

III – cultura digital.

Parágrafo único: Constituem diretrizes transversais da Política a cidadania digital, a segurança da informação, a ética, a proteção de dados pessoais, a inclusão, a acessibilidade, a equidade digital, a inovação pedagógica e a mediação docente.

Art. 4º A implementação da Política deverá respeitar a faixa etária, o desenvolvimento dos estudantes, a inclusão, a acessibilidade, a equidade, a intencionalidade pedagógica, a proteção integral de crianças e adolescentes, a mediação docente e a segurança digital.

CAPÍTULO II
DOS OBJETIVOS

Art. 5º São objetivos da Política Municipal de Computação, Cultura Digital, Pensamento Computacional e Cidadania Digital:

I – desenvolver competências de resolução de problemas, abstração, decomposição, reconhecimento de padrões, pensamento lógico e criação de algoritmos;

II – promover o letramento digital crítico, ético, seguro e responsável;

III – estimular práticas pedagógicas relacionadas à programação, robótica educacional, cultura maker, produção criativa e uso qualificado das tecnologias;

IV – orientar os estudantes para o uso ético, seguro, responsável e crítico das tecnologias digitais;

V – reduzir desigualdades digitais e ampliar oportunidades de acesso, participação e aprendizagem;

VI – fortalecer práticas pedagógicas interdisciplinares, inovadoras e orientadas por objetivos educacionais;

VII – fomentar a criatividade, a pesquisa, a colaboração**, a autoria e o protagonismo estudantil.**

Art. 6º O uso de tecnologias digitais no ambiente escolar deverá estar vinculado a objetivos pedagógicos definidos, sendo vedado o uso meramente recreativo, substitutivo da ação docente ou incompatível com a proteção integral de crianças e adolescentes.

CAPÍTULO III
DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E DA IMPLEMENTAÇÃO

Art. 7º A Secretaria Municipal de Educação organizará a inserção curricular da computação, da cultura digital, do pensamento computacional e da cidadania digital na Rede Municipal de Ensino, de forma gradual, planejada e compatível com a Base Nacional Comum Curricular, com as normas nacionais aplicáveis e com o currículo municipal.

§ 1º A implementação poderá ocorrer de forma transversal, interdisciplinar, por projetos, oficinas, atividades desplugadas, laboratórios, robótica educacional, cultura maker, componente curricular específico ou outras estratégias definidas pela Secretaria Municipal de Educação.

§ 2º A adoção das estratégias previstas neste artigo observará a etapa de ensino, a faixa etária, a formação dos profissionais, a infraestrutura disponível, a conectividade, os recursos pedagógicos e a disponibilidade orçamentária e financeira.

Art. 8º Na Educação Infantil, as experiências deverão ser lúdicas, concretas, colaborativas, corporais, narrativas e exploratórias, vedada a exposição inadequada a telas e a antecipação formal de conteúdos incompatíveis com a etapa.

Art. 9º No Ensino Fundamental, a Política poderá contemplar atividades de pensamento computacional, programação, robótica educacional, cultura maker, pensamento lógico, segurança digital, ética na internet, combate à desinformação, direitos autorais, proteção de dados pessoais, inteligência artificial, acessibilidade digital e tecnologias assistivas, observadas as diretrizes pedagógicas da Secretaria Municipal de Educação.

Art. 10 A adoção de plataformas, aplicativos, sistemas, recursos de inteligência artificial ou outras soluções digitais dependerá de análise pedagógica, técnica, jurídica, de segurança da informação, acessibilidade e proteção de dados pessoais.

CAPÍTULO IV
DA GOVERNANÇA, SEGURANÇA E PROTEÇÃO DE DADOS

Art. 11 Fica instituído o Comitê Municipal de Educação Digital e Computação, de caráter consultivo, propositivo e de acompanhamento, vinculado à Secretaria Municipal de Educação.

§ 1º A composição, o funcionamento e a periodicidade das reuniões do Comitê serão definidos em regulamento.

§ 2º O Comitê poderá contar com representantes das áreas pedagógica, tecnologia da informação, proteção de dados, gestão escolar, professores e outros membros da comunidade escolar.

§ 3º A participação no Comitê será considerada prestação de serviço público relevante, não remunerada.

Art. 12 Compete ao Comitê Municipal de Educação Digital e Computação:

I – acompanhar a implementação da Política;

II – propor diretrizes técnicas e pedagógicas;

III – sugerir critérios para avaliação de plataformas e recursos digitais;

IV – apoiar ações de formação continuada;

V – zelar pela segurança digital, pela inclusão, pela acessibilidade e pela proteção de dados pessoais;

VI – sugerir indicadores de monitoramento.

Art. 13 O tratamento de dados pessoais de estudantes, famílias e profissionais da educação observará a Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, devendo limitar-se às finalidades educacionais legítimas, necessárias e proporcionais à execução da Política.

Art. 14 O uso de ferramentas de inteligência artificial no ambiente escolar deverá observar, no mínimo:

I – finalidade pedagógica explícita;

II – supervisão humana e mediação docente;

III – transparência quanto à utilização;

IV – vedação de decisões exclusivamente automatizadas sem possibilidade de revisão humana;

V – proteção de dados pessoais;

VI – prevenção de vieses discriminatórios;

VII – respeito aos direitos autorais;

VIII – compatibilidade com a faixa etária e com a proteção integral de crianças e adolescentes.

CAPÍTULO V
DA FORMAÇÃO, INFRAESTRUTURA E ACESSIBILIDADE

Art. 15 A Secretaria Municipal de Educação promoverá, de forma gradual e contínua, formação dos profissionais da educação sobre computação, cultura digital, pensamento computacional, metodologias ativas, cidadania digital, segurança, proteção de dados pessoais, tecnologias assistivas e uso pedagógico de recursos digitais.

Art. 16 A implementação da Política observará planejamento gradual de infraestrutura, conectividade, equipamentos, manutenção, suporte técnico, acessibilidade e segurança da informação, conforme disponibilidade orçamentária e planejamento da Rede Municipal de Ensino.

Art. 17 As unidades escolares deverão incentivar o uso responsável, inclusivo, criativo, seguro e crítico das tecnologias, com participação das famílias e orientação dos estudantes quanto à segurança, convivência, privacidade e cidadania digital.

CAPÍTULO VI
DO MONITORAMENTO E DO FINANCIAMENTO

Art. 18 A Política será monitorada por indicadores relacionados à formação docente, acesso a equipamentos, conectividade, integração curricular, participação dos estudantes, segurança digital, acessibilidade e desenvolvimento das competências previstas no currículo municipal.

Art. 19 As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão à conta de dotações orçamentárias próprias, recursos vinculados à educação, programas federais e estaduais de conectividade e inovação, emendas parlamentares, convênios, parcerias e outras fontes legalmente admitidas, observada a disponibilidade orçamentária e financeira.

Art. 20 O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei, no que couber.

Art. 21 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Patrocínio-MG, 16 de julho de 2026.

Gustavo Tambelini Brasileiro
Prefeito Municipal

Autor: Prefeito Municipal