



PREFEITURA MUNICIPAL DE LIBERDADE-MG

ADMINISTRAÇÃO 2025 - 2028

DECRETO Nº 3.588 DE 14 DE AGOSTO DE 2025.

Certifico que o presente foi publicado, por afixação, nos termos do art. 74, caput, da Lei Orgânica Municipal.

Em 14 / 08 / 2025

(Servidor)

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 Liberdade, e dá outras providências.

O Prefeito do Município de Liberdade, 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 CEB/CNE nº 1, de 4 de outubro de 2022, e na Resolução CEB/CNE 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 Liberdade, 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.



PREFEITURA MUNICIPAL DE LIBERDADE-MG

ADMINISTRAÇÃO 2025 - 2028

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;

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.



PREFEITURA MUNICIPAL DE LIBERDADE-MG

ADMINISTRAÇÃO 2025 - 2028

§ 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.

§ 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.



PREFEITURA MUNICIPAL DE LIBERDADE-MG

ADMINISTRAÇÃO 2025 - 2028

§ 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.

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,



PREFEITURA MUNICIPAL DE LIBERDADE-MG

ADMINISTRAÇÃO 2025 - 2028

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.

Prefeitura Municipal de Liberdade, em 14 de agosto de 2025.



Lucas de Souza Garcia
Prefeito Municipal



ANEXO I

(Art. 4º do Decreto)

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

A Computação e a Educação Digital e Mudiática 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 MUDIÁTICA
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 sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.

- (EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências 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 MIDIÁTICA
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 sequências 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 MIDIÁTICA
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 sequências 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.
- (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 MIDIÁTICA
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 sequências 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 MIDIÁTICA
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 sequência, 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 sequências, 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.



PREFEITURA MUNICIPAL DE LIBERDADE-MG

ADMINISTRAÇÃO 2025 - 2028

- (EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

Prefeitura Municipal de Liberdade, em 14 de agosto de 2025.



Lucas de Souza Garcia
Prefeito Municipal

