



DIÁRIO OFICIAL ELETRÔNICO DO MUNICÍPIO DE SÃO FIDÉLIS

Prefeito

José William Ribeiro de Oliveira

Vice-Prefeito

Fábio Silva de Abreu

Órgãos do Poder Executivo

Chefia de Gabinete do Prefeito

Daniel Menezes de Souza

Procuradoria Geral

Maycon Christopher Rodrigues Alvarenga de Souza Silva

Controladoria Geral do Município

Marcos Vinícius Teixeira da Rocha

Secretaria Municipal de Comunicação Social

Dyana Ribeiro da Silva

Secretaria Municipal de Gestão e Recursos Humanos

Rogéria de Carvalho Quintan

Secretaria Municipal de Cultura e Turismo

André Cordeiro da Silva Moraes

Secretaria Municipal de Esporte e Lazer

João Marcos Gomes de Carvalho Ferraz

Secretaria Municipal de Segurança Urbana

Carlos Alberto Soares de Souza

Secretaria Municipal de Educação

Jonathas Silva de Souza

Secretaria Municipal de Fazenda

Neiva Peres Gomes

Secretaria Municipal de Obras e Urbanismo

Bruno de Oliveira Alvarenga

Secretaria Municipal de Planejamento e Orçamento

Marcelo Diniz de Matos Azevedo

Secretaria Municipal de Serviços Públicos

Alessandro Mendonça Miquelan

Secretaria Municipal de Saúde

Janine Petrutes Palagar

Secretaria Municipal de Assistência Social

Kelly Mendonça Lanhais

Secretaria Municipal de Desenvolvimento Ambiental

Said Pinto Machado Junior

Secretaria Municipal de Desenvolvimento Agropecuário e Pesca

Vanderlei Freitas Moreth

Secretaria Municipal de Transportes e Mobilidade Urbana

Jamilton Cabreira Palmares

Secretaria Municipal de Governo e Articulação

Jhonatas Mendonça Meirelles



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5140 , DE 01 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$2.469.044,40 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+) 2.469.044,40

Anulação

02	01	00	GABINETE DO PREFEITO		
1020	04.122.0315.2002.2002		GESTÃO GOVERNAMENTAL	261,00	
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO GABINETE DO PREFE	F.R.: 0 1 500	
	3.1.91.13.00		CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		
02	05	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE FAZENDA		
1029	04.122.0006.2008.2008		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA I	532,00	
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE FAZI	F.R.: 0 1 500	
	3.1.91.13.00		CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		
02	06	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE GESTÃO E RECURSOS HUMANOS		
96	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E REI	588,93	
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA C	F.R.: 0 1 500	
	3.1.90.94.00		INDENIZAÇÕES E RESTITUIÇÕES TRABALHISTAS		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		
103	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E REI	1.680,00	
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA C	F.R.: 0 1 500	
	3.3.90.36.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		
107	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E REI	12.139,00	
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA C	F.R.: 0 1 704	
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
110	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E REI	519,43	
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA C	F.R.: 0 1 500	
	3.3.90.92.00		DESPESAS DE EXERCÍCIOS ANTERIORES		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		

Anulação

02	06	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE GESTÃO E RECURSOS HUMANOS		
111	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E REI	13.255,00	
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA C	F.R.: 0 1 704	
	4.4.90.52.00		EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
02	08	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E URBANISMO		
135	15.122.0012.1011.1011		CONSTRUÇÃO E AÇÃO	134.971,17	
			CONSTRUÇÃO, REFORMA E AMPLIAÇÃO DE PRÉDIOS PÚE	F.R.: 0 1 704	
	4.4.90.51.00		OBRAS E INSTALAÇÕES		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
144	15.122.0012.2015.2015		CONSTRUÇÃO E AÇÃO	31.600,00	
			MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES	F.R.: 0 1 704	
	3.3.90.36.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
152	15.122.0012.2015.2015		CONSTRUÇÃO E AÇÃO	97.948,61	
			MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES	F.R.: 0 1 704	
	4.4.90.51.00		OBRAS E INSTALAÇÕES		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
1168	15.122.0012.2015.2015		CONSTRUÇÃO E AÇÃO	6.000,00	
			MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES	F.R.: 0 1 500	
	3.3.90.36.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		
1169	15.122.0012.1011.1011		CONSTRUÇÃO E AÇÃO	134.971,16	
			CONSTRUÇÃO, REFORMA E AMPLIAÇÃO DE PRÉDIOS PÚE	F.R.: 0 1 705	
	4.4.90.51.00		OBRAS E INSTALAÇÕES		
	1		Exercício corrente		
	705	001	ROYALTIES ESTADO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
158	15.451.0017.1018.1018		CIDADE MELHOR - URBANISMO E SANEAMENTO	5.642,00	
			INFRA-ESTRUTURA E PAVIMENTAÇÃO DA ZONA URBANA	F.R.: 0 1 500	
	4.4.90.51.00		OBRAS E INSTALAÇÕES		
	1		Exercício corrente		
	500	001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS		
160	15.451.0017.1018.1018		CIDADE MELHOR - URBANISMO E SANEAMENTO	97.642,00	
			INFRA-ESTRUTURA E PAVIMENTAÇÃO DA ZONA URBANA	F.R.: 0 1 704	
	4.4.90.51.00		OBRAS E INSTALAÇÕES		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		

Anulação

02	09	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE SERVIÇOS PÚBLICOS		
182	15.122.0018.2016.2016		SANEAR PARA PREVENIR DOENÇAS	10.253,99	
			MANUT. ATIV. SECRET. MUNICIPAL DE SERVIÇOS PÚBLIC	F.R.: 0 1 704	
	3.3.90.30.00		MATERIAL DE CONSUMO		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		
186	15.122.0018.2016.2016		SANEAR PARA PREVENIR DOENÇAS	3.985,24	
			MANUT. ATIV. SECRET. MUNICIPAL DE SERVIÇOS PÚBLIC	F.R.: 0 1 704	
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA		
	1		Exercício corrente		
	704	001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA		

02	10	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO AGROPECUÁRIO E PE								1091	12.122.0321.2054.2054	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA EDUCAÇ	27.000,00 F.R.: 0 1 573	
			1035	20.122.0032.2020.2020	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA I MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA MUNICIF	577,00 F.R.: 0 1 500	1	500	001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	11	01	FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL								02	13	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA E TURISMO	
			275	08.244.0312.2839.2839	GESTÃO DE BENEFÍCIOS EVENTUAIS GESTÃO DE BENEFÍCIOS EVENTUAIS OUTROS AUXÍLIOS FINANCEIROS A PESSOAS FÍSICAS	310,00 F.R.: 0 1 661	1	661	001	BENEFÍCIO EVENTUAL ESTADUAL					
02	11	01	FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL								02	13	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA E TURISMO	
			240	08.122.0320.2834.2834	APOIO AS ATIVIDADES DE ASSISTÊNCIA SOCIAL GESTÃO ADMINISTRATIVA DO FUNDO DE ASSISTÊNCIA Si	1.344,00 F.R.: 0 1 704	1	704	001	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA Exercício corrente ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA					
02	11	01	FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL								02	13	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA E TURISMO	
			307	08.245.0326.2837.2837	BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL BÁSICA BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL BÁSICA MATERIAL DE CONSUMO	664,30 F.R.: 0 1 661	1	661	002	CRAS ESTADUAL					
02	11	01	FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL								02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
			1152	08.245.0327.2838.2838	BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALT BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALT	14.623,53 F.R.: 0 1 660	1	660	010	MATERIAL DE CONSUMO Exercício corrente BPSEMAC PAC I CRIANÇA/ADOLESCENTE					
02	11	02	FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE								02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
			394	08.243.0325.2810.2810	SERVIÇO DE ACOPLHIMENTO INSTITUCIONAL - CASA ABRI SERVIÇO DE ACOPLHIMENTO INSTITUCIONAL - CASA ABRI	3.700,00 F.R.: 0 1 500	1	500	001	MATERIAL DE CONSUMO Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	11	05	FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA								02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
			434	08.122.0351.2828.2828	ATENÇÃO A PESSOA COM DEFICIÊNCIA MANUTENÇÃO DO FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA F	15.000,00 F.R.: 0 1 704	1	704	001	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA Exercício corrente ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
			463	12.361.0060.2062.2062	MERENDA ESCOLAR MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - ANOS INICIAIS	90.134,30 F.R.: 0 1 573	1	573	001	MATERIAL DE CONSUMO Exercício corrente ROYALTIES PRÉ - SAL					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
			582	12.365.0060.2204.2204	MERENDA ESCOLAR MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - PRÉ-ESCOLA	21.550,00 F.R.: 0 1 573	1	573	001	MATERIAL DE CONSUMO Exercício corrente ROYALTIES PRÉ - SAL					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
			475	12.361.0064.2063.2063	TRANSPORTE ESCOLAR MANUTENÇÃO DO TRANSPORTE ESCOLAR - ANOS INICIAI	6.500,00 F.R.: 0 1 573	1	573	001	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA Exercício corrente ROYALTIES PRÉ - SAL					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	17	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			591	12.365.0064.2205.2205	TRANSPORTE ESCOLAR MANUTENÇÃO DO TRANSPORTE ESCOLAR - PRÉ-ESCOLA	6.814,50 F.R.: 0 1 550	1	550	001	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA Exercício corrente TRANSFERÊNCIA DO SALÁRIO-EDUCAÇÃO					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	17	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			502	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - AN	1.417,96 F.R.: 0 1 500	1	500	001	CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	19	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			504	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - AN	18.595,08 F.R.: 0 1 500	1	500	001	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	19	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			507	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - AN	18.340,00 F.R.: 0 1 500	1	500	001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	19	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			601	12.365.0321.2073.2073	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUT. ATIVIDADES CRECHE ESCOLA	7.488,46 F.R.: 0 1 500	1	500	001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	19	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			617	12.365.0321.2206.2206	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUTENÇÃO ATIVIDADE INFANTIL - PRÉ-ESCOLA	5.753,00 F.R.: 0 1 500	1	500	001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS					
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO								02	19	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER	
			649	12.365.0321.2799.2799	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	6.450,00 F.R.: 0 1 540	1	540	001	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB					

[illegible]

[illegible]



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5144 , DE 10 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$2.487.500,00 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				2.487.500,00
SSO				
02	08	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E URBANISMO	
	1163	15.451.0017.1018.1018	CIDADE MELHOR - URBANISMO E SANEAMENTO	2.487.500,00
			INFRA-ESTRUTURA E PAVIMENTAÇÃO DA ZONA URBANA	F.R.: 0 1 700
		4.4.90.51.00	OBRAS E INSTALAÇÕES	
		1	Exercício corrente	
		700 008	EMENDA 44300016 - CICLOVIA	

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Excesso: 2.487.500,00
Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5150 , DE 22 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$488.812,75 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)			488.812,75
Superávit Financeiro			
02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE
	1107	10.301.0323.2132.2132	ATENÇÃO BÁSICA
			488.812,75
			F.R.: 0 2 600
		3.3.90.32.00	MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SA
		2	MATERIAL, BEM OU SERVIÇO PARA DISTRIBUIÇÃO GRATL
		600 032	Exercício anterior
			EMENDA PAP

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Superávit Financeiro: 488.812,75
Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5145 , DE 10 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1849

Abre no orçamento vigente crédito adicional especial e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$960.019,00 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)					960.019,00
Excesso					
02	08	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E URBANISMO		
	1156	15.451.0017.1018.1018	CIDADE MELHOR - URBANISMO E SANEAMENTO		960.019,00
			INFRA-ESTRUTURA E PAVIMENTAÇÃO DA ZONA URBANA		F.R.: 0 1 700
		4.4.90.51.00	OBRAS E INSTALAÇÕES		
		1	Exercício corrente		
		700 006	PAVIMENTAÇÃO - 045449/25		

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Excesso: 960.019,00
Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5151 , DE 24 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$80.149,08 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				80.149,08			
Superávit Financeiro							
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO				
	1171	12.365.0060.2204.2204	MERENDA ESCOLAR			22.702,40	
			MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - PRÉ-ESCOLA			F.R.: 0	2 573
		3.3.90.30.00	MATERIAL DE CONSUMO				
		2	Exercício anterior				
		573 001	ROYALTIES PRÉ - SAL				
	1172	12.361.0060.2062.2062	MERENDA ESCOLAR			57.446,68	
			MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - ANOS INICIAIS			F.R.: 0	2 573
		3.3.90.30.00	MATERIAL DE CONSUMO				
		2	Exercício anterior				
		573 001	ROYALTIES PRÉ - SAL				

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Superávit Financeiro: 80.149,08
Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5152 , DE 27 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$1.000.055,00 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				1.000.055,00			
Excesso							
02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE				
		1173	10.302.0355.2007.2007	ASSISTÊNCIA A MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE NA SAÚDE			1.000.055,00
				MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SA			F.R.: 0 1 600
			3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA			
			1	Exercício corrente			
			600 029	MAC HOSPITAL			

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Excesso:	1.000.055,00
Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.	

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5156 , DE 30 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$5.060.788,72 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				5.060.788,72			
anulação							
02	01	00	GABINETE DO PREFEITO				
		22	04.122.0315.2002.2002	GESTÃO GOVERNAMENTAL		49.820,98	
				MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO GABINETE DO PREFE		F.R.:	0 1 500
			3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURIDICA			
			1	Exercício corrente			
			500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS			

	1018	04.122.0315.2002.2002	GESTÃO GOVERNAMENTAL
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO GABINETE DO PREFE
			RATEIO PELA PARTICIPAÇÃO EM CONSÓRCIO PÚBLICO
			ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA
		3.3.71.70.00	Exercício corrente
		1	
		704	001

	1020	04.122.0315.2002.2002	GESTÃO GOVERNAMENTAL
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO GABINETE DO PREFE
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	Exercício corrente
		1	
		500	001

	1026	04.062.0004.2005.2005	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA PROCURADORIA
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA PROCURADORIA JURÍDICA
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	Exercício corrente
		1	
		500	001

Anulação			
02	04	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
	1027	24.131.0316.2006.2006	APOIO AS ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
			DIVULGAÇÃO DE ATOS OFICIAIS E SONORIZAÇÃO DE EVENTOS
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	Exercício corrente
		1	
		500	001

02	05	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE FAZENDA
	67	04.122.0006.2008.2008	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA MUNICIPAL
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE FAZENDA
			SENTENÇAS JUDICIAIS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.3.90.91.00	
		1	
		500	001

	1029	04.122.0006.2008.2008	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA MUNICIPAL
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE FAZENDA
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	
		1	
		500	001

02	06	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE GESTÃO E RECURSOS HUMANOS
	96	04.122.0007.2010.2010	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E RECURSOS
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA SECRETARIA
			INDENIZAÇÕES E RESTITUIÇÕES TRABALHISTAS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.90.94.00	
		1	
		500	001

	107	04.122.0007.2010.2010	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E RECURSOS
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA SECRETARIA
			OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA
			ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA
			Exercício corrente
		3.3.90.39.00	
		1	
		704	001

02	07	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO
	1031	04.121.0010.2014.2014	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA MUNICIPAL
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE PLANEJAMENTO
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	
		1	
		500	001

02	09	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE SERVIÇOS PÚBLICOS
	1034	15.122.0018.2016.2016	SANEAMENTO PARA PREVENIR DOENÇAS
			MANUT. ATIV. SECRET. MUNICIPAL DE SERVIÇOS PÚBLICOS
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	
		1	
		500	001

Anulação

02	10	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO AGROPECUÁRIO E PESQUEIRO
	1035	20.122.0032.2020.2020	MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA MUNICIPAL
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA MUNICIPAL
			CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.91.13.00	
		1	
		500	001

02	11	01	FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL
	1060	08.245.0327.2838.2838	BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALTA
			BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALTA
			VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL
			Exercício corrente
			BPSEMAC PFM - PAEFI
		3.1.90.11.00	
		1	
		660	005

	1061	08.245.0327.2838.2838	BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALTA
			BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALTA
			AUXÍLIO-ALIMENTAÇÃO
			Exercício corrente
			BPSEMAC PFM - PAEFI
		3.3.90.46.00	
		1	
		660	005

02	11	02	FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE
	392	08.243.0325.2810.2810	SERVIÇO DE ACOLHIMENTO INSTITUCIONAL - CASA ABRIGO
			SERVIÇO DE ACOLHIMENTO INSTITUCIONAL - CASA ABRIGO
			INDENIZAÇÕES E RESTITUIÇÕES TRABALHISTAS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.90.94.00	
		1	
		500	001

02	11	05	FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA
	442	08.242.0351.2829.2829	ATENÇÃO A PESSOA COM DEFICIÊNCIA
			APOIO AOS SERVIÇOS, PROGRAMAS E PROJETOS DE ATIVIDADES
			SUBVENÇÕES SOCIAIS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.3.50.43.00	
		1	
		500	001

02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
	463	12.361.0060.2062.2062	MERENDA ESCOLAR
			MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - ANOS INICIAIS
			MATERIAL DE CONSUMO
			Exercício corrente
			ROYALTIES PRÉ - SAL
		3.3.90.30.00	
		1	
		573	001

	468	12.361.0060.2901.2901	MERENDA ESCOLAR
			MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - ANOS FINAIS
			MATERIAL DE CONSUMO
			Exercício corrente
			ROYALTIES PRÉ - SAL
		3.3.90.30.00	
		1	
		573	001

Anulação

02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
	582	12.365.0060.2204.2204	MERENDA ESCOLAR
			MANUTENÇÃO DA MERENDA ESCOLAR - PRÉ-ESCOLA
			MATERIAL DE CONSUMO
			Exercício corrente
			ROYALTIES PRÉ - SAL
		3.3.90.30.00	
		1	
		573	001

	444	12.122.0321.2054.2054	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA MUNICIPAL
			INDENIZAÇÕES E RESTITUIÇÕES TRABALHISTAS
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.90.94.00	
		1	
		500	001

	502	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO
			MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS
			CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.90.04.00	
		1	
		500	001

	504	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO
			MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS
			VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL
			Exercício corrente
			IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS
		3.1.90.11.00	
		1	
		500	001

507	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	224.415,00	500	Anulação							
	3.1.91.13.00	MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - AN	F.R.: 0 1			02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE			
	1 500 001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				783	10.301.0323.2087.2087	ATENÇÃO BÁSICA REALIZAÇÃO DE AÇÕES DE SAÚDE BUCAL	8.514,00	F.R.: 0 1 500		
540	12.361.0321.2794.2794	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	45.269,00	540								
	3.1.90.11.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				810	10.301.0323.2132.2132	ATENÇÃO BÁSICA MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SA	58.715,30	F.R.: 0 1 600		
545	12.361.0321.2795.2795	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	44.639,00	540								
	3.1.90.11.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				1053	10.301.0323.2132.2132	ATENÇÃO BÁSICA MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SA	11.908,00	F.R.: 0 1 600		
550	12.361.0321.2795.2795	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	43.520,00	540								
	3.3.90.46.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	AUXÍLIO-ALIMENTAÇÃO Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				872	10.305.0338.2919.2919	VIGILÂNCIA EM SAÚDE MANUTENÇÃO DOS AGENTES DE COMBATE A ENDEMIAS	63.544,00	F.R.: 0 1 500		
Anulação												
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO			828	10.302.0340.2789.2789	CAPS ATENDIMENTOS PSICOSSOCIAIS - CAPS	7.137,00	F.R.: 0 1 500		
601	12.365.0321.2073.2073	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	104.061,00	500								
	3.1.91.13.00	MANUT. ATIVIDADES CRECHE ESCOLA	F.R.: 0 1									
	1 500 001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				829	10.302.0340.2789.2789	CAPS ATENDIMENTOS PSICOSSOCIAIS - CAPS	845,00	F.R.: 0 1 500		
614	12.365.0321.2206.2206	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	32.069,00	500								
	3.1.90.04.00	MANUTENÇÃO ATIVIDADE INFANTIL - PRÉ-ESCOLA	F.R.: 0 1									
	1 500 001	CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				842	10.302.0355.2007.2007	ASSISTÊNCIA A MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE NA SAÚDE	206.476,00	F.R.: 0 1 500		
617	12.365.0321.2206.2206	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	64.245,00	500								
	3.1.91.13.00	MANUTENÇÃO ATIVIDADE INFANTIL - PRÉ-ESCOLA	F.R.: 0 1									
	1 500 001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				1180	10.302.0355.2007.2007	ASSISTÊNCIA A MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE NA SAÚDE	14.134,91	F.R.: 0 1 635		
632	12.365.0321.2796.2796	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	576.012,00	540								
	3.1.90.11.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				635 001	3.3.90.91.00	SENTENÇAS JUDICIAIS Exercício corrente ROYALTIES PARTICIPAÇÃO ESPECIAL SAÚDE				
Anulação												
02	17	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER			894	27.122.0303.2123.2123	INCENTIVO AO ESPORTE E AS ARTES - ESPORTE E LAZE	70.055,00	F.R.: 0 1 500		
649	12.365.0321.2799.2799	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	4.603,00	540								
	3.1.90.11.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				898	27.122.0303.2123.2123	INCENTIVO AO ESPORTE E AS ARTES - ESPORTE E LAZE	5.000,00	F.R.: 0 1 704		
1072	12.361.0321.2844.2844	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	1.422,00	500								
	3.1.91.13.00	PROGRAMA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL - ETI	F.R.: 0 1									
	1 500 001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				911	27.812.0303.2013.2013	INCENTIVO AO ESPORTE E AS ARTES - ESPORTE E LAZE	6.000,00	F.R.: 0 1 704		
1074	12.365.0321.2799.2799	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	302.831,00	540								
	3.3.90.46.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	AUXÍLIO-ALIMENTAÇÃO Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				1039	27.122.0303.2123.2123	INCENTIVO AO ESPORTE E AS ARTES - ESPORTE E LAZE	830,00	F.R.: 0 1 500		
Anulação												
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO			02	19	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE TRANSPORTES E MOBILIDADE URBANA			
1075	12.365.0321.2798.2798	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	20.752,00	540								
	3.3.90.46.00	MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDE	F.R.: 0 1									
	1 540 001	AUXÍLIO-ALIMENTAÇÃO Exercício corrente TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB				931	04.122.0322.2142.2142	GESTÃO DO SISTEMA DE TRANSPORTE E MOBILIDADE UF	158.000,00	F.R.: 0 1 704		
1089	12.122.0321.2054.2054	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	2.750,00	573								
	3.3.90.30.00	MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA EDUCAÇ	F.R.: 0 1									
	1 573 001	MATERIAL DE CONSUMO Exercício corrente ROYALTIES PRÉ - SAL				1042	04.122.0322.2142.2142	GESTÃO DO SISTEMA DE TRANSPORTE E MOBILIDADE UF	7.269,00	F.R.: 0 1 500		
1177	12.365.0321.2073.2073	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	133.464,00	573								
	3.1.90.04.00	MANUT. ATIVIDADES CRECHE ESCOLA	F.R.: 0 1									
	1 573 001	CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO Exercício corrente ROYALTIES PRÉ - SAL				02	20	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO AMBIENTAL			
1178	12.365.0321.2206.2206	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	22.863,00	573								
	3.1.90.04.00	MANUTENÇÃO ATIVIDADE INFANTIL - PRÉ-ESCOLA	F.R.: 0 1									
	1 573 001	CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO Exercício corrente ROYALTIES PRÉ - SAL				943	04.541.0203.2143.2143	PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE	5.000,00	F.R.: 0 1 704		
Anulação												
02	20	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE DESENVOLVIMENTO AMBIENTAL			1044	04.541.0203.2143.2143	PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE	3.230,00	F.R.: 0 1 500		
1037	13.392.0041.2081.2081	INCENTIVO CULTURA, TURISMO E LAZER	1.162,00	500								
	3.1.91.13.00	MANUT. ATIV. SECRET. CULTURA E TURISMO	F.R.: 0 1									
	1 500 001	CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				02	23	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE SEGURANÇA URBANA			
1076	10.122.0318.2085.2085	GESTÃO MUNICIPAL DE SAÚDE	14.393,00	500								
	3.1.90.94.00	MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES ADMINISTRATIVAS	F.R.: 0 1									
	1 500 001	INDENIZAÇÕES E RESTITUIÇÕES TRABALHISTAS Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				991	04.122.0343.2792.2792	SEGURANÇA URBANA	39.883,00	F.R.: 0 1 500		
780	10.301.0323.2087.2087	ATENÇÃO BÁSICA	37.679,00	500								
	3.1.90.04.00	REALIZAÇÃO DE AÇÕES DE SAÚDE BUCAL	F.R.: 0 1									
	1 500 001	CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO Exercício corrente IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS				1046	04.122.0343.2792.2792	SEGURANÇA URBANA	26.000,00	F.R.: 0 1 500		
Anulação												

02	01	00	GABINETE DO PREFEITO						
23	04.122.0315.2002.2002		GESTÃO GOVERNAMENTAL	-32.500,00					
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO GABINETE DO PREFEITO	F.R. Grupo: 0 1 704					
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA						
	1		Exercício corrente						
	704 001		ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA						
02	03	00	PROCURADORIA JURÍDICA						
36	04.062.0004.2005.2005		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA PROCURADORIA	-4.882,00					
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA PROCURADORIA JURÍDICA	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.3.90.14.00		DIÁRIAS - CIVIL						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
02	05	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE FAZENDA						
55	04.122.0006.2008.2008		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA DE	-159.758,98					
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE FAZENDA	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.1.90.11.00		VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
02	05	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE FAZENDA						
61	04.122.0006.2008.2008		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA DE	-22.000,00					
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE FAZENDA	F.R. Grupo: 0 1 704					
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA						
	1		Exercício corrente						
	704 001		ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA						
82	28.843.0302.2888.2888		ENCARGOS ESPECIAIS	-888.500,00					
			SERVIÇO DA DÍVIDA PÚBLICA	F.R. Grupo: 0 1 500					
	4.6.90.71.00		PRINCIPAL DA DÍVIDA CONTRATUAL RESGATADO						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
02	06	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE GESTÃO E RECURSOS HUMANOS						
97	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E RECLAM.	-12.647,00					
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA GESTÃO	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.1.90.96.00		RESSARCIMENTO DE DESPESAS DE PESSOAL REQUISITADO						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
98	04.122.0007.2010.2010		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA GESTÃO E RECLAM.	-59.173,00					
			MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO OPERACIONAL DA GESTÃO	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.1.91.13.00		CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
02	07	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO						
122	04.121.0010.2014.2014		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA DE	-1.000,00					
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE PLANEJAMENTO	F.R. Grupo: 0 1 704					
	3.3.90.36.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA						
	1		Exercício corrente						
	704 001		ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA						
129	04.121.0010.2120.2120		MANUTENÇÃO E OPERACIONALIZAÇÃO DA SECRETARIA DE	-3.300,00					
			PLANO DIRETOR	F.R. Grupo: 0 1 704					
	3.3.90.36.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA						
	1		Exercício corrente						
	704 001		ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA						
02	08	00	SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E URBANISMO						
160	15.451.0017.1018.1018		CIDADE MELHOR - URBANISMO E SANEAMENTO	-5.700,00					
			INFRA-ESTRUTURA E PAVIMENTAÇÃO DA ZONA URBANA	F.R. Grupo: 0 1 704					
	4.4.90.51.00		OBRAS E INSTALAÇÕES						
	1		Exercício corrente						
	704 001		ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA						
02	11	01	FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL						
245	08.122.0320.2834.2834		APOIO AS ATIVIDADES DE ASSISTÊNCIA SOCIAL	-15.000,00					
			GESTÃO ADMINISTRATIVA DO FUNDO DE ASSISTÊNCIA SOCIAL	F.R. Grupo: 0 1 500					
	4.4.90.52.00		EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
369	08.245.0327.2838.2838		BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALTA	-2.052,00					
			BLOCO DA PROTEÇÃO SOCIAL ESPECIAL DE MÉDIA E ALTA	F.R. Grupo: 0 1 660					
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA						
	1		Exercício corrente						
	660 005		BPSEMAC PFMC - PAEFI						
02	11	02	FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE						
393	08.243.0325.2810.2810		SERVIÇO DE ACOLHIMENTO INSTITUCIONAL - CASA ABRIGO	-1.750,62					
			SERVIÇO DE ACOLHIMENTO INSTITUCIONAL - CASA ABRIGO	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.1.91.13.00		CONTRIBUIÇÕES PATRONAIS						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
02	11	05	FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA						
433	08.122.0351.2828.2828		ATENÇÃO A PESSOA COM DEFICIÊNCIA	-10.000,00					
			MANUTENÇÃO DO FUNDO MUNICIPAL DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.3.90.36.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO						
451	12.122.0321.2054.2054		EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-173.320,00					
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO	F.R. Grupo: 0 1 573					
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA						
	1		Exercício corrente						
	573 001		ROYALTIES PRÉ - SAL						
472	12.361.0064.2063.2063		TRANSPORTE ESCOLAR	-84.300,00					
			MANUTENÇÃO DO TRANSPORTE ESCOLAR - ANOS INICIAIS	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.3.90.39.00		OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						
482	12.361.0321.1019.1019		EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-36.332,00					
			CONSTRUÇÃO/AMPLIAÇÃO E REFORMA DE UNIDADES ESCOLARES	F.R. Grupo: 0 1 500					
	3.3.90.30.00		MATERIAL DE CONSUMO						
	1		Exercício corrente						
	500 001		IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS						

12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO							
483	12.361.0321.1019.1019	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-128.400,00						
		CONSTRUÇÃO/AMPLIAÇÃO E REFORMA DE UNIDADES ESCOLARES	F.R. Grupo:	0	1	500			
	4.4.90.51.00	OBRAS E INSTALAÇÕES							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
487	12.361.0321.1025.1025	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-50.000,00						
		AQUISIÇÃO DE VEÍCULOS E EQUIPAMENTOS ESCOLARES	F.R. Grupo:	0	1	500			
	4.4.90.52.00	EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
506	12.361.0321.2057.2057	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-686.388,00						
		MANUTENÇÃO DAS ATIV. DO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS	F.R. Grupo:	0	1	500			
	3.1.90.13.00	OBRIGAÇÕES PATRONAIS							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
529	12.361.0321.2058.2058	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-588.300,00						
		MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES DO ENSINO FUNDAMENTAL	F.R. Grupo:	0	1	500			
	3.1.90.13.00	OBRIGAÇÕES PATRONAIS							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
542	12.361.0321.2794.2794	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-128.709,00						
		MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDEB	F.R. Grupo:	0	1	540			
	3.1.90.13.00	OBRIGAÇÕES PATRONAIS							
	1	Exercício corrente							
	540 001	TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB							
554	12.361.0321.2903.2903	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-1.261.371,00						
		MANUTENÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ENSINO - FUNDEB	F.R. Grupo:	0	1	540			
	3.1.90.11.00	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL CIVIL							
	1	Exercício corrente							
	540 001	TRANSFERÊNCIAS DO FUNDEB							
571	12.361.0321.2907.2907	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-2.750,00						
		OPERACIONALIZAÇÃO PROGRAMA AÇÕES ARTICULADAS - FUND. DE	F.R. Grupo:	0	1	573			
	4.4.90.52.00	EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE							
	1	Exercício corrente							
	573 001	ROYALTIES PRÉ - SAL							
596	12.365.0321.1102.1102	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	-45.000,00						
		CONSTRUÇÃO/AMPLIAÇÃO E REFORMA DE PRÉ-ESCOLA	F.R. Grupo:	0	1	500			
	4.4.90.51.00	OBRAS E INSTALAÇÕES							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
02	14	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE							
754	10.122.0318.1055.1055	GESTÃO MUNICIPAL DE SAÚDE	-14.134,91						
		INVESTIMENTO NA GESTÃO ADMINISTRATIVA	F.R. Grupo:	0	1	635			
	4.4.90.52.00	EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE							
	1	Exercício corrente							
	635 001	ROYALTIES PARTICIPAÇÃO ESPECIAL SAÚDE							
777	10.301.0323.1057.1057	ATENÇÃO BÁSICA	-10.000,00						
		ESTRUTURAÇÃO DA REDE DE SERVIÇOS PÚBLICOS DE SAÚDE	F.R. Grupo:	0	1	500			
	4.4.90.51.00	OBRAS E INSTALAÇÕES							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
808	10.301.0323.2132.2132	ATENÇÃO BÁSICA	-58.715,30						
		MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SAÚDE	F.R. Grupo:	0	1	600			
	3.3.90.32.00	MATERIAL, BEM OU SERVIÇO PARA DISTRIBUIÇÃO GRATUITA							
	1	Exercício corrente							
	600 008	A.P. INCENTIVO FIN. DA APS ESF/EAP							
811	10.301.0323.2132.2132	ATENÇÃO BÁSICA	-11.908,00						
		MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SAÚDE	F.R. Grupo:	0	1	600			
	3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA							
	1	Exercício corrente							
	600 011	A.P. INCENTIVO FIN. DA APS EQ MULTIPROFI							
844	10.302.0355.2007.2007	ASSISTÊNCIA A MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE NA SAÚDE	-338.588,00						
		MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SAÚDE	F.R. Grupo:	0	1	500			
	3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA							
	1	Exercício corrente							
	500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS							
851	10.302.0355.2007.2007	ASSISTÊNCIA A MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE NA SAÚDE	-158.000,00						
		MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SAÚDE	F.R. Grupo:	0	1	704			
	3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA							
	1	Exercício corrente							
	704 001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA							
1078	10.301.0323.2132.2132	ATENÇÃO BÁSICA	-61.308,91						
		MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SAÚDE	F.R. Grupo:	0	1	704			
	3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA							
	1	Exercício corrente							
	704 001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA							
02	17	SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E LAZER							
904	27.812.0303.2011.2011	INCENTIVO AO ESPORTE E AS ARTES - ESPORTE E LAZER	-5.000,00						
		REALIZAÇÃO DE EVENTOS ESPORTIVOS	F.R. Grupo:	0	1	704			
	3.3.90.30.00	MATERIAL DE CONSUMO							
	1	Exercício corrente							
	704 001	ROYALTIES UNIÃO COMPENSAÇÃO FINANCEIRA							
Anulação (-)									
-5.060.788,72									



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5157 , DE 30 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$50.369,50 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				50.369,50
Superávit Financeiro				
02	12	01	FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO	
	1073	12.361.0321.2844.2844	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	1.015,00
			PROGRAMA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL - ETI	F.R.: 0 2 546
		3.3.90.46.00	AUXÍLIO-ALIMENTAÇÃO	
		2	Exercício anterior	
		546 001	PROGRAMA ESCOLA - ETI	
	1108	12.361.0321.2844.2844	EDUCAÇÃO EM TODOS OS NÍVEIS DE ENSINO	49.354,50
			PROGRAMA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL - ETI	F.R.: 0 2 546
		3.1.90.04.00	CONTRATAÇÃO POR TEMPO DETERMINADO	
		2	Exercício anterior	
		546 001	PROGRAMA ESCOLA - ETI	

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Superávit Financeiro: 50.369,50

Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5159 , DE 31 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$1.200.000,00 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				1.200.000,00
Anulação				
02	16	00	FPMSE	
	887	09.272.0090.2112.2112	GESTÃO DA PREVIDÊNCIA PRÓPRIA MUNICIPAL	1.200.000,00
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES COM APOSENTADORIAS	F.R.: 0 1 500
		3.1.90.01.00	APOSENTADORIAS DO RPPS, RESERVA REMUNERADA E I	
		1	Exercício corrente	
		500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS	

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Anulação:

02	16	00	FPMSE	
	890	09.272.0090.2112.2112	GESTÃO DA PREVIDÊNCIA PRÓPRIA MUNICIPAL	-1.200.000,00
			MANUTENÇÃO DAS ATIVIDADES COM APOSENTADORIAS E I	F.R. Grupo: 0 1 500
		3.1.90.03.00	PENSÕES DO RPPS E DO MILITAR	
		1	Exercício corrente	
		500 001	IMPOSTOS E TRANSFERÊNCIAS DE IMPOSTOS	

Anulação (-) -1.200.000,00

Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
PRAÇA SÃO FIDÉLIS, N.º 151 - CENTRO
29.111.093/0001-03 Exercício: 2026

DECRETO Nº 5158 , DE 30 DE JULHO DE 2026 - LEI N.1833

Abre no orçamento vigente crédito adicional suplementar e da outras providências

DECRETA:
Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$1.273.038,02 distribuídos as seguintes dotações:

Suplementação (+)				1.273.038,02
Excesso				
02	14	01	FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE	
	1179	10.302.0355.2007.2007	ASSISTÊNCIA A MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE NA SAÚDE	1.273.038,02
			MANUTENÇÃO DAS AÇÕES E SERVIÇOS PÚBLICOS DE SA	F.R.: 0 1 600
		3.3.90.39.00	OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA	
		1	Exercício corrente	
		600 030	MAC	

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Excesso: 1.273.038,02

Artigo 3o.- Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEI
PREFEITO MUNICIPAL



PODER LEGISLATIVO – ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Gabinete da Presidência
Érick Lopes

PORTARIA Nº 021/2026

O Presidente da Câmara Municipal de São Fidélis, Vereador ÉRICK LOPES GUIMARÃES, no uso de suas atribuições legais,

RESOLVE:

Exonerar, a pedido, o nacional, abaixo relacionado, que exerce o cargo comissionado descrito, em conformidade com a Lei Municipal 1.800, de 20/02/2025, a partir de 31/08/2026.

MATRÍCULA	NOME	CARGO	LOTAÇÃO
5.975	Gilberto Teixeira	Assessor Legislativo I	Gabinete do Vereador Carlos Humberto F. Fratane

Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, produzindo seus efeitos a partir de 31 de agosto de 2026.

São Fidélis, 17 de Agosto de 2026.

ÉRICK LOPES GUIMARÃES
Presidente



ESTADO DO RIO DE JANEIRO
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS
GABINETE DO PREFEITO

"Cidade Poema"

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS N.º 047-A/2026
(Errata, publicação original em 31 de julho de 2026)

O MUNICÍPIO DE SÃO FIDÉLIS - RJ, com sede na Praça São Fidélis, nº. 151, Centro, São Fidélis/RJ, inscrito(a) no CNPJ sob o nº 29.111.901/0001-00, neste ato representado pela Secretária Municipal de Assistência Social, Sra. KELLY MENDONÇA LANHAS, considerando o julgamento da licitação na modalidade de pregão, na forma eletrônica, para REGISTRO DE PREÇOS nº 0018/2026, processo administrativo n.º 000098/26, RESOLVE registrar os preços da empresa VALENTE & DIOGO TURISMO E TRANSPORTE LTDA - ME, com sede na R PASTOR JOSE PEREIRA DE LIMA, nº 56 - Bairro PARQUE TINOLA - SAO FIDELIS/RJ - CEP. 28400-000, inscrita no CNPJ sob o nº 20.498.130/0001-03, neste ato representada pelo Sr(a). (22)996687949, CPF nº , de acordo com a classificação por ela alcançada e na(s) quantidade(s) cotada(s), atendendo as condições previstas no Edital de licitação, sujeitando-se as partes às normas constantes na Lei nº 14.133, de 1º de abril de 2021, e em conformidade com as disposições a seguir:

1. DO OBJETO

1.1. A presente Ata tem por objeto o registro de preços para a eventual contratação de Contratação de empresa especializada para prestação de serviços de transportes de passageiros por meio de ônibus e van, especificado Termo de Referência, que é parte integrante desta Ata, assim como as propostas cujos preços tenham sido registrados, independentemente de transcrição.

2. DOS PREÇOS, ESPECIFICAÇÕES E QUANTITATIVOS

2.1. O preço registrado, as especificações do objeto, e as demais condições ofertadas na(s) proposta(s) são as que seguem:

Item	4358 Código	VALENTE & DIOGO TURISMO E TRANSPORTE LTDA - ME CNPJ: 20.498.130/0001-03 R PASTOR JOSE PEREIRA DE LIMA, 56 - PARQUE TINOLA, SAO FIDELIS - RJ, CEP: 28400-000 Telefone: (22) 9966-8794 Descrição do Produto/Serviço	Unidade	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
1	001.011.034	CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS DE TRANSPORTES DE PASSAGEIROS POR MEIO DE ÔNIBUS COM CAPACIDADE MÍNIMA DE 44 (QUARENTA E QUATRO) PASSAGEIROS, COM MOTORISTA E COMBUSTÍVEL, LICENCIADO PARA O TRÁFEGO RODOVIÁRIO, EQUIPADO COM AR CONDICIONADO, BANHEIRO, POLTRONAS RECLINÁVEIS, CINTO DE SEGURANÇA, TACÓGRAFO INSTALADO E ITENS DE SEGURANÇA CONFORME EXIGÊNCIAS DO DENATRAN, PARA ATENDER VIAGENS MUNICIPAIS, INTERMUNICIPAIS E INTERESTADUAL. "CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS DE TRANSPORTES DE PASSAGEIROS POR MEIO DE ÔNIBUS COM CAPACIDADE MÍNIMA DE 44 (QUARENTA E QUATRO) PASSAGEIROS, COM MOTORISTA E COMBUSTÍVEL, LICENCIADO PARA O TRÁFEGO RODOVIÁRIO, EQUIPADO COM AR CONDICIONADO, BANHEIRO, POLTRONAS RECLINÁVEIS, CINTO DE SEGURANÇA, TACÓGRAFO INSTALADO E ITENS DE SEGURANÇA CONFORME EXIGÊNCIAS DO DENATRAN, PARA ATENDER VIAGENS MUNICIPAIS, INTERMUNICIPAIS E INTERESTADUAL. OBS1: É POR CONTA DA CONTRATADA A MANUTENÇÃO DO VEÍCULO E TODOS OS IMPOSTOS QUE SE FIZEREM NECESSÁRIOS PARA A REALIZAÇÃO DA VIAGEM. OBS2: A DEVOLUÇÃO DO VEÍCULO SERÁ FEITA PELO MOTORISTA DA PRÓPRIA CONTRATADA, SEM NECESSIDADE DO CONTRATANTE MANDAR LAVAR O VEÍCULO. OBS3: A EMPRESA CONTRATADA PARA FORNECER O SERVIÇO DEVERÁ APRESENTAR DECLARAÇÃO FORMAL DE DISPONIBILIDADE DE FROTA, COM PELO MENOS 3 (TRÊS) VEÍCULOS, A PREVISÃO DE NÚMERO MÍNIMO DE VEÍCULOS FAZ-SE NECESSÁRIA PORQUE ALÉM DA QUILOMETRAGEM A SER CONTRATADA TEMOS QUE CONSIDERAR LOGÍSTICA DE ATENDIMENTO DOS PASSEIOS DOS PROGRAMAS."	KM	12581	7,9882362292	100.500,00
2	001.017.493	CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS DE TRANSPORTES DE PASSAGEIROS POR MEIO DE VAN "CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS DE TRANSPORTES DE PASSAGEIROS POR MEIO DE VAN COM CAPACIDADE MÍNIMA DE 15 (QUINZE) PASSAGEIROS, COM MOTORISTA E COMBUSTÍVEL, LICENCIADO, TACÓGRAFO INSTALADO E ITENS DE SEGURANÇA, PARA ATENDER A CASA ABRIGO NO TRANSPORTE ESCOLAR DOS MENORES ACOLHIDOS, NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO: ESCOLA MUNICIPAL MESTRA MARIA FIRMINA, CRECHE ESCOLA VALDIR VIEIRA E COLEGIO MUNICIPAL ELVIDEO COSTA."	KM	8800	6,28	55.264,00
Total do Proponente						155.764,00

3. ÓRGÃO GERENCIADOR

3.1. O órgão gerenciador será a Secretaria Municipal de Assistência Social.

4. DA ADEÇÃO À ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

- 4.1. Será admitida a adesão à ata de registro de preços decorrente desta licitação ou desta contratação direta, conforme justificativa apresentada nos estudos técnicos preliminares.
- 4.2. Durante a vigência da ata, os órgãos e as entidades da Administração Pública federal, estadual, distrital e municipal que não participaram do procedimento de IRP poderão aderir à ata de registro de preços na condição de não participantes, observados os seguintes requisitos:
- 4.2.1. apresentação de justificativa da vantagem da adesão, inclusive em situações de provável desabastecimento ou descontinuidade de serviço público;
- 4.2.2. demonstração de que os valores registrados estão compatíveis com os valores praticados pelo mercado na forma do art. 23 da Lei nº 14.133, de 2021; e
- 4.2.3. consulta e aceitação prévias do órgão ou da entidade gerenciadora e do fornecedor.
- 4.3. A autorização do órgão ou entidade gerenciadora apenas será realizada após a aceitação da adesão pelo fornecedor.
- 4.3.1. O órgão ou entidade gerenciadora poderá rejeitar adesões caso elas possam acarretar prejuízo à execução de seus próprios contratos ou à sua capacidade de gerenciamento.
- 4.4. Após a autorização do órgão ou da entidade gerenciadora, o órgão ou entidade não participante deverá efetivar a aquisição ou a contratação solicitada em até noventa dias, observado o prazo de vigência da ata.
- 4.5. O prazo de que trata o subitem anterior, relativo à efetivação da contratação, poderá ser prorrogado excepcionalmente, mediante solicitação do órgão ou da entidade não participante aceita pelo órgão ou pela entidade gerenciadora, desde que respeitado o limite temporal de vigência da ata de registro de preços.
- 4.6. O órgão ou a entidade poderá aderir a item da ata de registro de preços da qual seja integrante, na qualidade de não participante, para aqueles itens para os quais não tenha quantitativo registrado, observados os requisitos do item 4.1.
- 4.7. As aquisições ou contratações adicionais não poderão exceder, por órgão ou entidade, a cinquenta por cento dos quantitativos dos itens do instrumento convocatório registrados na ata de registro de preços para o gerenciador e para os participantes.
- 4.8. O quantitativo decorrente das adesões não poderá exceder, na totalidade, ao dobro do quantitativo de cada item registrado na ata de registro de preços para o gerenciador e os participantes, independentemente do número de órgãos ou entidades não participantes que aderirem à ata de registro de preços.
- 4.9. É vedado efetuar acréscimos nos quantitativos fixados na ata de registro de preços.

5. VALIDADE, FORMALIZAÇÃO DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS E CADASTRO RESERVA

- 5.1. A validade da Ata de Registro de Preços será de 1 (um) ano, contado a partir do primeiro dia útil subsequente à data de assinatura, podendo ser prorrogada por igual período, mediante a anuência do fornecedor, desde que comprovado o preço vantajoso.
- 5.1.1. O contrato decorrente da ata de registro de preços terá sua vigência estabelecida no próprio instrumento contratual e observará no momento da contratação e a cada exercício financeiro a disponibilidade de créditos orçamentários, bem como a previsão no plano plurianual, quando ultrapassar 1 (um) exercício financeiro.
- 5.1.2. Na formalização do contrato ou do instrumento substituto deverá haver a indicação da disponibilidade dos créditos orçamentários respectivos.
- 5.1.3. Em caso de prorrogação da Ata de Registro de Preços, na forma como descrito no item 5.1., e desde que comprovado vantajoso o preço, poderão ser renovados os saldos originários da Ata.
- 5.2. A contratação com os fornecedores registrados na ata será formalizada pelo órgão ou pela entidade interessada por intermédio de instrumento contratual, emissão de nota de empenho de despesa, autorização de compra ou outro instrumento hábil, conforme o art. 95 da Lei nº 14.133, de 2021.
- 5.2.1. O instrumento contratual de que trata o item 5.2. deverá ser assinado no prazo de validade da ata de registro de preços.

- 5.3. Os contratos decorrentes do sistema de registro de preços poderão ser alterados, observado o art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.
- 5.4. Após a homologação da licitação, deverão ser observadas as seguintes condições para formalização da ata de registro de preços:
- 5.4.1. Serão registrados na ata os preços e os quantitativos do adjudicatário, devendo ser observada a possibilidade de o licitante oferecer ou não proposta em quantitativo inferior ao máximo previsto no edital e se obrigar nos limites dela;
- 5.4.2. Será incluído na ata, na forma de anexo, o registro dos licitantes ou dos fornecedores que:
- 5.4.2.1. Aceitarem cotar os bens, as obras ou os serviços com preços iguais aos do adjudicatário, observada a classificação da licitação; e
- 5.4.2.2. Mantiverem sua proposta original.
- 5.4.3. Será respeitada, nas contratações, a ordem de classificação dos licitantes ou dos fornecedores registrados na ata.
- 5.5. A existência de preços registrados implicará compromisso de fornecimento nas condições estabelecidas, mas não obrigará a Administração a contratar, facultada a realização de licitação específica para a aquisição pretendida, desde que devidamente justificada.

6. ALTERAÇÃO OU ATUALIZAÇÃO DOS PREÇOS REGISTRADOS

- 6.1. Os preços registrados poderão ser alterados ou atualizados em decorrência de eventual redução dos preços praticados no mercado ou de fato que eleve o custo dos bens, das obras ou dos serviços registrados, nas seguintes situações:
- 6.1.1. Em caso de força maior, caso fortuito ou fato do príncipe ou em decorrência de fatos imprevisíveis ou previsíveis de consequências incalculáveis, que inviabilizem a execução da ata tal como pactuada, nos termos da alínea "d" do inciso II do caput do art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021;
- 6.1.2. Em caso de criação, alteração ou extinção de quaisquer tributos ou encargos legais ou a superveniência de disposições legais, com comprovada repercussão sobre os preços registrados;
- 6.1.3. Na hipótese de previsão no edital ou no aviso de contratação direta de cláusula de reajustamento ou repactuação sobre os preços registrados, nos termos da Lei nº 14.133, de 2021.
- 6.1.3.1. No caso do reajustamento, deverá ser respeitada a contagem da anuidade e o índice previstos para a contratação;
- 6.1.3.2. No caso da repactuação, poderá ser a pedido do interessado, conforme critérios definidos para a contratação.

7. NEGOCIAÇÃO DE PREÇOS REGISTRADOS

- 7.1. Na hipótese de o preço registrado tornar-se superior ao preço praticado no mercado por motivo superveniente, o órgão ou entidade gerenciadora convocará o fornecedor para negociar a redução do preço registrado.
- 7.1.1. Caso não aceite reduzir seu preço aos valores praticados pelo mercado, o fornecedor será liberado do compromisso assumido quanto ao item registrado, sem aplicação de penalidades administrativas.
- 7.1.2. Na hipótese prevista no item anterior, o gerenciador convocará os fornecedores do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para verificar se aceitam reduzir seus preços aos valores de mercado e não convocará os licitantes ou fornecedores que tiveram seu registro cancelado.
- 7.1.3. Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, adotando as medidas cabíveis para obtenção de contratação mais vantajosa.
- 7.1.4. Na hipótese de redução do preço registrado, o gerenciador comunicará aos órgãos e às entidades que tiverem firmado contratos decorrentes da ata de registro de preços para que avaliem a conveniência e a oportunidade de diligenciarem negociação com vistas à alteração contratual, observado o disposto no art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.
- 7.2. Na hipótese de o preço de mercado tornar-se superior ao preço registrado e o fornecedor não poder cumprir as obrigações estabelecidas na ata, será facultado ao fornecedor requerer ao gerenciador a

- alteração do preço registrado, mediante comprovação de fato superveniente que supostamente o impossibilita de cumprir o compromisso.
- 7.2.1. Neste caso, o fornecedor encaminhará, juntamente com o pedido de alteração, a documentação comprobatória ou a planilha de custos que demonstre a inviabilidade do preço registrado em relação às condições inicialmente pactuadas.
- 7.2.2. Não hipótese de não comprovação da existência de fato superveniente que inviabilize o preço registrado, o pedido será indeferido pelo órgão ou entidade gerenciadora e o fornecedor deverá cumprir as obrigações estabelecidas na ata, sob pena de cancelamento do seu registro, nos termos do item 9.1, sem prejuízo das sanções previstas na Lei nº 14.133, de 2021, e na legislação aplicável.
- 7.2.3. Na hipótese de cancelamento do registro do fornecedor, nos termos do item anterior, o gerenciador convocará os fornecedores do cadastro de reserva, na ordem de classificação, para verificar se aceitam manter seus preços registrados, observado o disposto no item 5.7.
- 7.2.4. Se não obtiver êxito nas negociações, o órgão ou entidade gerenciadora procederá ao cancelamento da ata de registro de preços, nos termos do item 9.4, e adotará as medidas cabíveis para a obtenção da contratação mais vantajosa.
- 7.2.5. Na hipótese de comprovação da majoração do preço de mercado que inviabilize o preço registrado, conforme previsto no item 7.2 e no item 7.2.1, o órgão ou entidade gerenciadora atualizará o preço registrado, de acordo com a realidade dos valores praticados pelo mercado.
- 7.2.6. O órgão ou entidade gerenciadora comunicará aos órgãos e às entidades que tiverem firmado contratos decorrentes da ata de registro de preços sobre a efetiva alteração do preço registrado, para que avaliem a necessidade de alteração contratual, observado o disposto no art. 124 da Lei nº 14.133, de 2021.

8. REMANEJAMENTO DAS QUANTIDADES REGISTRADAS NA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS

- 8.1. As quantidades previstas para os itens com preços registrados nas atas de registro de preços poderão ser remanejadas pelo órgão ou entidade gerenciadora entre os órgãos ou as entidades participantes e não participantes do registro de preços.
- 8.2. O remanejamento somente poderá ser feito:
- 8.2.1. De órgão ou entidade participante para órgão ou entidade participante; ou
- 8.2.2. De órgão ou entidade participante para órgão ou entidade não participante.
- 8.3. O órgão ou entidade gerenciadora que tiver estimado as quantidades que pretende contratar será considerado participante para efeito do remanejamento.
- 8.4. Competirá ao órgão ou à entidade gerenciadora autorizar o remanejamento solicitado, com a redução do quantitativo inicialmente informado pelo órgão ou pela entidade participante, desde que haja prévia anuência do órgão ou da entidade que sofrer redução dos quantitativos informados.

9. CANCELAMENTO DO REGISTRO DO LICITANTE VENCEDOR E DOS PREÇOS REGISTRADOS

- 9.1. O registro do fornecedor será cancelado pelo gerenciador, quando o fornecedor:
- 9.1.1. Descumprir as condições da ata de registro de preços, sem motivo justificado;
- 9.1.2. Não retirar a nota de empenho, ou instrumento equivalente, no prazo estabelecido pela Administração sem justificativa razoável;
- 9.1.3. Não aceitar manter seu preço registrado, na hipótese prevista no artigo 27, § 2º, do Decreto nº 11.462, de 2023; ou
- 9.1.4. Sofrer sanção prevista nos incisos III ou IV do caput do art. 156 da Lei nº 14.133, de 2021.
- 9.1.4.1. Na hipótese de aplicação de sanção prevista nos incisos III ou IV do caput do art. 156 da Lei nº 14.133, de 2021, caso a penalidade aplicada ao fornecedor não ultrapasse o prazo de vigência da ata de registro de preços, poderá o órgão ou a entidade gerenciadora poderá, mediante decisão fundamentada, decidir pela manutenção do registro de preços, vedadas contratações derivadas da ata enquanto perdurarem os efeitos da sanção.
- 9.2. O cancelamento de registros nas hipóteses previstas no item 9.1 será formalizado por despacho do órgão ou da entidade gerenciadora, garantidos os princípios do contraditório e da ampla defesa.

9.3. Na hipótese de cancelamento do registro do fornecedor, o órgão ou a entidade gerenciadora poderá convocar os licitantes que compõem o cadastro de reserva, observada a ordem de classificação.

9.4. O cancelamento dos preços registrados poderá ser realizado pelo gerenciador, em determinada ata de registro de preços, total ou parcialmente, nas seguintes hipóteses, desde que devidamente comprovadas e justificadas:

9.4.1. Por razão de interesse público;

9.4.2. A pedido do fornecedor, decorrente de caso fortuito ou força maior; ou

9.4.3. Se não houver êxito nas negociações, nas hipóteses em que o preço de mercado tornar-se superior ou inferior ao preço registrado.

10. DAS PENALIDADES

10.1. O descumprimento da Ata de Registro de Preços ensejará aplicação das penalidades estabelecidas *no edital*.

10.2. É da competência do gerenciador a aplicação das penalidades decorrentes do descumprimento do pactuado nesta ata de registro de, exceto nas hipóteses em que o descumprimento disser respeito às contratações dos órgãos ou entidade participante, caso no qual caberá ao respectivo órgão participante a aplicação da penalidade.

10.3. O órgão ou entidade participante deverá comunicar ao órgão gerenciador qualquer das ocorrências previstas no item 9.1, dada a necessidade de instauração de procedimento para cancelamento do registro do fornecedor.

11. CONDIÇÕES GERAIS

11.1. As condições gerais de execução do objeto, tais como os prazos para entrega e recebimento, as obrigações da Administração e do fornecedor registrado, penalidades e demais condições do ajuste, encontram-se definidos no *EDITAL*.

Para firmeza e validade do pactuado, a presente Ata foi lavrada em 3 (três) vias de igual teor, que, depois de lida e achada em ordem, vai assinada pelas partes e encaminhada cópia aos demais órgãos participantes.

11.2. Registre-se que a lavratura da presente ata decorre unicamente de adequação no valor unitário do item “1”, uma vez que o valor aproximado anteriormente publicado não era compatível com o valor total adjudicado para o item. A presente adequação **não alterou** o valor global da Ata, nem o valor total registrado para cada item.

São Fidélis/RJ, 18 de agosto de 2026

KELLY MENDONÇA LANHAS
Secretária Municipal de Assistência Social

VALENTE & DIOGO TURISMO E TRANSPORTÉ LTDA - ME



ESTADO DO RIO DE JANEIRO
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FIDÉLIS "Cidade Poema"
GABINETE DO PREFEITO

TERMO DE HOMOLOGAÇÃO E ADJUDICAÇÃO

Na presente data, fica HOMOLOGADA E ADJUDICADA o(a) CONCORRÊNCIA ELETRÔNICA (PORTAL DE COMPRAS) abaixo especificada, à empresa:

Órgão	SECRETARIA MUNICIPAL DE OBRAS E URBANISMO	Processo	000015/26
Origem	CONCORRÊNCIA ELETRÔNICA (PORTAL DE COMPRAS) Nº 001/2026. Art. 28, II, Lei 14.133/2021	Ficha	
Dotação		CNPJ	30.907.741/0001-11
Fornecedor	LM EMPREENDIMENTOS LTDA	Telefone	(84)99662-8775
Endereço	ALBERTO MARANHÃO, 1357 B, - - MOSSORO-RJ - CEP..		

19974 Item	LM EMPREENDIMENTOS LTDA CNPJ: 30.907.741/0001-11 ALBERTO MARANHÃO, 1357 B, MOSSORO - RJ Telefone: (84)99662-8775 Descrição	Valor Total
1	Proposta para todos os itens	7.350.000,00

AUTORIZO a aquisição / execução após a emissão da Nota de Empenho.

São Fidélis/RJ, 18 de agosto de 2026.

JOSÉ WILLIAM RIBEIRO DE OLIVEIRA
Prefeito



Comissão Organizadora

Secretário Municipal de Educação

Jonathas Silva de Souza

Superintendente de Desenvolvimento Educacional

Celso Gomes Maia Júnior

Coordenadora da Educação Infantil

Jacy de Souza Leite

Coordenadora dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Joselma Canedo Coutinho Moreira

Coordenadora dos Anos Finais do Ensino Fundamental

Camila Brito Cavallares Andrade

Coordenadora da Educação de Jovens e Adultos (EJA)

Alany Correa de Queiroz Mota

Consultor Técnico em Computação

Landerson Gomes dos Santos

APRESENTAÇÃO

A Secretaria Municipal de Educação de São Fidélis apresenta o documento **Complementação Curricular – BNCC Computação**, desenvolvido com a finalidade de orientar a inserção das competências e habilidades relacionadas à Computação, à Cultura Digital e à Educação Digital no currículo da Rede Municipal de Ensino. A elaboração deste material surge diante das mudanças sociais, culturais e tecnológicas que caracterizam a sociedade atual e que influenciam diretamente as formas de aprender, interagir, produzir conhecimento e participar da vida em comunidade. Nesse contexto, a escola desempenha um papel essencial na formação de estudantes capazes de compreender o universo digital de forma crítica, agir com ética e responsabilidade nos ambientes tecnológicos e utilizar os recursos digitais como instrumentos de criação, participação cidadã e transformação social. A **Complementação Curricular – BNCC Computação** tem como base os referenciais estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), pelo Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que dispõe sobre o ensino da Computação na Educação Básica, pela Política Nacional de Educação Digital (PNED), pela Estratégia Brasileira de Educação Midiática (EBEM) e pelas Diretrizes Operacionais Nacionais referentes ao uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e à integração da educação digital e midiática aos currículos. Reconhecendo a Computação como um componente estratégico para a formação integral dos estudantes, o município adota, neste momento, uma proposta de implementação curricular com abordagem transversal e interdisciplinar, distribuindo competências e habilidades entre os diferentes componentes curriculares e etapas da Educação Básica. Dessa maneira, a educação digital passa a ser incorporada às práticas pedagógicas da rede como elemento integrante da formação contemporânea, e não apenas como um conhecimento isolado. Essa concepção favorece o desenvolvimento dos conhecimentos relacionados ao pensamento computacional, à cultura digital e ao mundo digital de forma integrada às diferentes áreas do conhecimento, respeitando as particularidades pedagógicas de cada etapa de ensino e fortalecendo práticas contextualizadas, relevantes e conectadas à realidade dos estudantes. Nesse processo, valoriza-se a autonomia das unidades escolares e dos profissionais da educação na organização de projetos,

3

seqüências didáticas e experiências interdisciplinares que ampliem as oportunidades de aprendizagem e incentivem o protagonismo estudantil.

Mais do que incentivar o uso de ferramentas tecnológicas, este documento reafirma o compromisso da Rede Municipal de Ensino de São Fidélis com uma educação voltada para a cidadania digital, o uso responsável e consciente das tecnologias e a formação de indivíduos críticos, criativos, participativos e comprometidos com a sociedade. Em um contexto marcado pela rápida circulação de informações, pelo crescimento da inteligência artificial e pelas constantes inovações tecnológicas, torna-se fundamental preparar crianças, adolescentes, jovens e adultos para compreender os impactos sociais, culturais e éticos das tecnologias digitais.

A proposta apresentada também está alinhada a princípios essenciais da educação pública municipal, como a inovação responsável, a inclusão, a equidade e a valorização do uso pedagógico das tecnologias. Nesse sentido, entende-se que a integração curricular da Computação deve contribuir para ampliar oportunidades educacionais, fortalecer a participação democrática e promover práticas de ensino mais significativas e alinhadas às demandas do século XXI. A construção deste documento resultou de um processo colaborativo de estudos, diálogo e participação coletiva, conduzido pela Equipe Técnica da Secretaria Municipal de Educação.

As discussões envolveram a integração com o Currículo Municipal de Ensino da Educação Infantil, Ensino Fundamental, Educação Integral e Educação de Jovens e Adultos, reafirmando o compromisso da rede com a integração entre as diferentes etapas e modalidades de ensino.

Espera-se que esta Complementação Curricular contribua para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras, reflexivas e humanizadas, apoiando professores, gestores e comunidades escolares na construção de experiências educativas que integrem tecnologia, ética, criatividade, participação social e aprendizagem significativa.

Jonathas Silva de Souza

Secretário Municipal de Educação de São Fidélis

SUMÁRIO
CURRÍCULO DE REFERÊNCIA BNCC COMPUTAÇÃO – SÃO FIDÉLIS/RJ

Curriculo de Referência da BNCC Computação do Município de São Fidélis 7

1- Apresentação..... 7

2. Fundamentação 8

3. Computação e Formação Integral 8

4. Os Eixos Estruturantes da BNCC Computação..... 9

4.1 Pensamento Computacional 9

4.2 Mundo Digital 10

4.3 Cultura Digital..... 10

5. Educação Digital e Cidadania Digital 10

6. Integração Curricular e Interdisciplinaridade..... 11

7- Educação Infantil..... 11

Objetivos da Educação Infantil 12

Eixos Formativos 13

Mundo Digital 13

Cultura Digital..... 13

8- Ensino Fundamental – Anos Iniciais 17

Construindo as Bases para o Pensamento Computacional 17

Objetivos dos Anos Iniciais..... 17

Desenvolvimento dos Eixos Pensamento Computacional 18

Mundo Digital 18

Cultura Digital..... 18

9- Ensino Fundamental – Anos Finais Computação para a Formação Crítica e Inovadora..... 36

Objetivos dos Anos Finais 37

Desenvolvimento dos Eixos Pensamento Computacional 37

Mundo Digital 38

Cultura Digital..... 38

10-Educação de Jovens e Adultos (EJA) Inclusão Digital, Cidadania e Projeto de Vida 53

Objetivos da EJA..... 53

Desenvolvimento dos Eixos Pensamento Computacional 54

Mundo Digital 54

Cultura Digital..... 54

11-Considerações 81

12- Orientações Pedagógicas..... 82

12.1-Metodologias e Projetos..... 82

12.2-Uso Pedagógico das Tecnologias..... 83

12.3-Avaliação das Aprendizagens 85

13-Formação e Acompanhamento 86

Formação Continuada 86

Acompanhamento da Implementação 87

14. Considerações Finais 88

Curriculo de Referência da BNCC Computação do Município de São Fidélis

1-Apresentação

A sociedade contemporânea é marcada pela intensa presença das tecnologias digitais nos processos de comunicação, produção de conhecimento, participação social e desenvolvimento econômico. Nesse cenário, a educação pública assume o compromisso de garantir que crianças, adolescentes, jovens e adultos desenvolvam competências para compreender, utilizar, criar e refletir criticamente sobre as tecnologias que permeiam o cotidiano.

Alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao Complemento da BNCC Computação, à Política Nacional de Educação Digital (PNED), às Diretrizes Curriculares do Município de São Fidélis e aos princípios de uma educação democrática, inclusiva e integral, o presente Currículo de Computação tem como finalidade orientar a integração da Educação Digital, do Pensamento Computacional e da Cultura Digital em todas as etapas da Educação Básica municipal.

A proposta reconhece a Computação não apenas como um conjunto de ferramentas tecnológicas, mas como uma área do conhecimento capaz de desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a comunicação, a autoria e a participação cidadã. Dessa forma, sua implementação ocorre de maneira transversal e interdisciplinar, articulada aos componentes curriculares e às realidades socioculturais dos estudantes fidelenses.

Fundamentado nos eixos estruturantes da BNCC Computação — **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** — este currículo busca formar cidadãos capazes de compreender os impactos das tecnologias na sociedade, atuar de forma ética e segura nos ambientes digitais e utilizar os recursos tecnológicos para transformar positivamente suas comunidades.

Em consonância com os princípios do Currículo Referência de São Fidélis, a proposta valoriza a equidade, a inclusão, o direito à aprendizagem, o protagonismo estudantil, a formação integral e o diálogo com os diferentes territórios, culturas e identidades presentes no município.

7

2. Fundamentação

As profundas transformações tecnológicas que caracterizam a sociedade contemporânea têm redefinido as formas de comunicação, produção de conhecimento, trabalho, participação social e exercício da cidadania. Nesse contexto, a educação básica assume o compromisso de garantir aos estudantes oportunidades de compreender criticamente o mundo digital, desenvolver competências para atuar de forma ética e responsável e utilizar as tecnologias como instrumentos de aprendizagem, criação e transformação social. A construção do Currículo de Computação da Rede Municipal de Ensino de São Fidélis fundamenta-se na Constituição Federal de 1988, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que institui normas sobre o ensino da Computação na Educação Básica, e na Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533/2023. Esses documentos reconhecem a importância do desenvolvimento das competências digitais como parte da formação integral dos estudantes e reafirmam o direito à aprendizagem em uma sociedade cada vez mais conectada. Em consonância com o Currículo Referência de São Fidélis, esta proposta compreende a educação como um direito social voltado para a formação humana integral, pautada pelos princípios da equidade, da inclusão, da diversidade, da participação democrática e da valorização dos diferentes contextos socioculturais presentes no município. Nesse sentido, a Computação não é compreendida apenas como domínio técnico de ferramentas digitais, mas como um campo de conhecimento capaz de ampliar a autonomia, o pensamento crítico, a criatividade e a participação cidadã dos estudantes.

3. Computação e Formação Integral

A BNCC estabelece que todos os estudantes devem compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Dessa forma, a Computação passa a ocupar papel estratégico no desenvolvimento das competências necessárias para a vida em sociedade, para o exercício da cidadania e para a continuidade dos estudos ao longo

8

da vida. O ensino da Computação contribui para a formação integral ao favorecer o desenvolvimento de capacidades relacionadas à investigação, resolução de problemas, colaboração, criatividade, comunicação e inovação. Mais do que aprender a utilizar equipamentos ou aplicativos, os estudantes são convidados a compreender os processos tecnológicos que estruturam a sociedade contemporânea, tornando-se capazes de analisar criticamente seus impactos sociais, culturais, econômicos e ambientais.

Essa concepção dialoga diretamente com os princípios do Currículo Referência de São Fidélis, que defende uma educação voltada para o protagonismo dos estudantes, para a construção coletiva do conhecimento e para o fortalecimento das aprendizagens significativas, considerando as especificidades dos diferentes territórios e contextos sociais do município.

4. Os Eixos Estruturantes da BNCC Computação

A organização curricular da Computação na Educação Básica está fundamentada em três eixos estruturantes definidos pelo Parecer CNE/CEB nº 2/2022: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Esses eixos articulam-se de forma integrada e progressiva ao longo de toda a trajetória educacional dos estudantes.

4.1 Pensamento Computacional

O Pensamento Computacional refere-se à capacidade de analisar problemas, identificar padrões, organizar informações, criar estratégias e desenvolver soluções de forma lógica, sistemática e criativa. Trata-se de uma forma de raciocínio que pode ser aplicada em diferentes situações da vida cotidiana e em todas as áreas do conhecimento. Seu desenvolvimento envolve habilidades como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração, construção de algoritmos e avaliação de soluções. Essas capacidades favorecem a autonomia intelectual dos estudantes, ampliando sua competência para investigar, argumentar, tomar decisões e resolver desafios complexos.

9

4.2 Mundo Digital

O eixo Mundo Digital contempla a compreensão dos dispositivos tecnológicos, dos sistemas computacionais, das redes de comunicação e dos processos de armazenamento, transmissão e tratamento das informações. Busca possibilitar aos estudantes compreender como as tecnologias funcionam e como influenciam os diferentes aspectos da vida contemporânea.

Ao desenvolver conhecimentos sobre dispositivos digitais, redes, dados e sistemas computacionais, os estudantes ampliam sua capacidade de utilizar tecnologias de forma consciente e crítica, compreendendo tanto suas potencialidades quanto seus limites.

4.3 Cultura Digital

A Cultura Digital compreende o conjunto de práticas sociais, linguagens, formas de comunicação e produção de conhecimento mediadas pelas tecnologias digitais. Esse eixo busca promover a participação responsável e democrática dos estudantes nos espaços digitais, desenvolvendo competências relacionadas à autoria, colaboração, ética, cidadania e segurança digital. A Cultura Digital também envolve a análise crítica das informações, o combate à desinformação, a proteção de dados pessoais e a compreensão dos impactos das tecnologias na vida individual e coletiva. Dessa forma, contribui para a formação de cidadãos conscientes de seus direitos e responsabilidades nos ambientes digitais.

5. Educação Digital e Cidadania Digital

A Educação Digital compreende o desenvolvimento de competências necessárias para participar ativamente da sociedade contemporânea, utilizando as tecnologias de maneira crítica, ética e criativa. Essa perspectiva ultrapassa o uso instrumental dos recursos digitais e envolve a compreensão de seus impactos sociais, culturais, políticos e econômicos. Nesse contexto, a cidadania digital assume papel central na proposta curricular. A escola é chamada a promover reflexões sobre privacidade, segurança da informação, respeito às diferenças, combate às violências digitais, proteção de dados pessoais, direitos autorais, inteligência artificial, uso responsável das redes sociais e consumo crítico de informações.

10

A formação para a cidadania digital contribui para que os estudantes desenvolvam atitudes pautadas pela ética, pelo respeito, pela responsabilidade e pela participação democrática, fortalecendo seu protagonismo e sua atuação consciente nos diversos espaços de convivência social.

6. Integração Curricular e Interdisciplinaridade

A implementação da Computação na Rede Municipal de Ensino de São Fidélis ocorre de forma transversal e interdisciplinar, articulando-se aos diferentes componentes curriculares e às experiências vivenciadas pelos estudantes. Essa organização curricular está alinhada às orientações da BNCC Computação e às concepções presentes no Currículo Referência de São Fidélis. Em Linguagens, a Computação contribui para a produção de conteúdos digitais, a leitura crítica das mídias e o desenvolvimento dos multiletramentos. Na Matemática, fortalece a resolução de problemas, o reconhecimento de padrões e o raciocínio lógico. Nas Ciências da Natureza, favorece a investigação científica e a análise de dados. Nas Ciências Humanas, auxilia na compreensão crítica dos impactos das tecnologias na sociedade e na cultura. Essa integração permite que os conhecimentos computacionais sejam desenvolvidos em contextos significativos, relacionados às vivências dos estudantes e às demandas do território fidelense, fortalecendo práticas pedagógicas inovadoras, contextualizadas e socialmente relevantes.

7- Educação Infantil

A Computação na Primeira Infância

Na Educação Infantil, a Computação é compreendida como um conjunto de experiências que favorecem a curiosidade, a criatividade, a investigação e a resolução de problemas, respeitando as características próprias da infância e os direitos de aprendizagem previstos na BNCC. A BNCC Computação se refere à Educação Infantil abarcando toda a faixa etária dessa etapa, ou seja, desde os bebês (0 a 1 ano e 6 meses). No entanto, em termos de estruturação curricular de premissas

11

específicas da educação digital integrada aos campos de experiência, ela detalha diretrizes formais a partir dos 4 anos de idade (crianças pequenas).

Em crianças menores, a aprendizagem do pensamento computacional acontece de forma indireta e perceptiva. O foco está no reconhecimento de ritmos em músicas, na repetição de sons e na compreensão de sequências lógicas diárias (como as etapas para escovar os dentes ou tomar banho)

Na Educação Infantil: o uso de telas e dispositivos é desaconselhado como regra e deve ocorrer de forma "absolutamente excepcional". As atividades devem priorizar a "computação desplugada", propiciando o desenvolvimento infantil por meio de brincadeiras e jogos que se integrem aos Campos de Experiência e que promovam a exploração do mundo real;

Nessa etapa, o trabalho não se concentra no uso técnico de equipamentos digitais, mas no desenvolvimento gradual de habilidades cognitivas, sociais e emocionais relacionadas ao pensamento computacional, à cultura digital e à convivência ética com as tecnologias.

As experiências são desenvolvidas principalmente por meio de brincadeiras, jogos, histórias, desafios, movimentos corporais, exploração de materiais concretos e situações do cotidiano, valorizando as interações e o protagonismo infantil.

Objetivos da Educação Infantil

Os estudantes são incentivados a:

- Reconhecer padrões, sequências e relações presentes no cotidiano;
- Desenvolver o raciocínio lógico de forma lúdica;
- Comunicar ideias, hipóteses e soluções;
- Explorar diferentes formas de linguagem e expressão;
- Compreender os usos sociais das tecnologias;
- Desenvolver atitudes de respeito, cuidado e segurança nos ambientes digitais;
- Construir hábitos saudáveis relacionados ao uso das tecnologias.

12

Eixos Formativos

Pensamento Computacional

- Reconhecimento de padrões;
- Sequenciação de ações;
- Construção de algoritmos simples;
- Resolução de problemas;
- Organização do pensamento.

Mundo Digital

- Identificação de dispositivos tecnológicos;
- Compreensão de interfaces e símbolos;
- Exploração de formas de interação com recursos digitais.

Cultura Digital

- Cidadania digital;
- Segurança e proteção;
- Respeito nas interações;
- Uso equilibrado das tecnologias.

A proposta prioriza atividades desplugadas, assegurando que todas as crianças tenham acesso às experiências de aprendizagem, independentemente da disponibilidade de equipamentos tecnológicos.

PLANILHA BNCC COMPUTAÇÃO – EDUCAÇÃO INFANTIL

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade BNCC Computação	Explicação	Sugestão / Atividade	Campos de Experiência
Pensamento Computacional	Decomposição; Reconhecimento de padrões; Sequência lógica; Algoritmo	EI03CO01 Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Propõe que as crianças identifiquem regularidades e padrões no cotidiano, percebendo repetições em sons, gestos e imagens para o desenvolvimento do raciocínio lógico.	Atividades Desplugadas: Brincadeiras de repetir sons com palmas; completar padrões com blocos lógicos. Atividades Plugadas: Explorar repetição de padrões de dança com FitDance Kids; jogos de padrões visuais online. Códigos Locais: EI03EO01, EI03EO03	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Pensamento Computacional	Algoritmos; Decomposição; Abstração	EI03CO02 Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Desenvolve a capacidade de organizar ações em sequência lógica, compreendendo que tarefas cotidianas possuem etapas que precisam ser realizadas em determinada ordem.	Atividades Desplugadas: Relatar o passo a passo para lavar as mãos; organizar imagens embaralhadas de uma rotina diária. Atividades Plugadas: Uso de aplicativos de percurso; criação de roteiros em jogos interativos. Códigos Locais: EI03CG01, EI03CG02	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Pensamento Computacional	Algoritmos; Sequência lógica	EI03CO03 Experimentar a execução de algoritmos brincando com objetos desplugados.	Define o algoritmo como uma sequência lógica de instruções. Através de brincadeiras, a criança vivencia a organização do pensamento ao seguir comandos.	Atividades Desplugadas: Brincadeiras de percurso no chão; montagem de sequências com blocos físicos. Atividades Plugadas: Execução de algoritmos em jogos digitais como Follow the Code; atividades na plataforma Wordwall. Códigos Locais: EI03TS01, EI03TS02	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações

Pensamento Computacional	Resolução de problemas; Representação gráfica; Expressão oral; Algoritmos; Noção de Grandezas e medidas	EI03CO04 Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Estimula a capacidade de pensar e organizar os passos necessários para solucionar problemas ou realizar atividades, registrando os processos de solução.	Atividades Desplugadas: Criação de comandos para um colega encontrar um objeto; desenhar uma receita ilustrada. Atividades Plugadas: Criação de percursos digitais no Wordwall; jogos de lógica sequencial em tablets. Códigos Locais: EI03EF01, EI03EF04	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Pensamento Computacional	Avaliação de soluções; Comparação; Expressão oral; Noção lógica; Noção de grandezas e medidas	EI03CO05 Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Incentiva a criança a refletir sobre a eficiência de diferentes sequências de comandos para um mesmo objetivo, percebendo que há várias formas de resolver um problema.	Atividades Desplugadas: Comparar maneiras de organizar brinquedos; testar diferentes caminhos em um circuito no chão. Atividades Plugadas: Comparar diferentes percursos realizados em jogos de labirinto digital; analisar estratégias em simuladores. Códigos Locais: EI03ET01, EI03ET05	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Pensamento Computacional	Condicionantes; Classificação binária	EI03CO06 Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Apresenta o conceito de instruções condicionais, onde ações dependem de uma condição específica ser atendida (sim/não, verdadeiro/falso).	Atividades Desplugadas: Brincadeira de "Morto ou Vivo"; perguntas sobre histórias para classificar com cartões coloridos. Atividades Plugadas: Quizzes digitais de verdadeiro ou falso; jogos de decisão binária no Wordwall. Códigos Locais: EI03EO05, EI03CG03	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Mundo Digital	Artefatos Eletrônicos; Hardware	EI03CO07 Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos) identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	Propõe que as crianças percebam como os aparelhos funcionam, explorando de forma prática a comunicação e o uso dos recursos tecnológicos presentes no dia a dia.	Atividades Desplugadas: Rodas de conversa sobre aparelhos de casa; mímicas de objetos ligados e desligados. Atividades Plugadas: Identificação de sons de aparelhos eletrônicos; interação com circuitos motores digitais. Códigos Locais: EI03TS03, EI03EF05	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações

Mundo Digital	Interfaces; Ícones e símbolos; Interação humano-eletrônicos	EI03CO08 Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos desplugados.	Possibilita que a criança entenda que objetos e equipamentos utilizam símbolos, botões e cores para permitir a interação entre as pessoas e os dispositivos.	Atividades Desplugadas: Desenhar máquinas com botões e símbolos imaginários; associar ícones físicos às suas funções. Atividades Plugadas: Identificar funções de ícones em tablets; explorar recursos de desenho digital (Paint). Códigos Locais: EI03ET07, EI03EO07	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Mundo Digital	Cultura digital; Hardware e periféricos; Interação (toque, voz, gesto); Tecnologia assistiva	EI03CO09 Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	Fomenta a exploração de diferentes dispositivos (celular, robô) e modos de interação (toque, voz), promovendo uma postura investigativa e inclusiva.	Atividades Desplugadas: Construção de computadores com sucata; dramatização de usos de tecnologias através do teatro. Atividades Plugadas: Uso de leitores de tela e tecnologia assistiva; comandos por voz em assistentes virtuais simples. Códigos Locais: EI03CG05, EI03TS04	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Cultura Digital	Cidadania digital; Segurança da informação; Netiqueta	EI03CO10 Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	Relaciona-se ao uso ético e responsável, incentivando atitudes de proteção de dados pessoais e respeito mútuo em ambientes digitais.	Atividades Desplugadas: Produção de cartazes sobre respeito e segurança; debates sobre não falar com desconhecidos online. Atividades Plugadas: Pesquisar em dispositivos com supervisão; organizar apresentações digitais sobre riscos na rede. Códigos Locais: EI03EF09, EI03ET09	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações
Cultura Digital	Saúde digital; Ergonomia; Tempo de tela	EI03CO11 Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	Aborda a necessidade de um uso equilibrado da tecnologia, com pausas, postura adequada e cuidado com o bem-estar físico e social.	Atividades Desplugadas: Rodas de conversa sobre postura correta; brincadeiras de "pode ou não pode" com hábitos saudáveis. Atividades Plugadas: Escuta de histórias digitais seguida de alongamentos; uso de timers para gerenciar tempo de tela. Códigos Locais: EI03EO02, EI03CG04	O Eu, o Outro e o Nós Corpo, Gestos e Movimentos Traços, Sons, Cores e Formas Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações

8-Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Construindo as Bases para o Pensamento Computacional

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a Computação passa a integrar de maneira mais sistemática as experiências escolares, fortalecendo a autonomia, a curiosidade investigativa e a capacidade de resolver problemas.

Nessa etapa, os estudantes ampliam suas habilidades de observação, organização de informações, comunicação e criação, estabelecendo relações entre os conhecimentos construídos na escola e os desafios da vida cotidiana.

A integração curricular ocorre de forma transversal, dialogando com Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte e demais componentes curriculares.

Objetivos dos Anos Iniciais

Os estudantes desenvolvem competências para:

- Identificar e criar padrões;
- Organizar informações e dados;
- Planejar e executar sequências de ações;
- Elaborar algoritmos simples;
- Resolver problemas através de diferentes estratégias;
- Utilizar recursos tecnológicos para aprender e comunicar;
- Produzir conteúdos digitais com orientação pedagógica;
- Reconhecer situações de segurança e privacidade digital;
- Atuar com responsabilidade e respeito nos ambientes virtuais.

Desenvolvimento dos Eixos

Pensamento Computacional

- Decomposição de problemas;
- Organização lógica;
- Modelagem e representação;
- Algoritmos;
- Depuração e aprimoramento de soluções.

Mundo Digital

- Representação e armazenamento da informação;
- Dispositivos de entrada e saída;
- Comunicação digital;
- Redes e fluxo de informações.

Cultura Digital

- Uso ético das tecnologias;
- Identidade digital;
- Segurança e proteção de dados;
- Direitos autorais;
- Letramento digital.

O estudante passa gradualmente de usuário das tecnologias para produtor de informações, conteúdos e soluções.

PLANILHA BNCC COMPUTAÇÃO ANOS INICIAIS – 1º ano

Tabela BNCC Computação - 1º Ano

Elxo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
Pensamento Computacional	Organização de objetos	EF01CO01 Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças	EF01CO01 * Língua Portuguesa: EF01LP13, EF01LP15, EF01LP20A * Matemática: EF01MA09, EF01MA10, EF01MA14 * Ciências: EF01CI01SF, EF01CI04, EF01CI06SF * Geografia: EF01GE01, EF01GE02SF, EF01GE06 * História: EF01HI05, EF01HI07SF, EF01HI08SF * Educação Ambiental: EF01EA01SF, EF01EA02SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF12EF01P1, EF12EF02P1, EF12EF11P1 * Ensino Religioso: EF01ER01, EF01ER01SF, EF01ER05SF	Atividades Desplugadas: 1. Organizar um conjunto de blocos lógicos por cor e forma no pátio. 2. Agrupar elementos coletados na natureza (folhas, pedras) por semelhanças de textura. Atividades Plugadas: 1. Utilizar um software educativo de "arrastar e soltar" para classificar animais em vertebrados e invertebrados. 2. Criar pastas digitais para organizar desenhos feitos pelos alunos por categorias (família, escola, lazer).
	Conceituação de Algoritmos	EF01CO02 Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas	EF01CO02 * Língua Portuguesa: EF01LP01SF, EF01LP16, EF12LP04 * Matemática: EF01MA11, EF01MA12, EF01MA16 * Ciências: EF01CI03, EF01CI05SF, EF01CI06SF * Geografia: EF01GE04, EF01GE08, EF01GE09 * História: EF01HI01, EF01HI03SF, EF01HI04SF * Educação Ambiental: EF01EA01SF, EF01EA02SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF12EF03P1, EF12EF05P1, EF12EF07P1 * Ensino Religioso: EF01ER03SF, EF01ER04SF, EF01ER06SF	Atividades Desplugadas: 1. Executar uma receita de culinária simples seguindo rigorosamente a ordem das instruções. 2. Montar um origami de animal seguindo um guia visual de passos sequenciais. Atividades Plugadas: 1. Programar o trajeto de um robô físico (ou simulador digital) para chegar a um objetivo no mapa da sala. 2. Seguir um tutorial interativo de desenho digital que ensina a construir formas passo a passo.

Pensamento Computacional	Conceituação de Algoritmos	EF01CO03 Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'	EF01CO03 * Língua Portuguesa: EF01LP17, EF01LP18, EF01LP19 * Matemática: EF01MA07A, EF01MA07B, EF01MA10 * Ciências: EF01CI01SF, EF01CI05SF, EF01CI06SF * Geografia: EF01GE08, EF01GE09, EF01GE10 * História: EF01HI01, EF01HI02SF, EF01HI06SF * Educação Ambiental: EF01EA01SF, EF01EA02SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF12EF03P1, EF12EF04P1, EF12EF08P1 * Ensino Religioso: EF01ER03SF, EF01ER05SF, EF01ER06SF	Atividades Desplugadas: 1. Ordenar cartões embaralhados que descrevem os passos da higiene bucal diária. 2. Explicar oralmente as regras de uma brincadeira popular, criando um algoritmo de jogo para os colegas. Atividades Plugadas: 1. Reorganizar blocos de comandos em uma plataforma de animação simples para corrigir uma dança digital. 2. Criar uma sequência de comandos em um tablet para fazer um personagem realizar sons rítmicos.
	Codificação da informação	EF01CO04 Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens	EF01CO04 * Língua Portuguesa: EF12LP02A, EF15LP01SF, EF15LP08 * Matemática: EF01MA01B, EF01MA21SF, EF01MA30SF * Ciências: EF01CI02, EF01CI03, EF01CI05SF * Geografia: EF01GE08, EF01GE09, EF01GE11 * História: EF01HI01, EF01HI02SF, EF01HI06SF * Educação Ambiental: EF01EA01SF, EF01EA02SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF12EF02P1, EF12EF10P1, EF12EF12P1 * Ensino Religioso: EF01ER02SF, EF01ER05SF, EF01ER06SF	Atividades Desplugadas: 1. Brincadeira de "Telefone Sem Fio" para observar como a informação se altera durante a transmissão. 2. Transmitir uma mensagem secreta usando apenas gestos e desenhos para entender linguagens não-verbais. Atividades Plugadas: 1. Gravar uma mensagem de áudio e enviá-la para a pasta compartilhada da turma na rede escolar. 2. Pesquisar e abrir um arquivo de imagem em uma pasta, identificando-o como uma informação guardada.
Mundo Digital	Codificação da informação	EF01CO05 Representar informação usando diferentes codificações	EF01CO05 * Língua Portuguesa: EF01LP02SF, EF01LP05SF, EF01LP07 * Matemática: EF01MA01B, EF01MA04, EF01MA05SF * Ciências: EF01CI02, EF01CI05SF, EF01CI06SF * Geografia: EF01GE08, EF01GE09, EF01GE11 * História: EF01HI01, EF01HI05, EF01HI06SF * Educação Ambiental: EF01EA01SF, EF01EA02SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF12EF02P1, EF12EF10P1, EF12EF12P1 * Ensino Religioso: EF01ER06SF, EF01ER02SF, EF01ER05SF	Atividades Desplugadas: 1. Pintar uma malha quadriculada seguindo um código (0=branco, 1=preto) para revelar uma imagem oculta. 2. Associar notas musicais a cores específicas e "tocar" uma música seguindo a sequência colorida. Atividades Plugadas: 1. Criar arte digital pixelada em um editor simples, compreendendo que cada cor é um dado codificado. 2. Usar o teclado para associar a pressão de teclas específicas ao surgimento de letras na tela.

Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	EF01CO06 Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas	EF01CO06 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF12LP02A, EF15LP01SF * Matemática: EF01MA23SF, EF01MA30SF, EF01MA31SF * Ciências: EF01CI01SF, EF01CI03, EF01CI05SF * Geografia: EF01GE06, EF01GE07, EF01GE03SF * História: EF01HI05, EF01HI06SF, EF01HI08SF * Educação Ambiental: EF01EA03SF, EF01EA04SF, EF01EA02SF Educação Física: EF12EF10P1, EF12EF01P1, EF12EF02P1 * Ensino Religioso: EF01ER01SF, EF01ER04SF, EF01ER06SF	Atividades Desplugadas: 1. Comparar ferramentas manuais (tesoura, martelo) com as funções de dispositivos digitais modernos. 2. Realizar um passeio de observação na escola para listar todos os aparelhos que utilizam tecnologia ou eletricidade. Atividades Plugadas: 1. Experimentar os recursos de uma mesa interativa ou tablet através de um jogo educacional sobre o corpo humano. 2. Utilizar o mouse e o teclado para abrir e explorar ferramentas básicas de uma plataforma de pintura digital.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	EF01CO07 Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança	EF01CO07 * Língua Portuguesa: EF15LP01SF, EF15LP10, EF15LP11SF * Matemática: EF01MA01B, EF01MA20SF, EF01MA21SF * Ciências: EF01CI03, EF01CI04, EF01CI01SF * Geografia: EF01GE04, EF01GE03SF, EF01GE01 * História: EF01HI04SF, EF01HI03SF, EF01HI01 * Educação Ambiental: EF01EA02SF, EF01EA01SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF12EF06P1, EF12EF09P1, EF12EF10P1 * Ensino Religioso: EF01ER04SF, EF01ER06SF, EF01ER03SF	Atividades Desplugadas: 1. Jogo de cartões "Sim ou Não" para situações de compartilhamento de dados (ex: Nome, endereço, idade) com estranhos. 2. Teatro de fantoches demonstrando a importância de pedir ajuda a um adulto ao encontrar algo estranho no celular. Atividades Plugadas: 1. Assistir a um vídeo animado sobre segurança infantil na internet e realizar um debate sobre as regras apresentadas. 2. Participar de uma simulação guiada de criação de uma "senha secreta" segura usando ícones e cores em vez de apenas letras.

Tabela BNCC Computação - 2º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
Pensamento Computacional	Modelagem de objetos	EF02CO01 Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais	* Língua Portuguesa: EF02LP01, EF02LP02, EF02LP03 * Matemática: EF02MA01, EF02MA02, EF02MA03 * Ciências: EF02CI01, EF02CI04, EF02CI06A * Geografia: EF02GE04, EF02GE08, EF02GE09 * História: EF02HI04, EF02HI05, EF02HI09 * Educação Ambiental: EF02EA05SF, EF02CI06SF * Educação Física: EF12EF0P2, EF12EF02P2, EF12EF07P2 * Ensino Religioso: EF02ER03SF, EF02ER04SF, EF02ER07SF	Atividades Desplugadas: 1. Agrupar imagens de veículos (motos, barcos, aviões) por atributos como "possui motor" ou "meio de locomoção". 2. Construir maquetes de moradias com blocos, identificando padrões comuns como telhados e portas. Atividades Plugadas: 1. Usar um software de desenho para criar ícones de animais focando apenas em atributos essenciais (orelhas, rabo). 2. Utilizar um simulador de biomas para classificar seres vivos por padrões de habitat.
Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições simples	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	* Língua Portuguesa: EF02LP12, EF02LP13, EF02LP14 * Matemática: EF02MA09SF, EF02MA10, EF02MA11 * Ciências: EF02CI02SF, EF02CI03, EF02CI07 * Geografia: EF02GE06, EF02GE10, EF02GE03SF * História: EF02HI01, EF02HI06SF, EF02HI07SF * Educação Ambiental: EF02EA05SF, EF02CI06SF * Educação Física: EF12EF03P2, EF12EF05P2, EF12EF08P2 * Ensino Religioso: EF02ER01SF, EF02ER02SF, EF02ER05SF	Atividades Desplugadas: 1. Criar um algoritmo de dança circular onde um passo se repete 4 vezes antes da mudança de direção. 2. Escrever em cartões a rotina de limpeza da sala, identificando tarefas repetitivas como "limpar 5 mesas". Atividades Plugadas: 1. Programar um personagem em blocos lógicos para percorrer um quadrado usando um laço de repetição. 2. Criar um padrão rítmico em um aplicativo de música que utilize loops sonoros de 4 tempos.

Mundo Digital	Instrução de máquina	EF02CO03 Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos	* Língua Portuguesa: EF02LP16, EF02LP17, EF02LP07 * Matemática: EF02MA12, EF02MA13, EF02MA19 * Ciências: EF02CI01, EF02CI03, EF02CI05SF * Geografia: EF02GE03SF, EF02GE09, EF02GE10 * História: EF02HI08SF, EF02HI10SF, EF02HI11SF * Educação Ambiental: EF02CI06SF, EF02EA05SF * Educação Física: EF12EF03P2, EF12EF10P2, EF12EF05P2 * Ensino Religioso: EF02ER03SF, EF02ER04SF, EF02ER06SF	Atividades Desplugadas: 1. Comparar as funções de botões de uma calculadora física com os comandos de um controle remoto. 2. Dramatizar as instruções que uma máquina de lavar segue para completar um ciclo de lavagem. Atividades Plugadas: 1. Explorar dois aplicativos distintos (texto e pintura) para identificar comandos exclusivos de cada ferramenta. 2. Usar um simulador de robô doméstico para testar como ele reage a diferentes ordens de direção.
Mundo Digital	Hardware e software	EF02CO04 Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware	* Língua Portuguesa: EF02LP07, EF02LP08, EF02LP11 * Matemática: EF02MA37SF, EF02MA38SF, EF02MA41SF * Ciências: EF02CI01, EF02CI03, EF02CI04 * Geografia: EF02GE03SF, EF02GE05SF, EF02GE08 * História: EF02HI04, EF02HI05, EF02HI08SF * Educação Ambiental: EF02CI06SF, EF02EA05SF * Educação Física: EF12EF10P2, EF12EF04P2, EF12EF07P2 * Ensino Religioso: EF02ER03SF, EF02ER04SF, EF02ER07SF	Atividades Desplugadas: 1. Jogo de pareamento: associar fotos de dispositivos (hardware) a ícones de aplicativos conhecidos (software). 2. Desenhar um tablet e colorir as partes externas como hardware e a tela com um jogo como software. Atividades Plugadas: 1. Navegar em um infográfico interativo que permite visualizar as peças internas de um computador. 2. Identificar no laboratório quais equipamentos são hardware e quais ícones na tela representam os programas.
Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	EF02CO05 Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola	* Língua Portuguesa: EF02LP19, EF02LP21, EF02LP24 * Matemática: EF02MA18, EF02MA19, EF02MA22SF * Ciências: EF02CI03, EF02CI07, EF02CI01 * Geografia: EF02GE03SF, EF02GE04, EF02GE06 * História: EF02HI02SF, EF02HI08SF, EF02HI10SF * Educação Ambiental: EF02EA05SF, EF02CI06SF * Educação Física: EF12EF04P2, EF12EF06P2, EF12EF11P2 * Ensino Religioso: EF02ER01SF, EF02ER05SF, EF02ER08SF	Atividades Desplugadas: 1. Criar um painel de fotos com tecnologias usadas por diferentes profissionais na comunidade (ex: médico, feirante). 2. Entrevistar familiares sobre quais tecnologias facilitam a comunicação e o lazer em casa. Atividades Plugadas: 1. Produzir uma fotolegenda digital registrando um artefato tecnológico usado durante as aulas. 2. Gravar um depoimento em áudio sobre como a tecnologia auxilia na realização das pesquisas escolares.

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	EF02CO06 Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais	* Língua Portuguesa: EF02LP11, EF02LP23, EF02LP25 * Matemática: EF02MA21, EF02MA40SF, EF02MA42SF * Ciências: EF02CI03, EF02CI04, EF02CI02SF * Geografia: EF02GE03SF, EF02GE04, EF02GE10 * História: EF02HI02SF, EF02HI03, EF02HI11SF * Educação Ambiental: EF02EA05SF, EF02CI06SF * Educação Física: EF12EF06P2, EF12EF09P2, EF12EF03P2 * Ensino Religioso: EF02ER02SF, EF02ER05SF, EF02ER08SF	Atividades Desplugadas: 1. Oficina de criação de "senhas secretas" fortes utilizando desenhos e símbolos em vez de nomes óbvios. 2. Jogo de "Certo ou Errado" com situações de uso de dispositivos, como o descarte correto de pilhas e proteção de dados. Atividades Plugadas: 1. Assistir a uma animação educativa sobre proteção de dados e realizar um quiz digital interativo sobre o tema. 2. Praticar o encerramento correto de sessões (logout) em aplicativos pedagógicos para garantir a privacidade.
-----------------	---	--	--	---

Tabela BNCC Computação - 3º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática/ Objetivo
Pensamento Computacional	Lógica computacional	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	EF03CO01 * Língua Portuguesa: EF15LP03, EF35LP04, EF35LP05 * Matemática: EF03MA01, EF03MA04, EF03MA10 * Ciências: EF03CI01, EF03CI04, EF03CI06 * Geografia: EF03GE01, EF03GE04, EF03GE09 * História: EF03HI01SF, EF03HI03SF, EF03HI10SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03GE09 * Educação Física: EF35EF06P3, EF35EF12P3, EF35EF15P3 * Ensino Religioso: EF03ER01, EF03ER05SF, EF03ER10SF * Artes: EF15AR01, EF15AR02, EF15AR03	Desplugadas: 1. Jogo de cartões com afirmações sobre partes das plantas para classificar em Verdadeiro ou Falso usando negação (Ex: "O caule NÃO absorve água do solo"). 2. Circuito lógico no pátio onde os alunos só avançam se a sentença sobre regras de trânsito for verdadeira. Plugadas: 1. Criar um quiz de múltipla escolha sobre fontes de energia em uma ferramenta de apresentação. 2. Programar um personagem em blocos para mudar de traje apenas quando uma condição lógica de sensor for "Verdadeira".

Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições condicionais simples	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	EF03CO02 * Língua Portuguesa: EF03LP11, EF03LP14, EF03LP16 * Matemática: EF03MA11, EF03MA12, EF03MA22 * Ciências: EF03CI02, EF03CI03SF, EF03CI05 * Geografia: EF03GE06, EF03GE07, EF03GE10 * História: EF03HI02SF, EF03HI05SF, EF03HI09SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03GE10 * Educação Física: EF35EF02P3, EF35EF07P3, EF35EF08P3 * Ensino Religioso: EF03ER03SF, EF03ER04SF, EF03ER06SF * Artes: EF15AR04, EF15AR05, EF15AR06	Desplugadas: 1. Elaborar o algoritmo para a "Lavagem de Mãos", incluindo a instrução: "esfregue enquanto houver espuma". 2. Criar um percurso de dança rítmica onde um passo se repete até que o professor toque o sino (condição de parada). Plugadas: 1. Programar um robô virtual para atravessar um labirinto usando o bloco "enquanto caminho livre, mova-se". 2. Utilizar um software de música para criar um loop sonoro que pare apenas quando o volume atingir um nível específico.
	Decomposição	EF03CO03 Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções	EF03CO03 * Língua Portuguesa: EF15LP05, EF15LP06, EF35LP09 * Matemática: EF03MA05, EF03MA06A, EF03MA08A * Ciências: EF03CI05, EF03CI07ASF, EF03CI08SF * Geografia: EF03GE08, EF03GE09, EF03GE11 * História: EF03HI06SF, EF03HI07, EF03HI08SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03GE08 * Educação Física: EF35EF01P3, EF35EF03P3, EF35EF11P3 * Ensino Religioso: EF03ER02SF, EF03ER11SF, EF03ER09SF * Artes: EF15AR07, EF15AR08, EF15AR09 *	Desplugadas: 1. Decompor o processo do ciclo da água em etapas independentes (evaporação, condensação, precipitação) para estudo em grupos. 2. Planejar a organização de uma feira cultural dividindo a tarefa em subgrupos: pesquisa, cartazes e apresentação. Plugadas: 1. Organizar uma pesquisa histórica em um documento compartilhado onde cada aluno escreve sobre um marco da cidade. 2. Criar uma animação digital dividindo as ações do personagem em cenas separadas (Cena 1: Início, Cena 2: Meio, Cena 3: Fim).
	Codificação da informação	EF03CO04 Relacionar o conceito de informação com o de dado	EF03CO04 * Língua Portuguesa: EF35LP12, EF35LP17, EF03LP24 * Matemática: EF03MA02, EF03MA26, EF03MA27 * Ciências: EF03CI02, EF03CI08SF, EF03CI10 * Geografia: EF03GE02, EF03GE05, EF03GE08 * História: EF03HI02SF, EF03HI04SF, EF03HI06SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03GE05 * Educação Física: EF35EF03P3, EF35EF06P3, EF35EF10P3 * Ensino Religioso: EF03ER03SF, EF03ER05SF, EF03ER11SF * Artes: EF15AR10, EF15AR11, EF15AR12 *	Desplugadas: 1. Identificar que os nomes dos alunos (dados) em conjunto formam a lista de presença (informação). 2. Analisar o endereço da escola, separando número e rua (dados) do destino final (informação). Plugadas: 1. Preencher uma planilha digital com a temperatura diária para gerar um gráfico informativo sobre o clima. 2. Pesquisar códigos de barras e entender como os números (dados) representam o produto (informação).

Mundo Digital	Codificação da informação	EF03CO05 Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada	EF03CO05 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF03LP17, EF03LP26 * Matemática: EF03MA13, EF03MA14, EF03MA28 * Ciências: EF03CI07ASF, EF03CI08SF, EF03CI10 * Geografia: EF03GE07, EF03GE10, EF03GE06 * História: EF03HI05SF, EF03HI09SF, EF03HI11SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03MA28 * Educação Física: EF35EF03P3, EF35EF10P3, EF35EF15P3 * Ensino Religioso: EF03ER06SF, EF03ER11SF, EF03ER05SF * Artes: EF15AR13, EF15AR14, EF15AR15 *	Desplugadas: 1. Criar fichas de catálogo para a biblioteca da sala, estruturando os campos em Texto (Título) e Número (Ano). 2. Organizar um calendário de aniversários distinguindo a estrutura de Dia, Mês e Ano. Plugadas: 1. Salvar o mesmo texto em dois formatos digitais (.txt e .doc) e comparar como a máquina organiza os dados. 2. Explorar uma tabela digital sobre recursos hídricos para identificar como as colunas estruturam diferentes tipos de dados.
	Interface física	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)	EF03CO06 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF15LP12, EF03LP15 * Matemática: EF03MA18, EF03MA19SF, EF03MA20 * Ciências: EF03CI01, EF03CI02, EF03CI05SF * Geografia: EF03GE05, EF03GE11, EF03GE07 * História: EF03HI11SF, EF03HI12SF, EF03HI09SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03CI05SF * Educação Física: EF35EF03P3, EF35EF05P3, EF35EF08P3 * Ensino Religioso: EF03ER05SF, EF03ER11SF, EF03ER02SF * Artes: EF15AR16, EF15AR17, EF15AR18 *	Desplugadas: 1. Dramatização: um aluno atua como "teclado" (entrada de ordens) e outro como "monitor" (representação visual da ordem). 2. Classificar imagens de ferramentas entre as que "sentem" o ambiente (entrada) e as que "agem" no ambiente (saída). Plugadas: 1. Gravar um áudio no microfone (entrada) e ouvir a reprodução nas caixas de som (saída) para observar o fluxo. 2. Conectar um mouse e observar como o movimento físico se traduz em movimento digital na interface.
	Uso de tecnologias computacionais	EF03CO07 Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações	EF03CO07 * Língua Portuguesa: EF35LP02, EF35LP17, EF03LP24 * Matemática: EF03MA24A, EF03MA26, EF03MA28 * Ciências: EF03CI04, EF03CI07ASF, EF03CI04SF * Geografia: EF03GE01, EF03GE09, EF03GE11 * História: EF03HI02SF, EF03HI04SF, EF03HI06SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03CI07ASF * Educação Física: EF35EF04P3, EF35EF10P3, EF35EF12P3 * Ensino Religioso: EF03ER01, EF03ER10SF, EF03ER09SF * Artes: EF15AR19, EF15AR20, EF15AR21 *	Desplugadas: 1. Simular uma busca em fichário físico de biblioteca usando palavras-chave antes de localizar o livro. 2. Comparar o índice de dois livros diferentes sobre animais para encontrar qual traz a informação mais rápida. Plugadas: 1. Realizar uma pesquisa guiada sobre povos tradicionais de Minas Gerais usando dois navegadores diferentes. 2. Aplicar filtros de busca (Imagens vs Notícias) para encontrar dados sobre a Bacia do Rio Amazonas.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	EF03CO08 Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressarem em diferentes formatos digitais	EF03CO08 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF03LP13, EF35LP20 * Matemática: EF03MA12, EF03MA16, EF03MA28 * Ciências: EF03CI05, EF03CI07ASF, EF03CI08SF * Geografia: EF03GE07, EF03GE08, EF03GE10 * História: EF03HI02SF, EF03HI05SF, EF03HI09SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03LP13 * Educação Física: EF35EF03P3, EF35EF08P3, EF35EF11P3 * Ensino Religioso: EF03ER04SF, EF03ER06SF, EF03ER11SF * Artes: EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26 *	Desplugadas: 1. Criar um roteiro de Storyboard em papel para uma futura animação sobre a história do município. 2. Produzir um jornal mural com recortes e colagens sobre o uso sustentável da água. Plugadas: 1. Utilizar um software de desenho para ilustrar as fases da Lua observadas durante o mês em Ciências. 2. Produzir um pequeno vídeo (vlog) relatando os resultados de um experimento de plantio escolar.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	EF03CO09 Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital	EF03CO09 * Língua Portuguesa: EF15LP01, EF15LP10, EF15LP11 * Matemática: EF03MA24A, EF03MA24B, EF03MA25 * Ciências: EF03CI03SF, EF03CI04SF, EF03CI04 * Geografia: EF03GE03SF, EF03GE11, EF03GE08 * História: EF03HI01SF, EF03HI12SF, EF03HI10SF * Educação Ambiental: EF03EA07SF, EF03EA08SF, EF03HI12SF * Educação Física: EF35EF04P3, EF35EF12P3, EF35EF15P3 * Ensino Religioso: EF03ER01, EF03ER03SF, EF03ER11SF * Artes: EF15AR24, EF15AR25, EF15AR26 *	Desplugadas: 1. Teatro de fantoches sobre as consequências de contar segredos de um amigo em grupos de aplicativos. 2. Jogo "Rastro de Dados": alunos deixam papéis coloridos por onde passam para entender como a informação pessoal fica gravada. Plugadas: 1. Assistir a uma animação educativa sobre segurança digital e identificar condutas de risco em um quiz online. 2. Criar um avatar digital que não utilize fotos ou nomes reais para ser usado em atividades de laboratório.

Tabela BNCC Computação - 4º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	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	EF04CO01 * Língua Portuguesa: EF04LP09, EF04LP13, EF04LP18 * Matemática: EF04MA16, EF04MA21, EF04MA27 * Ciências: EF04CI09SF, EF04CI10, EF04CI11SF * Geografia: EF04GE09SF, EF04GE10SF, EF45GE02SF * História: EF04HI01, EF04HI04, EF04HI07 * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF01EA03SF * Educação Física: EF35EF01P3, EF35EF03P3, EF35EF07P3 * Ensino Religioso: EF04ER01, EF04ER05, EF04ER14SF *	Desplugadas: 1. Realizar um jogo de Batalha Naval em papel quadriculado utilizando coordenadas para localizar frotas. 2. Representar a fachada da escola em uma matriz, registrando se as janelas (coordenadas) estão abertas ou fechadas. Plugadas: 1. Criar desenhos em pixel art usando uma planilha eletrônica, colorindo células específicas através de suas referências. 2. Programar a movimentação de um personagem em blocos usando os eixos X e Y em um cenário digital.
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	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 simples sobre estas representações	EF04CO02 * Língua Portuguesa: EF04LP06, EF04LP08, EF04LP23 * Matemática: EF04MA01SF, EF04MA27, EF04MA28 * Ciências: EF04CI01, EF04CI04A, EF04CI08SF * Geografia: EF04GE01SF, EF04GE05, EF04GE06SF * História: EF04HI02SF, EF04HI03SF, EF04HI11 * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF05EA11SF * Educação Física: EF35EF03P3, EF35EF06P3, EF35EF15P3 * Ensino Religioso: EF04ER02, EF04ER03SSF, EF04ER11SF *	Desplugadas: 1. Elaborar fichas de "Identidade Animal" com campos fixos (Nome, Peso, Habitat) para organizar dados de pesquisa. 2. Criar um formulário em papel para coletar e organizar gostos pessoais dos colegas por categorias nominais. Plugadas: 1. Preencher um banco de dados digital simples com informações biográficas de personagens históricos regionais. 2. Organizar uma galeria de fotos digitais da turma em pastas nomeadas por metadados específicos (Data, Evento).

Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	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	EF04CO03 * Língua Portuguesa: EF04LP01, EF04LP02, EF04LP13 * Matemática: EF04MA06SF, EF04MA11, EF04MA12 * Ciências: EF04CI02A, EF04CI04SFB, EF04CI05 * Geografia: EF04GE08SF, EF04GE09SF, EF04GE11SF * História: EF04HI04, EF04HI05SF, EF04HI07 * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF01EA01SF * Educação Física: EF35EF02P3, EF35EF08P3, EF35EF14P3 * Ensino Religioso: EF04ER04SF, EF04ER12SF, EF04ER13SF *	Desplugadas: 1. Simular o algoritmo "Lavar Janelas": repetir para 10 andares a ação de lavar 20 janelas em cada um. 2. Criar um roteiro de dança onde blocos de passos se repetem três vezes dentro de um ciclo maior da música. Plugadas: 1. Programar um robô virtual para desenhar uma escada usando repetições aninhadas (Subir e Avançar). 2. Codificar um jogo de perseguição onde o vilão se move enquanto o herói não for tocado.
Mundo Digital	Codificação da informação	EF04CO04 Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital)	EF04CO04 * Língua Portuguesa: EF04LP03, EF04LP04, EF04LP05 * Matemática: EF04MA02, EF04MA10A, EF04MA30 * Ciências: EF04CI02B, EF04CI11SF, EF04CI06SF * Geografia: EF04GE10SF, EF45GE01SF, EF45GE02SF * História: EF04HI08, EF05HI06SF, EF02HI08SF * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF01EA02SF * Educação Física: EF35EF03P3, EF12EF10P1, EF12EF02P1 * Ensino Religioso: EF04ER06SF, EF04ER07SF, EF15CO09 *	Desplugadas: 1. Atividade com cartões de 0 e 1 para representar letras do alfabeto, introduzindo o sistema binário. 2. Transmitir mensagens curtas usando lanternas (luz acesa/apagada) para simular o tráfego de dados. Plugadas: 1. Utilizar uma ferramenta de conversão online para transformar nomes em código binário. 2. Explorar o código ASCII em um editor de texto para descobrir o número associado a cada tecla.
Mundo Digital	Codificação da informação	EF04CO05 Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.)	EF04CO05 * Língua Portuguesa: EF04LP01, EF04LP03, EF04LP20 * Matemática: EF04MA02, EF04MA10B, EF04MA21 * Ciências: EF04CI03, EF04CI07SF, EF04CI09SF * Geografia: EF04GE10SF, EF04GE09SF, EF04GE08SF * História: EF04HI06SF, EF04HI08, EF05HI08SF * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF02CI06SF * Educação Física: EF35EF03P3, EF12EF10P1, EF12EF02P1 * Ensino Religioso: EF01ER06SF, EF02ER04SF, EF02ER07SF *	Desplugadas: 1. Criar uma imagem em papel quadriculado seguindo um código numérico de cores pré-estabelecido. 2. Oficina de mixagem de cores: misturar luzes vermelha, verde e azul para formar novas cores (padrão RGB). Plugadas: 1. Utilizar um seletor de cores digital para colorir elementos de um gráfico matemático. 2. Criar uma imagem simples no formato Portable BitMap usando apenas 0 e 1 em um bloco de notas.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	EF04CO06 Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.)	EF04CO06 * Língua Portuguesa: EF04LP16, EF04LP17, EF04LP21 * Matemática: EF04MA24, EF04MA28, EF07MA36 * Ciências: EF04CI02B, EF04CI08SF, EF04CI06SF * Geografia: EF04GE02, EF04GE08SF, EF45GE02SF * História: EF04HI08, EF04HI10SF, EF05HI06SF * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF05EA11SF * Educação Física: EF35EF03P3, EF35EF09P3, EF35EF11P3 * Ensino Religioso: EF04ER04SF, EF04ER14SF, EF15CO09	Desplugadas: 1. Elaborar um Storyboard em papel para planejar a estrutura de um vídeo escolar sobre história local. 2. Criar um fanzine manual sobre biomas para organizar a lógica de uma futura apresentação digital. Plugadas: 1. Produzir uma animação digital que explique o processo de decomposição estudado em Ciências. 2. Criar um jornal digital da turma utilizando editores de texto para publicar notícias da escola.
-----------------	-----------------------------------	--	---	---

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	EF04CO07 Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados	EF04CO07 * Língua Portuguesa: EF04LP14, EF04LP15, EF35LP15 * Matemática: EF04MA25A, EF04MA25B, EF09MA21 * Ciências: EF04CI08SF, EF06CI30SF, EF15CO09 * Geografia: EF04GE03, EF04GE07SF, EF69GESF * História: EF05HI04, EF05HI05SF, EF09H123SF * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF07EA23SF * Educação Física: EF35EF15P3, EF12EF06P1, EF67EF17P6 * Ensino Religioso: EF04ER06SF, EF04ER07SF, EF15CO09	Desplugadas: 1. Debate mediado: "O que é justo compartilhar?", discutindo direitos de imagem e autorização de fotos. 2. Criar um cartaz coletivo de Netiqueta com regras de respeito para o laboratório de informática. Plugadas: 1. Analisar os termos de privacidade de um jogo popular e listar quais dados ele solicita. 2. Simular o preenchimento de um cadastro digital seguro, discutindo quais informações são sensíveis.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	EF04CO08 Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet	EF04CO08 * Língua Portuguesa: EF04LP14, EF04LP15, EF04LP19 * Matemática: EF04MA27, EF04MA28, EF09MA21 * Ciências: EF04CI06SF, EF04CI07SF, EF05CO08 * Geografia: EF04GE01SF, EF04GE08SF, EF04GE10SF * História: EF04HI08, EF05HI09SF, EF05H110SF * Educação Ambiental: EF04EA09SF, EF04EA10SF, EF08EA29SF * Educação Física: EF35EF03P3, EF89EF08P8, EF89EF05P9 * Ensino Religioso: EF04ER06SF, EF01ER05SF, EF01ER06SF	Desplugadas: 1. Jogo Fato ou Boato: comparar duas notícias impressas sobre o mesmo tema e identificar contradições. 2. Comparar biografias de uma mesma personalidade em diferentes livros para verificar divergências. Plugadas: 1. Realizar uma pesquisa guiada na internet sobre biomas e aplicar um check-list de veracidade. 2. Criar uma lista digital de sites confiáveis (.gov, .edu) para pesquisas escolares na rede escolar.

Tabela BNCC Computação - 5º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
Pensamento Computacional	Listas e grafos	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	EF05CO01 * Língua Portuguesa: EF35LP09, EF05LP24, EF05LP27 * Matemática: EF05MA02SF, EF05MA03, EF05MA05 * Ciências: EF05CI08, EF05CI09SF, EF05CI11SF * Geografia: EF05GE01, EF05GE04, EF05GE09 * História: EF05HI10SF, EF05HI07SF, EF05HI08SF * Educação Física: EF35EF03P5, EF35EF10P5, EF35EF15P5 * Artes: EF15AR01SF, EF15AR02A, EF15AR04 * Ensino Religioso: EF05ER02SF, EF05ER05SF, EF05ER15SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI10SF, EF05CI11SF	Desplugadas: 1. Organizar uma fila humana de alunos por ordem alfabética ou data de nascimento, simulando a inserção de novos "itens" na lista. 2. Ordenar um baralho de cartas por naipe e valor, praticando a busca e substituição de elementos específicos. Plugadas: 1. Criar uma lista de compras sustentável em uma planilha eletrônica, utilizando funções de ordenação automática. 2. Desenvolver um programa em blocos que armazene nomes de biomas em uma lista digital e os exiba em sequência.
Pensamento Computacional	Listas e grafos	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	EF05CO02 * Língua Portuguesa: EF05LP07, EF35LP06, EF05LP27 * Matemática: EF05MA14, EF05MA15, EF05MA09A * Ciências: EF05CI02SF, EF05CI07, EF05CI03 * Geografia: EF05GE03, EF05GE04, EF05GE09 * História: EF05HI01, EF05HI02SF, EF05HI07SF * Educação Física: EF35EF02P5, EF35EF04P5, EF35EF05P5 * Artes: EF15AR03B, EF15AR07, EF15AR23A * Ensino Religioso: EF05ER01SF, EF05ER04SF, EF05ER16SF * Educação Ambiental: EF05CI10SF, EF05CI02SF, EF05CI03	Desplugadas: 1. Mapear o trajeto entre diferentes prédios da escola em um papel, ligando-os com linhas (arestas) e calculando o caminho mais curto. 2. Criar uma rede de conexões de amizade usando barbantes entre os alunos para visualizar a estrutura de um grafo social. Plugadas: 1. Utilizar um software de mapas digitais para identificar rotas de integração entre o campo e a cidade. 2. Desenvolver um pequeno jogo de labirinto digital onde as salas são vértices e as portas são arestas de conexão.

Pensamento Computacional	Lógica computacional	EF05CO03 Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'	EF05CO03 * Língua Portuguesa: EF05LP15, EF05LP16, EF05LP20 * Matemática: EF05MA10, EF05MA22, EF05MA23 * Ciências: EF05CI03, EF05CI06, EF05CI01 * Geografia: EF05GE02, EF05GE05, EF05GE10 * História: EF05HI04, EF05HI05SF, EF05HI09SF * Educação Física: EF35EF06P5, EF35EF12P5, EF35EF15P5 * Artes: EF15AR06, EF15AR13ASF, EF15AR25B * Ensino Religioso: EF05ER03SF, EF05ER07SF, EF05ER16SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI03, EF05CI05	Desplugadas: 1. Jogo "Verdadeiro ou Falso" com sentenças combinadas: "O sistema respiratório é responsável pela nutrição E o circulatório transporta oxigênio". 2. Criar regras de acesso lúdicas usando OU: "Pode entrar no pátio se estiver de boné OU se estiver com o casaco da escola", Plugadas: 1. Resolver desafios de lógica booleana em simuladores online, combinando chaves (E, OU, NÃO) para acender lâmpadas virtuais. 2. Programar uma condição lógica em blocos: "Se (clicado) E (cor=azul), então mude de traje".
--------------------------	----------------------	---	--	--

Pensamento Computacional	Algoritmos com seleção condicional	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	EF05CO04 * Língua Portuguesa: EF05LP09, EF05LP12, EF05LP24 * Matemática: EF05MA11A, EF05MA08A, EF05MA09A * Ciências: EF05CI05, EF05CI08, EF05CI02SF * Geografia: EF05GE04, EF05GE11, EF05GE12 * História: EF05HI02SF, EF05HI05SF, EF05HI08SF * Educação Física: EF35EF02P5, EF35EF08P5, EF35EF14P5 * Artes: EF15AR10, EF15AR17, EF15AR21 * Ensino Religioso: EF05ER01SF, EF05ER03SF, EF05ER05SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI05, EF05GE11	Desplugadas: 1. Criar um algoritmo para atravessar a rua: "SE o sinal estiver verde, ENTÃO atravesse, SENÃO, aguarde na calçada". 2. Elaborar o roteiro de uma brincadeira regional prevendo diferentes ações baseadas em sorteios (seleção condicional). Plugadas: 1. Programar um robô educacional para desviar de obstáculos usando a instrução condicional "SE sensor detecta, ENTÃO vire". 2. Criar uma animação interativa sobre o ciclo hidrológico onde a chuva só ocorre SE a temperatura diminuir.
Mundo Digital	Arquitetura de computadores	EF05CO05 Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento)	EF05CO05 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF05LP22, EF15LP01 * Matemática: EF05MA14, EF05MA25, EF05MA19A * Ciências: EF05CI01, EF05CI05, EF05CI06 * Geografia: EF05GE06SF, EF05GE12, EF05GE05 * História: EF05HI06SF, EF05HI10SF, EF05HI08SF * Educação Física: EF35EF03P5, EF35EF06P5, EF35EF15P5 * Artes: EF15AR26, EF15AR15B, EF15AR23B * Ensino Religioso: EF05ER06, EF05ER15SF, EF05ER05SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI05, EF05GE07SF	Desplugadas: 1. Classificar cartões ilustrados de componentes em grupos: Processamento (cérebro), Armazenamento (memória) e Entrada/Saída (sentidos). 2. Montar um quebra-cabeça de um computador em papel identificando a função de cada peça externa e interna. Plugadas: 1. Navegar por um infográfico multimídia interativo que mostra o caminho da informação desde o teclado até o monitor. 2. Utilizar um simulador de montagem de hardware para entender como o processador e a memória se conectam fisicamente.
Mundo Digital	Armazenamento de dados	EF05CO06 Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto	EF05CO06 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF05LP17, EF05LP24 * Matemática: EF05MA25, EF05MA14, EF05MA24 * Ciências: EF05CI11SF, EF05CI05, EF05CI12SF * Geografia: EF05GE06SF, EF05GE08, EF05GE11 * História: EF05HI06SF, EF05HI07SF, EF05HI10SF * Educação Física: EF35EF03P5, EF35EF06P5, EF35EF15P5 * Artes: EF15AR16SF, EF15AR01SF, EF15AR26 * Ensino Religioso: EF05ER02SF, EF05ER04SF, EF05ER05SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI05, EF05GE11	Desplugadas: 1. Analisar a diferença entre guardar um trabalho no caderno pessoal (local) e fixá-lo no mural da escola para todos verem (acesso compartilhado). 2. Dramatizar a transmissão de um arquivo: um aluno leva um envelope para a estante (local) e outro o envia por "correio" para outra sala (remoto). Plugadas: 1. Salvar um arquivo de texto na memória do computador e outro em uma pasta compartilhada na nuvem, comparando a acessibilidade. 2. Explorar o conceito de backup enviando um trabalho escolar para um servidor remoto via plataforma educacional.

Mundo Digital	Sistema operacional	EF05CO07 Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware	EF05CO07 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF05LP26, EF05LP17 * Matemática: EF05MA14, EF05MA25, EF05MA17 * Ciências: EF05CI01, EF05CI07, EF05CI04 * Geografia: EF05GE06SF, EF05GE05, EF05GE11 * História: EF05HI06SF, EF05HI02SF, EF05HI04 * Educação Física: EF35EF08P5, EF35EF06P5, EF35EF15P5 * Artes: EF15AR26, EF15AR23SF, EF15AR07 * Ensino Religioso: EF05ER01SF, EF05ER02SF, EF05ER03SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05GE11, EF05CI04	Desplugadas: 1. Simulação: Um aluno é o Sistema Operacional e deve gerenciar quais colegas (programas) podem usar o único lápis de cor (hardware) disponível. 2. Comparar as regras de uma escola (sistema) com o funcionamento de uma prefeitura no gerenciamento de serviços públicos. Plugadas: 1. Identificar e listar diferentes sistemas operacionais (Windows, Android, iOS) em dispositivos variados da escola. 2. Utilizar o gerenciador de tarefas do sistema para observar quais programas estão utilizando o processador e a memória em tempo real.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	EF05CO08 Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis	EF05CO08 * Língua Portuguesa: EF05LP15, EF05LP16, EF05LP22 * Matemática: EF05MA24, EF05MA25, EF05MA12 * Ciências: EF05CI11SF, EF05CI12SF, EF05CI13SF * Geografia: EF05GE08, EF05GE06SF, EF05GE12 * História: EF05HI09SF, EF05HI06SF, EF05HI07SF * Educação Física: EF35EF03P5, EF35EF06P5, EF35EF12P5 * Artes: EF15AR13BSF, EF15AR25A, EF15AR01SF * Ensino Religioso: EF05ER01SF, EF05ER04SF, EF05ER07SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI11SF, EF05CI12SF	Desplugadas: 1. Oficina de "Detetive de Notícias": Analisar recortes de jornais e boatos impressos, buscando sinais de falta de autoria ou datas. 2. Debate sobre por que algumas informações na internet podem ser falsas e quais os riscos de compartilhá-las. Plugadas: 1. Realizar uma pesquisa guiada sobre "alimentos industrializados vs regionais" comparando dados de sites oficiais com blogs amadores. 2. Utilizar sites de verificação (fact-checking) para checar a veracidade de uma notícia viral sobre saúde.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	EF05CO09 Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais	EF05CO09 * Língua Portuguesa: EF05LP17, EF05LP13, EF15LP08 * Matemática: EF05MA25, EF05MA24, EF05MA14 * Ciências: EF05CI11SF, EF05CI13SF, EF05CI10SF * Geografia: EF05GE08, EF05GE09, EF05GE12 * História: EF05HI06SF, EF05HI10SF, EF05HI07SF * Educação Física: EF35EF03P5, EF35EF04P5, EF35EF06P5 * Artes: EF15AR26, EF15AR06, EF15AR23A * Ensino Religioso: EF05ER02SF, EF05ER03SF, EF05ER04SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI10SF, EF05CI11SF	Desplugadas: 1. Criar um portfólio de desenhos originais e discutir quem é o "dono" daquela obra e se outros podem copiá-la sem permissão. 2. Elaborar um contrato simbólico de direitos autorais para as produções de texto coletivas da sala. Plugadas: 1. Pesquisar imagens em repositórios de uso livre (Creative Commons) para ilustrar uma reportagem digital sobre o lixo na escola. 2. Produzir um vídeo ou podcast citando obrigatoriamente as fontes de todas as informações e músicas utilizadas na edição.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	EF05CO10 Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade	EF05CO10 * Língua Portuguesa: EF05LP13, EF05LP18, EF05LP19 * Matemática: EF05MA06, EF05MA31SF, EF05MA13 * Ciências: EF05CI13SF, EF05CI02SF, EF05CI05 * Geografia: EF05GE05, EF05GE06SF, EF05GE12 * História: EF05HI06SF, EF05HI10SF, EF05HI08SF * Educação Física: EF35EF01P5, EF35EF04P5, EF35EF09P5 * Artes: EF15AR24A, EF15AR03B, EF15AR25B * Ensino Religioso: EF05ER06, EF05ER15SF, EF05ER07SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI05, EF05CI13SF	Desplugadas: 1. Entrevistar familiares sobre quais ferramentas usavam no trabalho há 20 anos e compará-las com as tecnologias atuais. 2. Criar uma linha do tempo física em barbante na sala com as principais inovações tecnológicas que mudaram a sociedade. Plugadas: 1. Criar uma animação em computador que demonstre o impacto positivo ou negativo de uma tecnologia (ex: celular) na convivência familiar. 2. Produzir um infográfico digital comparando profissões que surgiram ou se transformaram devido à automação.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	EF05CO11 Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas	EF05CO11 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF05LP17, EF05LP18 * Matemática: EF05MA25, EF05MA19A, EF05MA14 * Ciências: EF05CI05, EF05CI11SF, EF05CI08 * Geografia: EF05GE11, EF05GE06SF, EF05GE12 * História: EF05HI06SF, EF05HI02SF, EF05HI10SF * Educação Física: EF35EF02P5, EF35EF08P5, EF35EF05P5 * Artes: EF15AR26, EF15AR04, EF15AR17SF * Ensino Religioso: EF05ER04SF, EF05ER05SF, EF05ER16SF * Educação Ambiental: EF05EA11SF, EF05CI11SF, EF05CI05	Desplugadas: 1. Propor um desafio de comunicação urgente e debater qual meio seria melhor: carta, sinal de fumaça, telefone ou e-mail, justificando a escolha. 2. Jogo de cartões: Associar um problema (ex: calcular a média de 500 alunos) à ferramenta mais adequada (ex: planilha eletrônica). Plugadas: 1. Testar diferentes softwares (um editor de imagem vs um editor de texto) para decidir qual é melhor para criar um cartaz de conscientização. 2. Escolher entre usar um tablet ou um computador de mesa para realizar uma coleta de dados externa no pátio da escola, justificando a mobilidade.

9-Ensino Fundamental – Anos Finais

Computação para a Formação Crítica e Inovadora

Nos Anos Finais, o currículo amplia a complexidade dos conhecimentos relacionados à Computação e à Educação Digital, preparando os estudantes para compreender criticamente os processos tecnológicos que estruturam a sociedade contemporânea.

Nesse período, os estudantes desenvolvem maior autonomia intelectual, capacidade argumentativa e competências para analisar, criar e avaliar soluções digitais, fortalecendo seu protagonismo e sua participação social.

A Computação é compreendida como instrumento para investigação científica, expressão criativa, resolução de problemas e intervenção na realidade.

Objetivos dos Anos Finais

Os estudantes são estimulados a:

- Desenvolver projetos digitais e interdisciplinares;
- Criar algoritmos e soluções para desafios reais;
- Analisar criticamente informações e mídias digitais;
- Compreender o funcionamento dos sistemas computacionais;
- Avaliar impactos sociais, culturais e ambientais das tecnologias;
- Exercitar autoria e criatividade em ambientes digitais;
- Utilizar tecnologias para pesquisa, comunicação e aprendizagem;
- Desenvolver postura ética e responsável frente ao uso da inteligência artificial e dos recursos digitais.

Desenvolvimento dos Eixos

Pensamento Computacional

- Abstração;
- Modelagem de problemas;
- Algoritmos mais complexos;
- Automação;
- Programação introdutória;
- Criação de soluções digitais.

37

Mundo Digital

- Funcionamento de sistemas computacionais;
- Redes de computadores;
- Armazenamento e tratamento de dados;
- Inteligência artificial;
- Segurança digital.

Cultura Digital

- Produção colaborativa;
- Educação midiática;
- Combate à desinformação;
- Participação cidadã;
- Direitos digitais;
- Ética no ambiente virtual.

Nessa etapa, a escola fortalece a formação de cidadãos críticos, criativos, investigativos e capazes de utilizar a tecnologia de forma transformadora.

38

TABELA BNCC COMPUTAÇÃO ANOS FINAIS – 6º ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
Pensamento Computacional	Tipos de dados, Programação, Linguagem de programação	Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'	EF06C001 * Língua Portuguesa: EF06LP03SF, EF06LP04, EF67LP32 * Matemática: EF06MA01A, EF06MA05, EF02MA01 * Ciências: EF06CI01, EF03CI06, EF01CI01SF * Geografia: EF06GE05SF, EF01GE01, EF03GE01 * História: EF06HI01, EF06HI02SF, EF01HI04SF * Educação Ambiental: EF06EA12SF, EF03EA07SF, EF08EA31SF * Língua Inglesa: EF06LI10, EF06LI17, EF07LI15 * Educação Física: EF67EF10P6, EF12EF02P1, EF12EF02P2 * Artes: EF69AR01, EF69AR02, EF69AR03	Desplugadas: 1. Organizar um baralho físico por naipes e valores, associando cada carta a uma categoria de "objeto". 2. Classificar o lixo da escola em coleções (plástico, papel, metal) associando ao conceito de tipos de dados. Plugadas: 1. Criar uma planilha digital para categorizar espécies de biomas brasileiros por tipo (fauna/flora). 2. Desenvolver um banco de dados simples em blocos para armazenar nomes e idades dos alunos da turma.
	Programação, Linguagem de programação	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação	EF06C002 * Língua Portuguesa: EF15LP05A, EF15LP09, EF69LP31SF * Matemática: EF06MA04, EF06MA23, EF08MA10 * Ciências: EF06CI06, EF04CI03, EF02CI06A * Geografia: EF06GE03SF, EF06GE04, EF01GE09 * História: EF02HI06SF, EF02HI07SF, EF06HI01 * Educação Ambiental: EF01EA01SF, EF07EA16SF, EF08EA28SF * Língua Inglesa: EF06LI21, EF07LI18, EF09LI15 * Educação Física: EF35EF02P3, EF12EF03P1, EF67EF05P6 * Artes: EF69AR04, EF69AR05, EF69AR06	Desplugadas: 1. Criar uma receita de café da manhã detalhando os passos e as condições (Ex: se a água ferver, adicione o pó). 2. Simular um jogo de tabuleiro humano onde as regras de movimentação são sequências lógicas. Plugadas: 1. Programar um personagem em blocos para percorrer um labirinto usando laços de repetição. 2. Desenvolver um programa que calcule a média de notas e informe "Aprovado" ou "Reprovado" via seleção condicional.
	Programação, Linguagem de programação	Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita	EF06C003 * Língua Portuguesa: EF15LP06, EF69LP35B, EF06LP11 * Matemática: EF06MA03A, EF07MA07, EF08MA11 * Ciências: EF06CI05, EF06CI02, EF03CI01 * Geografia: EF06GE08B, EF06GE09SF, EF02GE10 * História: EF06HI02SF, EF04HI06SF, EF03HI02SF * Educação Ambiental: EF01EA02SF, EF05EA11SF, EF02CI06SF * Língua Inglesa: EF06LI14, EF07LI12, EF08LI11 * Educação Física: EF67EF12P6, EF12EF03P2, EF89EF03P8 * Artes: EF69AR07, EF69AR08, EF69AR09	Desplugadas: 1. Escrever em português estruturado os passos para dobrar um avião de papel (origami). 2. Elaborar um fluxograma em cartolina para a triagem de materiais recicláveis. Plugadas: 1. Utilizar uma linguagem visual para criar uma animação que explique o ciclo da água. 2. Implementar um código que mova um robô virtual para desenhar formas geométricas precisas.

Pensamento Computacional	Decomposição	Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação	EF06C004 * Língua Portuguesa: EF35LP09, EF69LP35A, EF07LI13 * Matemática: EF01MA07B, EF02MA04B, EF07MA32A * Ciências: EF06CI06, EF05CI06, EF03CC003 * Geografia: EF06GE04, EF06GE10, EF04GE08SF * História: EF06HI16SF, EF04HI07, EF01HI06SF * Educação Ambiental: EF07EA19SF, EF04EA10SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF06LI13, EF07LI13, EF09LI02 * Educação Física: EF67EF19P6, EF35EF08P3, EF12EF08P1 * Artes: EF69AR10, EF69AR11, EF69AR12	Desplugadas: 1. Dividir a tarefa de "limpar a casa" em subproblemas (varrer, tirar pó, lavar) para diferentes grupos. 2. Analisar uma pintura complexa identificando as formas geométricas básicas que a compõem. Plugadas: 1. Programar funções separadas para desenhar o telhado, a porta e as janelas de uma casa digital. 2. Criar sub-rotinas em um jogo de blocos para gerenciar diferentes inimigos de forma independente.
	Estratégias de solução de problemas	Identificar os recursos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas)	EF06C005 * Língua Portuguesa: EF15LP01, EF67LP05A, EF09LI01 * Matemática: EF06MA03B, EF06MA06A, EF05MA11A * Ciências: EF06CI24SF, EF04CI02A, EF03CI09 * Geografia: EF06GE08A, EF05GE09, EF03GE07 * História: EF06HI02SF, EF02HI08SF, EF04HI10SF * Educação Ambiental: EF06EA13SF, EF03EA08SF, EF01EA01SF * Língua Inglesa: EF06LI02, EF06LI09, EF09LI04 * Educação Física: EF67EF06P6, EF67EF15P7, EF89EF04P8 * Artes: EF69AR13, EF69AR14, EF69AR15	Desplugadas: 1. Listar ingredientes e utensílios (entradas) e o bolo finalizado (saída) de uma receita. 2. Identificar quais dados de um endereço são necessários para que uma carta chegue ao destino. Plugadas: 1. Desenvolver um formulário digital que receba dados de usuários e exiba uma mensagem personalizada. 2. Criar um pequeno software de conversão de moedas definindo o valor de entrada e a taxa de câmbio.
	Generalização	Comparar casos particulares de um problema, identificando semelhanças e criar um algoritmo genérico usando variáveis	EF06C006 * Língua Portuguesa: EF06LP03SF, EF69LP42B, EF07LI19 * Matemática: EF03MA10, EF07MA13, EF08MA12 * Ciências: EF06CI24SF, EF03CI04, EF04CI05 * Geografia: EF06GE05SF, EF02GE04, EF09GE04 * História: EF06HI17, EF01HI05, EF03HI07 * Educação Ambiental: EF06EA12SF, EF08EA28SF, EF03EA07SF * Língua Inglesa: EF06LI18, EF06LI19, EF08LI15 * Educação Física: EF67EF13P6, EF35EF10P5, EF12EF05P2 * Artes: EF69AR16, EF69AR17, EF69AR18	Desplugadas: 1. Criar uma fórmula genérica para calcular a área de qualquer retângulo usando cartolina e medidas variáveis. 2. Identificar padrões em diferentes ritos de passagem de diversas culturas para criar um "modelo" de rito. Plugadas: 1. Programar uma calculadora de área que aceite qualquer valor para base e altura como variáveis. 2. Criar um script onde a velocidade de um personagem é controlada por uma variável definida pelo jogador.

Mundo Digital	Armazenamento e Transmissão de dados	Entender o processo de transmissão de dados, quebra em pacotes e reconstrução no destino	EF06C007 * Língua Portuguesa: EF67LP01X, EF69LP33, EF09LI14 * Matemática: EF01MA01B, EF06MA34, EF05MA15 * Ciências: EF09CI05, EF06CI26SF, EF03CI02 * Geografia: EF02GE03SF, EF05GE06SF, EF07GE07 * História: EF04HI08, EF02HI08SF, EF05HI06SF * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA35SF, EF04EA10SF * Língua Inglesa: EF06LI11, EF07LI10, EF08LI07 * Educação Física: EF67EF02P6, EF67EF02P7, EF67EF16P7 * Artes: EF69AR19, EF69AR20, EF69AR21	Desplugadas: 1. Simular uma rede onde alunos entregam pedaços de papel com letras para formar uma frase no destino. 2. Brincadeira de telefone sem fio com regras de "retransmissão" se a mensagem chegar incompleta. Plugadas: 1. Usar um simulador de redes para observar o caminho de um pacote IP entre dois computadores. 2. Realizar um teste de ping em diferentes sites para analisar o tempo de resposta e perda de pacotes.
Mundo Digital	Gestão de dados	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos e metadados	EF06C008 * Língua Portuguesa: EF15LP08, EF69LP32, EF06LI10 * Matemática: EF01MA30SF, EF02MA23, EF06MA33 * Ciências: EF05CI12SF, EF03CI08SF, EF05CO06 * Geografia: EF06GE08A, EF07GE09, EF09GE14 * História: EF02HI05, EF03HI06SF, EF05HI10SF * Educação Ambiental: EF07EA26SF, EF03EA08SF, EF05EA11SF * Língua Inglesa: EF06LI10, EF07LI10, EF09LI12 * Educação Física: EF12LP03, EF35EF03P5, EF12EF10P1 * Artes: EF69AR22, EF69AR23, EF69AR24	Desplugadas: 1. Organizar um arquivo físico de fichas usando etiquetas de metadados (data, autor, tema). 2. Simular a compactação de uma frase substituindo palavras repetidas por símbolos menores. Plugadas: 1. Organizar as pastas do computador da escola seguindo uma hierarquia lógica e nomeação padronizada. 2. Utilizar um software para compactar uma pasta de imagens e comparar o tamanho original com o final.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando ética e respeito	EF06C009 * Língua Portuguesa: EF69LP01, EF15LP11SF, EF09LP01 * Matemática: EF04MA25A, EF09MA21, EF04MA25B * Ciências: EF15CO09, EF05CO08, EF06CI31SF * Geografia: EF69GESF, EF02GE03SF, EF89GESF * História: EF09HI23SF, EF09HI26SF, EF05HI04 * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA29SF, EF09EA38SF * Língua Inglesa: EF07LI01, EF07LI22, EF09LI09 * Educação Física: EF67EF17P6, EF35EF15P3, EF12EF06P1 * Artes: EF69AR25, EF69AR26, EF69AR27	Desplugadas: 1. Realizar um júri simulado sobre as consequências de comentários ofensivos em redes sociais. 2. Elaborar um "Manual de Netiqueta" para o uso dos grupos de mensagens da sala. Plugadas: 1. Criar uma campanha digital de conscientização contra o cyberbullying usando editores de imagem. 2. Participar de um fórum de discussão mediado pelo professor, praticando a escrita ética e respeitosa.

Cultura Digital	Tecnologia digital e sustentabilidade	Analisar o consumo de tecnologia, caminho da produção, obsolescência e sustentabilidade	EF06C010 * Língua Portuguesa: EF05LP19, EF67LP02SF, EF06LI26 * Matemática: EF05MA06, EF08CI04, EF08CI06 * Ciências: EF01CI01SF, EF02CI03, EF08CI01SF * Geografia: EF07GE06SF, EF08GE13, EF09GE18 * História: EF08HI03SF, EF09HI33, EF02HI11SF * Educação Ambiental: EF06EA13SF, EF07EA22SF, EF08EA32SF * Língua Inglesa: EF06LI26, EF07LI21, EF09LI18 * Educação Física: EF67EF02P6, EF67EF02P7, EF89EF09P8 * Artes: EF69AR28, EF69AR29, EF69AR30	Desplugadas: 1. Mapear o "ciclo de vida" de um celular, desde a mineração de metais até o descarte. 2. Debater em sala os impactos ambientais do lixo eletrônico e as formas de descarte correto. Plugadas: 1. Pesquisar na internet pontos de coleta de lixo eletrônico na cidade e criar um mapa digital. 2. Produzir um vídeo curto (TikTok ou Reels educativo) sobre como prolongar a vida útil de dispositivos.
-----------------	---------------------------------------	---	---	--

Tabela BNCC Computação - 7º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
Pensamento Computacional	Programação usando registros e matrizes	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	EF07C001 * Língua Portuguesa: EF67LP24, EF67LP32, EF67LP09 * Matemática: EF07MA19, EF07MA52SF, EF07MA53SF * Ciências: EF07CI07, EF07CI09, EF07CI39SF * Geografia: EF07GE04, EF07GE09, EF07GE10 * História: EF07HI11SF, EF07HI12SF, EF07HI13SF * Educação Ambiental: EF07EA25SF, EF07EA26SF, EF07EA24SF * Língua Inglesa: EF07LI10, EF07LI12, EF07LI13 * Educação Física: EF67EF02P7, EF67EF10P7, EF67EF16P7 * Artes: EF69AR01, EF69AR02, EF69AR03	Desplugadas: 1. Organizar um sistema de fichas cadastrais de espécies nativas, definindo campos (nome, habitat, dieta). 2. Simular um jogo de Batalha Naval humano em uma malha quadriculada no chão. Plugadas: 1. Desenvolver um programa em blocos para ler dados de identidade e calcular a idade automaticamente. 2. Criar uma planilha eletrônica para gerenciar o inventário de materiais recicláveis da escola.

Pensamento Computacional	Análise de programas	Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção	EF07C002 * Língua Portuguesa: EF69LP07B, EF69LP08SF, EF08LP10 * Matemática: EF07MA05, EF07MA06, EF07MA16 * Ciências: EF07CI13CSF, EF07CI03B, EF07CI04 * Geografia: EF69GESF, EF07GE01B, EF07GE06SF * História: EF07HI10, EF07HI11SF, EF07HI17SF * Educação Ambiental: EF07EA19SF, EF07EA21SF, EF07EA23SF * Língua Inglesa: EF08LI09, EF08LI10, EF07LI20 * Educação Física: EF67EF05P7, EF67EF12P7, EF67EF21P7 * Artes: EF69AR04, EF69AR05, EF69AR06	Desplugadas: 1. "Caça ao Bug": Alunos trocam receitas de culinária e devem encontrar instruções ambíguas ou faltantes. 2. Revisão por pares de textos normativos escolares para identificar contradições lógicas. Plugadas: 1. Realizar a depuração (debug) de um código de animação simples que apresenta movimentos travados. 2. Utilizar ferramentas de monitoramento de execução para pausar e analisar variáveis em um script.
Pensamento Computacional	Projetos com programação	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	EF07C003 * Língua Portuguesa: EF69LP06, EF69LP07A, EF67LP12 * Matemática: EF07MA17A, EF07MA18A, EF07MA36 * Ciências: EF07CI01, EF07CI03B, EF07CI12 * Geografia: EF07GE08SF, EF07GE09, EF07GE12 * História: EF07HI03SF, EF07HI05SF, EF07HI12SF * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF07EA20SF, EF07EA26SF * Língua Inglesa: EF07LI14, EF07LI18, EF07LI11 * Educação Física: EF67EF07P7, EF67EF15P7, EF67EF20P7 * Artes: EF69AR07, EF69AR08, EF69AR09	Desplugadas: 1. Planejar em grupo a estrutura de um jogo de RPG de mesa baseado em fatos históricos locais. 2. Elaborar o fluxograma de um sistema de irrigação inteligente para a horta comunitária. Plugadas: 1. Codificar um simulador do ciclo da água integrando conceitos de Ciências e Geografia. 2. Criar uma calculadora interativa de pegada de carbono usando uma linguagem de programação visual.
Pensamento Computacional	Propriedades de grafos	Explorar propriedades básicas de grafos	EF07C004 * Língua Portuguesa: EF69LP32, EF69LP33, EF69LP40 * Matemática: EF07MA36, EF07MA07, EF07MA14 * Ciências: EF07CI07, EF07CI08, EF07CI39SF * Geografia: EF07GE07, EF07GE08SF, EF07GE02 * História: EF07HI02, EF07HI14, EF07HI16SF * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF07EA25SF, EF07EA26SF * Língua Inglesa: EF07LI13, EF07LI15, EF07LI10 * Educação Física: EF67EF02P7, EF67EF16P7, EF67EF18P7 * Artes: EF69AR10, EF69AR11, EF69AR12	Desplugadas: 1. Construir uma rede de conexões com barbante entre alunos para representar relações em ecossistemas. 2. Mapear rotas de entrega em um mapa da cidade identificando pontes e caminhos mais curtos. Plugadas: 1. Usar um software de mapas para analisar a rede de transporte e comunicação de uma região. 2. Visualizar grafos de redes sociais simuladas para entender o conceito de "grau de conexão".

Pensamento Computacional	Estratégias de solução de problemas	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	EF07C005 * Língua Portuguesa: EF67LP11, EF67LP13, EF67LP25 * Matemática: EF07MA07, EF07MA15, EF07MA26 * Ciências: EF07CI01, EF07CI13CSF, EF07CI35SF * Geografia: EF07GE10, EF07GE12, EF07GE09 * História: EF07HI04, EF07HI06SF, EF07HI11SF * Educação Ambiental: EF07EA19SF, EF07EA22SF, EF07EA26SF * Língua Inglesa: EF07LI12, EF07LI13, EF08LI11 * Educação Física: EF67EF06P7, EF67EF12P7, EF67EF21P7 * Artes: EF69AR13, EF69AR14, EF69AR15	Desplugadas: 1. Decompor a organização de um evento escolar em tarefas menores distribuídas por comissões. 2. Reutilizar padrões rítmicos de uma música conhecida para criar uma nova composição em grupo. Plugadas: 1. Programar funções reutilizáveis em um script para desenhar diferentes partes de um mapa temático. 2. Desenvolver módulos independentes para um jogo digital que possam ser compartilhados entre equipes.
Mundo Digital	Armazenamento e Transmissão de dados	Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados	EF07C006 * Língua Portuguesa: EF67LP01X, EF69LP31SF, EF09LP08 * Matemática: EF07MA33, EF07MA34, EF07MA37 * Ciências: EF07CI02SF, EF07CI03A, EF07CI12 * Geografia: EF02GE03SF, EF07GE07, EF07GE08SF * História: EF07HI02, EF07HI13SF, EF07HI14 * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA35SF, EF04EA10SF * Língua Inglesa: EF07LI01, EF07LI21, EF07LI22 * Educação Física: EF67EF02P7, EF67EF16P7, EF67EF17P7 * Artes: EF69AR16, EF69AR17, EF69AR18	Desplugadas: 1. Jogo do "Telefone Sem Fio" com regras de confirmação de recebimento (handshake = aperto de mão). 2. Simular uma transmissão de código Morse usando lanternas para entender a padronização. Plugadas: 1. Analisar os cabeloshos de requisição em um navegador para entender o protocolo HTTP. 2. Simular uma rede de computadores configurando IPs e regras de encaminhamento simples.
Mundo Digital	Fundamentos de Segurança Cibernética	Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção	EF07C007 * Língua Portuguesa: EF69LP01, EF69LP02, EF67LP03SF * Matemática: EF07MA39SF, EF07MA34, EF07MA35 * Ciências: EF07CI11SF, EF09CI06, EF07CI44SF * Geografia: EF02GE03SF, EF07GE01B, EF69GESF * História: EF07HI10, EF09HI30, EF09HI23SF * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA29SF, EF08EA30SF * Língua Inglesa: EF07LI10, EF09LI08, EF09LI09 * Educação Física: EF67EF02P7, EF35EF15P3, EF67EF19P7 * Artes: EF69AR19, EF69AR20, EF69AR21	Desplugadas: 1. Criar um "Dicionário de Códigos" para trocar mensagens secretas entre grupos na sala. 2. Analisar e-mails físicos impressos para identificar sinais de tentativas de fraude (phishing). Plugadas: 1. Testar a força de senhas em simuladores online entendendo o papel da entropia. 2. Utilizar um software de criptografia simples para cifrar e decifrar arquivos de texto.

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web	EF07C008 * Língua Portuguesa: EF67LP02SF, EF67LP05A, EF69LP11SF * Matemática: EF07MA35, EF07MA36, EF07MA37 * Ciências: EF07CI08, EF07CI10, EF07CI11SF * Geografia: EF07GE01B, EF07GE02, EF69GESF * História: EF07HI01, EF07HI08SF, EF07HI09SF * Educação Ambiental: EF07EA24SF, EF08EA29SF, EF09EA38SF * Língua Inglesa: EF07LI01, EF07LI22, EF07LI23 * Educação Física: EF67EF13P7, EF67EF17P7, EF89EF14P8 * Artes: EF69AR22, EF69AR23, EF69AR24	Desplugadas: 1. Teatro de improviso onde alunos defendem pontos de vista opostos sobre temas sociais. 2. Debate mediado sobre o respeito a minorias e diversidade cultural no Brasil. Plugadas: 1. Participar de um fórum digital moderado praticando respostas construtivas a críticas. 2. Criar murais digitais colaborativos onde grupos diferentes postam visões sobre um mesmo tema.
Cultura Digital	Cyberbullying	Reconhecer e debater sobre cyberbullying	EF07C009 * Língua Portuguesa: EF69LP01, EF69LP13, EF69LP15SF * Matemática: EF07MA36, EF09MA21, EF04MA25A * Ciências: EF06CI27SF, EF07CI11SF, EF08CI11SF * Geografia: EF69GESF, EF02GE03SF, EF89GESF * História: EF09HI23SF, EF09HI26SF, EF07HI01 * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA29SF, EF09EA38SF * Língua Inglesa: EF07LI22, EF07LI23, EF08LI18 * Educação Física: EF67EF17P7, EF35EF12P5, EF12EF06P1 * Artes: EF69AR25, EF69AR26, EF69AR27	Desplugadas: 1. Analisar estudos de caso reais de cyberbullying e propor soluções restaurativas. 2. Elaborar um "Cartaz de Direitos e Deveres" no ambiente virtual da escola. Plugadas: 1. Produzir um vídeo de curta duração para redes sociais consentindo sobre o cyberbullying. 2. Desenvolver um infográfico digital interativo com estatísticas e canais de denúncia.
Cultura Digital	Tecnologia digital e sociedade	Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade	EF07C010 * Língua Portuguesa: EF67LP02SF, EF69LP12, EF09HI33 * Matemática: EF07MA29A, EF07MA57SF, EF07MA61SF * Ciências: EF07CI05, EF07CI06, EF07CI44SF * Geografia: EF07GE06SF, EF07GE12, EF07GE11SF * História: EF07HI17SF, EF08HI03SF, EF09HI33 * Educação Ambiental: EF07EA22SF, EF07EA21SF, EF07EA26SF * Língua Inglesa: EF06LI26, EF07LI21, EF09LI18 * Educação Física: EF67EF02P7, EF89EF19P8, EF89EF21P8 * Artes: EF69AR28, EF69AR29, EF69AR30	Desplugadas: 1. Desmontar equipamentos antigos (sob supervisão) para identificar metais e componentes recicláveis. 2. Roda de conversa sobre o conceito de obsolescência programada e consumo consciente. Plugadas: 1. Pesquisar na internet e criar um mapa digital de pontos de coleta de lixo eletrônico na região. 2. Criar uma apresentação multimídia comparando a pegada ecológica de diferentes dispositivos.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia	EF07C011 * Língua Portuguesa: EF67LP10B, EF67LP12, EF69LP10SF * Matemática: EF07MA36, EF07MA54SF, EF07MA21 * Ciências: EF07CI01, EF07CI13CSF, EF07CI43SF * Geografia: EF07GE09, EF07GE10, EF07GE01B * História: EF07HI11SF, EF07HI12SF, EF07HI05SF * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF07EA24SF, EF07EA19SF * Língua Inglesa: EF07LI14, EF08LI11, EF09LI12 * Educação Física: EF67EF16P7, EF67EF21P7, EF89EF06P8 * Artes: EF69AR31, EF69AR32, EF69AR33	Desplugadas: 1. Elaborar o roteiro (script) de um podcast sobre a importância histórica das vacinas. 2. Criar um "Storyboard" em papel para um curta-metragem sobre sustentabilidade urbana. Plugadas: 1. Gravar e editar um podcast escolar sobre inovações tecnológicas na agricultura. 2. Construir e publicar um site simples ou blog para documentar o progresso de um projeto de pesquisa.
-----------------	-----------------------------------	---	---	--

Tabela BNCC Computação - 8º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática/ Objetivo
Pensamento Computacional	Programação com listas e recursão	Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação	EF08C001 * Língua Portuguesa: EF08LP11, EF08LP12, EF89LP29 * Matemática: EF08MA11, EF08MA12, EF07MA14 * Ciências: EF08CI13, EF08CI14, EF08CI08 * Geografia: EF08GE01, EF08GE04, EF08GE21 * História: EF08HI03SF, EF08HI04SF, EF08HI16 * Educação Ambiental: EF08EA28SF, EF08EA29SF, EF08EA32SF * Língua Inglesa: EF08LI10, EF08LI11, EF08LI14 * Educação Física: EF89EF07P8, EF89EF03P8, EF89EF17P8 * Artes: EF69AR01, EF69AR02, EF69AR35	Desplugadas: 1. Resolver o desafio da Torre de Hanói com discos físicos para entender a lógica iterativa/recursiva. 2. Desenhar fractais (como o Triângulo de Sierpinski) em papel quadriculado seguindo regras repetitivas. Plugadas: 1. Programar uma função recursiva em blocos para calcular o fatorial de um número. 2. Utilizar uma linguagem visual para criar uma árvore digital onde cada galho gera novos sub-galhos recursivamente.
Pensamento Computacional	Programação	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	EF08C002 * Língua Portuguesa: EF08LP06SF, EF08LP15, EF69LP32 * Matemática: EF08MA03A, EF08MA06A, EF07MA15 * Ciências: EF08CI01SF, EF08CI03, EF08CI07SF * Geografia: EF08GE03SF, EF08GE18SF, EF08GE22 * História: EF08HI14SF, EF08HI15SF, EF08HI20SF * Educação Ambiental: EF08EA31SF, EF08EA33SF, EF08EA35SF * Língua Inglesa: EF08LI12, EF08LI13, EF08LI16 * Educação Física: EF89EF04P8, EF89EF11P8, EF89EF21P8 * Artes: EF69AR04, EF69AR05, EF69AR06	Desplugadas: 1. Organizar um "Inventário da Biodiversidade" em fichas físicas, tratando-as como uma lista dinâmica de dados. 2. Simular uma fila de banco para entender a inserção e remoção de elementos em uma lista linear. Plugadas: 1. Desenvolver um programa de "Lista de Compras Sustentável" que armazene itens e preços em uma estrutura de lista. 2. Criar um script para gerenciar uma lista de notas de alunos e calcular a média automaticamente.

Pensamento Computacional	Algoritmos clássicos	Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas	EF08C003 * Língua Portuguesa: EF35LP12, EF67LP36, EF89LP29 * Matemática: EF08MA03B, EF08MA24, EF07MA36 * Ciências: EF08CI04, EF08CI15, EF07CI09 * Geografia: EF08GE19, EF09GE14, EF09GE15 * História: EF08HI12, EF08HI19, EF09HI02 * Educação Ambiental: EF08EA40SF, EF08EA42SF, EF09EA37SF * Língua Inglesa: EF08LI02, EF08LI03, EF08LI09 * Educação Física: EF89EF01P8, EF89EF02P8, EF89EF05P8 * Artes: EF69AR07, EF69AR08, EF69AR31	Desplugadas: 1. Realizar uma ordenação humana (Bubble Sort) com alunos organizados por altura no pátio. 2. Praticar busca binária em um dicionário físico para encontrar palavras rapidamente. Plugadas: 1. Implementar um algoritmo de ordenação de nomes em ordem alfabética usando uma linguagem de programação. 2. Criar um jogo de adivinhação numérica onde o computador utiliza busca binária para encontrar o número pensado.
Pensamento Computacional	Projetos com programação	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	EF08C004 * Língua Portuguesa: EF69LP06, EF89LP08, EF89LP11 * Matemática: EF08MA04A, EF08MA08A, EF08MA27 * Ciências: EF08CI02, EF08CI05, EF08CI16 * Geografia: EF08GE13, EF08GE15SF, EF08GE17 * História: EF08HI02SF, EF08HI11, EF08HI18SF * Educação Ambiental: EF08EA30SF, EF08EA32SF, EF07EA23SF * Língua Inglesa: EF08LI11, EF08LI18, EF09LI12 * Educação Física: EF89EF06P8, EF89EF18P8, EF89EF20P8 * Artes: EF69AR10, EF69AR11, EF69AR12	Desplugadas: 1. Planejar o fluxograma de um sistema de irrigação automatizado baseado na umidade do solo. 2. Esquematizar em papel a estrutura de dados necessária para um banco de dados de museu histórico. Plugadas: 1. Codificar um simulador de circuitos elétricos integrando conceitos de Ciências e Matemática. 2. Desenvolver um infográfico interativo que mostre o consumo de energia de eletrodomésticos da escola.
Mundo Digital	Fundamentos de sistemas distribuídos	Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos	EF08C005 * Língua Portuguesa: EF89LP12A, EF89LP12B, EF15LP05B * Matemática: EF08MA22, EF08MA25, EF08MA26 * Ciências: EF08CI06, EF08CI45SF, EF05CI07 * Geografia: EF08GE11, EF08GE14SF, EF08GE20 * História: EF08HI01SF, EF08HI10, EF07HI13SF * Educação Ambiental: EF08EA28SF, EF08EA35SF, EF04EA10SF * Língua Inglesa: EF08LI01, EF08LI20, EF09LI02 * Educação Física: EF89EF04P8, EF67EF16P7, EF12EF03P1 * Artes: EF69AR13, EF69AR14, EF69AR15	Desplugadas: 1. Montar um quebra-cabeça em grupos, onde cada aluno monta uma parte simultaneamente (paralelismo). 2. Simular uma linha de montagem industrial para entender como tarefas concorrentes afetam o tempo final. Plugadas: 1. Utilizar ferramentas de edição colaborativa em tempo real para observar a concorrência na escrita de um texto. 2. Simular o processamento distribuído dividindo cálculos complexos entre vários terminais de computadores.

47

Mundo Digital	Sistemas distribuídos e internet	Entender como é a estrutura e funcionamento da internet	EF08C006 * Língua Portuguesa: EF67LP01X, EF89LP02, EF15LP08 * Matemática: EF08MA01SF, EF08MA07, EF07MA33 * Ciências: EF09CI05, EF09CI06, EF07CI11SF * Geografia: EF07GE07, EF69GESF, EF02GE03SF * História: EF04HI08, EF08HI03SF, EF09HI33 * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA29SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF07LI10, EF07LI21, EF08LI07 * Educação Física: EF67EF02P6, EF67EF02P7, EF89EF05P8 * Artes: EF69AR16, EF69AR17, EF69AR18	Desplugadas: 1. Criar um mapa físico de barbantes representando os cabos submarinos e servidores que conectam continentes. 2. Jogo de "Pacotes de Dados" onde alunos devem levar mensagens picotadas por caminhos diferentes até um destino. Plugadas: 1. Usar ferramentas de visualização de tráfego de rede (Traceroute = traçar a rota) para ver o caminho de um site. 2. Realizar uma simulação de roteamento de pacotes IP em um ambiente virtual de redes.
Cultura Digital	Redes sociais e segurança da informação	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	EF08C007 * Língua Portuguesa: EF89LP03, EF89LP04, EF69LP13 * Matemática: EF09MA21, EF04MA25A, EF04MA25B * Ciências: EF08CI11SF, EF08CI16, EF07CI11SF * Geografia: EF69GESF, EF89GESF, EF08GE12B * História: EF09HI23SF, EF09HI126SF, EF08HI21 * Educação Ambiental: EF08EA29SF, EF09EA38SF, EF07EA24SF * Língua Inglesa: EF08LI11, EF09LI01, EF09LI09 * Educação Física: EF89EF14P8, EF67EF17P6, EF12EF06P1 * Artes: EF69AR19, EF69AR20, EF69AR21	Desplugadas: 1. Elaborar um "Contrato de Ética Digital" para a turma, definindo o que é aceitável postar e comentar. 2. Debate sobre a bolha algorítmica e como as redes sociais limitam o acesso a opiniões divergentes. Plugadas: 1. Criar e gerenciar um blog ou perfil educativo para publicar resultados de pesquisas científicas da escola. 2. Analisar o ranqueamento de postagens em uma rede social para entender como os dados influenciam o alcance.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados	EF08C008 * Língua Portuguesa: EF69LP01, EF69LP02, EF09LP01 * Matemática: EF08MA23, EF08MA24, EF07MA36 * Ciências: EF08CI10SF, EF08CI11SF, EF15CO09 * Geografia: EF69GESF, EF02GE03SF, EF89GESF * História: EF09HI23SF, EF05HI06SF, EF02HI05 * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA30SF, EF09EA38SF * Língua Inglesa: EF07LI10, EF09LI08, EF09LI10 * Educação Física: EF89EF09P8, EF35EF15P3, EF12EF06P1 * Artes: EF69AR22, EF69AR23, EF69AR24	Desplugadas: 1. Jogo de classificação de "Dados Públicos vs. Dados Privados" usando cartões informativos. 2. Dramatização de uma situação de engenharia social (phishing = golpe) para identificar comportamentos de risco. Plugadas: 1. Auditar as permissões de aplicativos instalados nos tablets/celulares para identificar excesso de coleta de dados. 2. Criar um formulário digital seguro e analisar quais informações são essenciais e quais são invasivas.

48

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas	EF08C009 * Língua Portuguesa: EF89LP17, EF69LP20A, EF69LP20B * Matemática: EF07MA35, EF07MA37, EF08MA04A * Ciências: EF07C106, EF07C111SF, EF06C130SF * Geografia: EF07GE01B, EF08GE12A, EF08GE13 * História: EF08HI02SF, EF08HI14SF, EF09HI23SF * Educação Ambiental: EF07EA23SF, EF08EA30SF, EF04EA10SF * Língua Inglesa: EF08LI19, EF09LI08, EF09LI18 * Educação Física: EF89EF08P8, EF89EF14P8, EF67EF02P7 * Artes: EF69AR25, EF69AR26, EF69AR27	Desplugadas: 1. Atividade de leitura em grupo de um "Termo de Uso" impresso, sublinhando cláusulas de direitos autorais. 2. Criar um "Dicionário Jurídico Digital" para simplificar os termos técnicos das políticas de privacidade. Plugadas: 1. Utilizar ferramentas online de análise de textos para comparar a extensão e complexidade de diferentes termos de uso. 2. Produzir um vídeo explicativo para o YouTube (vlog) resumindo o que o usuário aceita ao clicar em "concordo".
Cultura Digital	Segurança em ambientes virtuais	Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais	EF08C010 * Língua Portuguesa: EF15LP01SF, EF15LP11SF, EF89LP12A * Matemática: EF08MA25, EF08MA26, EF08MA27 * Ciências: EF08C111SF, EF08C145SF, EF06C131SF * Geografia: EF89GESF, EF02GE03SF, EF07GE08SF * História: EF09H126SF, EF05H104, EF02HI08SF * Educação Ambiental: EF08EA29SF, EF08EA30SF, EF09EA38SF * Língua Inglesa: EF07LI01, EF08LI18, EF09LI09 * Educação Física: EF89EF09P8, EF67EF17P6, EF12EF06P1 * Artes: EF69AR28, EF69AR29, EF69AR30	Desplugadas: 1. Organizar um tribunal simulado sobre vazamento de segredos em grupos de mensagens escolares. 2. Oficina de criação de senhas fortes usando técnicas de mnemônica e entropia física. Plugadas: 1. Realizar testes de vulnerabilidade em sites de simulação para entender ataques comuns de hackers. 2. Configurar os ajustes de privacidade e autenticação em duas etapas em contas de teste escolares.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica	EF08C011 * Língua Portuguesa: EF09LP01, EF09LP02, EF89LP01 * Matemática: EF09MA21, EF09MA22, EF09MA23 * Ciências: EF08C115, EF08C116, EF09C113 * Geografia: EF08GE19, EF09GE14, EF09GE15 * História: EF08HI19, EF09HI105, EF05HI109SF * Educação Ambiental: EF08EA29SF, EF09EA38SF, EF09EA45SF * Língua Inglesa: EF08LI08, EF09LI08, EF09LI18 * Educação Física: EF89EF08P8, EF89EF18P8, EF89EF21P8 * Artes: EF69AR31, EF69AR32, EF69AR33	Desplugadas: 1. Análise comparativa de uma mesma notícia impressa em jornais de diferentes linhas editoriais. 2. Jogo de "Detetive de Fatos" onde os alunos recebem afirmações e devem encontrar falhas lógicas sem usar internet. Plugadas: 1. Utilizar sites de "fact-checking" para verificar a veracidade de boatos virais recentes. 2. Criar uma base de dados digital com fontes confiáveis e enviesadas sobre o aquecimento global, justificando a classificação.

Tabela BNCC Computação - 9º Ano

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Prática / Objetivo
------	------------------------	------------	-------------	-----------------------------

Pensamento Computacional	Programação usando grafos e árvores	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	EF09C001 * Língua Portuguesa: EF09LP04, EF09LP08, EF09LP11 * Matemática: EF09MA06A, EF09MA15, EF09MA16 * Ciências: EF09CI14, EF09CI17, EF09CI08 * Geografia: EF09GE14, EF09GE15, EF09GE18 * História: EF09HI02, EF09HI10, EF09HI18 * Educação Ambiental: EF09EA37SF, EF09EA38SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF09LI02, EF09LI04, EF09LI14 * Educação Física: EF89EF04P9, EF89EF07P9, EF89EF17P9 * Artes: EF69AR01, EF69AR02, EF69AR03	Desplugadas: 1. Construir uma árvore genealógica física da turma para mapear influências culturais. 2. Criar um grafo humano no pátio ligando cidades brasileiras por rodovias fictícias usando barbantes. Plugadas: 1. Desenvolver um software de navegação simples que encontre o menor caminho entre dois pontos em um mapa digital. 2. Programar uma estrutura de dados de "Árvore de Decisão" para um chatbot de atendimento escolar.
Pensamento Computacional	Projetos com programação	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	EF09C002 * Língua Portuguesa: EF69LP06, EF69LP07A, EF09LP04 * Matemática: EF09MA07, EF09MA08A, EF09MA19A * Ciências: EF09CI01, EF09CI04, EF09CI13 * Geografia: EF09GE12, EF09GE13, EF09GE18 * História: EF09HI17, EF09HI18, EF09HI32 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA45SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF09LI10, EF09LI12, EF09LI16 * Educação Física: EF89EF03P9, EF89EF06P9, EF89EF20P9 * Artes: EF69AR04, EF69AR05, EF69AR35	Desplugadas: 1. Elaborar o fluxograma lógico de um sistema de gestão de resíduos sólidos para o bairro. 2. Planejar no papel a arquitetura de informação de um museu virtual sobre a Segunda Guerra. Plugadas: 1. Codificar um simulador de probabilidade para experimentos genéticos baseados nas Leis de Mendel. 2. Criar um protótipo funcional de aplicativo para monitoramento de consumo de energia residencial.
Pensamento Computacional	Programação baseada em eventos	Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos	EF09C003 * Língua Portuguesa: EF09LP08, EF69LP33, EF69LP34 * Matemática: EF09MA06B, EF09MA15, EF09MA20 * Ciências: EF09CI15, EF09CI16, EF09CI06 * Geografia: EF09GE01, EF09GE02, EF09GE05 * História: EF09HI10, EF09HI12SF, EF09HI33 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA39SF, EF09EA37SF * Língua Inglesa: EF09LI11, EF09LI15, EF08LI14 * Educação Física: EF89EF04P9, EF89EF11P9, EF89EF20P9 * Artes: EF69AR06, EF69AR07, EF69AR08	Desplugadas: 1. Dramatizar o comportamento de um semáforo (estados: Verde, Amarelo, Vermelho) com cartões coloridos. 2. Criar diagramas de estados para as etapas de um processo de industrialização histórica. Plugadas: 1. Programar um jogo estilo "Point and Click" onde objetos reagem a cliques específicos do usuário. 2. Desenvolver um sistema de automação para um jardim inteligente acionado por sensores de umidade.

Mundo Digital	Sistemas distribuídos e internet	Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos	EF09C004 * Língua Portuguesa: EF09LP01, EF69LP01, EF15LP08 * Matemática: EF09MA21, EF09MA22, EF09MA23 * Ciências: EF09CI05, EF09CI06, EF09CI13 * Geografia: EF69GESF, EF09GE09SF, EF09GE18 * História: EF09HI33, EF09HI24, EF09HI26SF * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA39SF, EF09EA37SF * Língua Inglesa: EF09LI08, EF09LI13, EF09LI18 * Educação Física: EF89EF09P9, EF89EF20P9, EF12EF06P1 * Artes: EF69AR16, EF69AR17, EF69AR18	Desplugadas: 1. Dinâmica do “Vírus de Papel” onde mensagens são alteradas sorrateiramente durante a transmissão na sala. 2. Elaborar um guia de sintomas visuais para identificar “infecções” em sistemas computacionais. Plugadas: 1. Analisar códigos maliciosos em ambientes controlados (sandboxes) para entender a lógica de replicação. 2. Produzir um vídeo educativo sobre como identificar ataques de engenharia social e ransomware.
Mundo Digital	Sistemas distribuídos e internet	Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados	EF09C005 * Língua Portuguesa: EF09LP01, EF09LP04, EF67LP32 * Matemática: EF09MA01, EF09MA02, EF09MA24SF * Ciências: EF09CI05, EF09CI13, EF09CI72SF * Geografia: EF09GE14, EF09GE15, EF09GE18 * História: EF09HI10, EF09HI13SF, EF09HI28 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA39SF, EF09EA37SF * Língua Inglesa: EF09LI08, EF09LI13, EF09LI18 * Educação Física: EF89EF04P9, EF89EF05P9, EF89EF08P9 * Artes: EF69AR19, EF69AR20, EF69AR21	Desplugadas: 1. Praticar a Cifra de César usando discos de papel para trocar mensagens secretas sobre fatos da Guerra Fria. 2. Desafiar a turma a quebrar uma cifra de substituição simples baseada na frequência de letras da Língua Portuguesa. Plugadas: 1. Programar um script que automatize a criptografia e descryptografia de arquivos de texto. 2. Investigar o funcionamento do protocolo HTTPS e o papel das chaves públicas e privadas na web.
Cultura Digital	Tecnologia digital e sociedade	Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções	EF09C006 * Língua Portuguesa: EF09LP02, EF69LP13, EF69LP14 * Matemática: EF09MA22, EF09MA23, EF09MA08B * Ciências: EF09CI13, EF09CI73SF, EF09CI74SF * Geografia: EF09GE02, EF09GE03, EF09GE09SF * História: EF09HI17, EF09HI24, EF09HI25 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA37SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF09LI10, EF09LI12, EF09LI19 * Educação Física: EF89EF06P9, EF89EF18P9, EF89EF20P9 * Artes: EF69AR24, EF69AR25, EF69AR26	Desplugadas: 1. Realizar uma conferência deliberativa simulada para votar em prioridades de infraestrutura urbana local. 2. Mapear em um cartaz as áreas com maior carência de serviços públicos na cidade usando dados reais. Plugadas: 1. Utilizar plataformas de dados abertos do governo para gerar gráficos sobre a saúde no estado. 2. Criar uma petição online fundamentada para uma causa socioambiental relevante para a comunidade.

Cultura Digital	Tecnologia digital e sociedade	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	EF09C007 * Língua Portuguesa: EF09LP01, EF09LP02, EF69LP21 * Matemática: EF09MA04A, EF09MA05A, EF09MA08A * Ciências: EF09CI07, EF09CI12, EF09CI13 * Geografia: EF09GE10SF, EF09GE11, EF09GE18 * História: EF09HI24, EF09HI32, EF09HI33 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA37SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF09LI17, EF09LI18, EF09LI19 * Educação Física: EF89EF08P9, EF89EF18P9, EF89EF19P9 * Artes: EF69AR27, EF69AR28, EF69AR29	Desplugadas: 1. Debate sobre o impacto da Inteligência Artificial na extinção e criação de novas profissões. 2. Criar uma linha do tempo física comparando revoluções industriais e seus impactos ambientais. Plugadas: 1. Produzir um podcast entrevistando profissionais que utilizam tecnologias digitais em áreas rurais. 2. Desenvolver um infográfico multimídia comparando a economia de dados de diferentes países.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder	EF09C008 * Língua Portuguesa: EF09LP01, EF69LP27A, EF69LP28 * Matemática: EF09MA22, EF09MA23, EF09MA05B * Ciências: EF09CI13, EF09CI72SF, EF09CI73SF * Geografia: EF09GE02, EF09GE09SF, EF09GE13 * História: EF09HI31SF, EF09HI32, EF09HI34 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA37SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF09LI17, EF09LI18, EF09LI19 * Educação Física: EF89EF14P9, EF89EF18P9, EF89EF20P9 * Artes: EF69AR30, EF69AR31, EF69AR32	Desplugadas: 1. Jogo de simulação de comércio global onde grupos têm acesso desigual a “tecnologia” (materiais de escrita). 2. Painel de discussão sobre o conceito de “Soberania Digital” e dependência tecnológica nacional. Plugadas: 1. Analisar mapas digitais de cobertura de internet global e correlacionar com o IDH dos países. 2. Criar uma apresentação colaborativa comparando o custo de aquisição de hardware em diferentes moedas.
Cultura Digital	Autoria em meio digital	Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem	EF09C009 * Língua Portuguesa: EF09LP04, EF15LP07, EF15LP08 * Matemática: EF09MA21, EF09MA22, EF09MA23 * Ciências: EF09CI05, EF09CI12, EF09CI13 * Geografia: EF09GE14, EF09GE15, EF69GESF * História: EF09HI33, EF09HI23SF, EF09HI25 * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA37SF, EF09EA39SF * Língua Inglesa: EF09LI09, EF09LI12, EF09LI13 * Educação Física: EF89EF06P9, EF89EF08P9, EF89EF18P9 * Artes: EF69AR33, EF69AR34, EF69AR35	Desplugadas: 1. Oficina de colagem manual discutindo o conceito de apropriação artística e plágio. 2. Criar um contrato de licença simplificado para as obras produzidas pela turma nas aulas de Artes. Plugadas: 1. Editar um banco de imagens da turma garantindo que todas as fotos tenham autorização de uso assinada digitalmente. 2. Utilizar repositórios de “Creative Commons” (organizações gratuitas que permite o compartilhamento publico de obras) para compor a trilha sonora de um vídeo documental escolar.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada	EF09C010 * Língua Portuguesa: EF09LP01, EF09LP02, EF69LP30 * Matemática: EF09MA21, EF09MA22, EF09MA23 * Ciências: EF09CI05, EF09CI13, EF09CI73SF * Geografia: EF69GESF, EF09GE02, EF09GE18 * História: EF09HI32, EF09HI33, EF09HI26SF * Educação Ambiental: EF09EA38SF, EF09EA37SF, EF09EA45SF * Língua Inglesa: EF09LI08, EF09LI09, EF09LI18 * Educação Física: EF89EF05P9, EF89EF08P9, EF89EF18P9 * Artes: EF69AR01, EF69AR02, EF69AR03	Desplugadas: 1. Analisar manchetes de jornais de diferentes épocas para identificar vieses ideológicos e intenções. 2. Jogo de cartas "Fato ou Fake" baseado em mitos científicos e históricos populares. Plugadas: 1. Utilizar ferramentas de busca reversa de imagens para verificar a origem de fotos virais em redes sociais. 2. Criar um blog de "fact-checking" (checando fatos) escolar para verificar notícias que circulam nos grupos de WhatsApp da comunidade.
-----------------	-----------------------------------	--	---	---

10- Educação de Jovens e Adultos (EJA)
Inclusão Digital, Cidadania e Projeto de Vida

Na Educação de Jovens e Adultos, a Computação assume papel estratégico para a inclusão social, a ampliação das oportunidades educacionais, a participação cidadã e a inserção no mundo do trabalho.

A proposta curricular reconhece a diversidade de trajetórias dos estudantes da EJA e valoriza seus conhecimentos prévios, experiências profissionais, saberes comunitários e vivências culturais.

A aprendizagem é contextualizada e significativa, considerando as necessidades concretas dos sujeitos jovens, adultos e idosos.

Objetivos da EJA

- Os estudantes são incentivados a:
- Desenvolver competências digitais essenciais para a vida cotidiana;
 - Utilizar tecnologias para comunicação, estudo e trabalho;
 - Compreender direitos e responsabilidades no ambiente digital;

- Produzir e compartilhar informações de forma crítica e segura;
- Reconhecer os impactos das tecnologias na sociedade;
- Utilizar ferramentas tecnológicas para fortalecer seu projeto de vida;
- Participar de forma ativa e democrática dos espaços digitais.

Desenvolvimento dos Eixos

Pensamento Computacional

- Resolução de problemas cotidianos;
- Planejamento e tomada de decisões;
- Organização de informações;
- Desenvolvimento de estratégias.

Mundo Digital

- Uso de dispositivos digitais;
- Serviços digitais públicos e privados;
- Ferramentas de produtividade;
- Segurança da informação.

Cultura Digital

- Inclusão digital;
- Cidadania digital;
- Ética e responsabilidade;
- Combate à desinformação;

- Participação social por meio das tecnologias.

A Educação Digital na EJA contribui para a autonomia, o fortalecimento da cidadania e a ampliação das possibilidades de participação social, cultural e profissional dos estudantes.

BNCC COMPUTAÇÃO EJA Fase I

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Organização de objetos	Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	EF01CO01 Língua Portuguesa EF01LP15, EF01LP13, EF01MA09, EF01MA22, EF01MA01 EF01CI01, EF01CI04, EF01CI03.RJ	Objetivo: Facilitar a busca e gestão de informações através da classificação lógica por atributos. Desplugada 1: Organizar o almoxarifado da escola ou materiais de trabalho por tipo de material e frequência de uso. Desplugada 2: Classificar resíduos sólidos (papel, plástico, metal) em uma gincana de Educação Ambiental. Plugada 1: Utilizar uma tabela em editor de texto para organizar uma lista de compras doméstica por categorias (alimentos, limpeza, higiene). Plugada 2: Usar um software de desenho para agrupar formas geométricas digitais por cores e tamanhos específicos.
Pensamento Computacional	Conceituação de Algoritmos	Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	EF01CO02 Educação Física EF12EF03, EF12EF07, EF12EF08 Língua Portuguesa EF12LP06, EF01LP16, EF12LP03 Geografia EF01GE08, EF01GE09, EF01GE04	Objetivo: Compreender a execução de tarefas através de uma ordem lógica e sequencial pré-definida. Desplugada 1: Executar uma receita culinária seguindo rigorosamente a ordem das instruções escritas no quadro. Desplugada 2: Realizar uma série de exercícios de ginástica laboral seguindo os comandos do instrutor. Plugada 1: Seguir um tutorial em vídeo para realizar a configuração básica de uma conta de e-mail. Plugada 2: Programar um colega ("robô humano") em um simulador de labirinto no chão para chegar a um destino.
Pensamento Computacional	Conceituação de Algoritmos	Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais,	EF01CO03 Matemática EF01MA16, EF01MA10,	Objetivo: Formalizar o conceito de algoritmo através da criação e documentação de processos lógicos.

		relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.	EF01MA17 Língua Portuguesa EF01LP17, EF01LP18, EF01LP22 Educação Física EF12EF08, EF12EF03, EF12EF11	Desplugada 1: Criar um guia passo a passo ilustrado para explicar aos colegas como realizar uma tarefa profissional específica. Desplugada 2: Ordenar cartões com imagens que descrevem a rotina matinal até a chegada na escola. Plugada 1: Utilizar um aplicativo de blocos lógicos para criar uma sequência de movimentos para um personagem. Plugada 2: Usar um gravador de áudio para ditar e organizar a sequência de passos de um jogo tradicional.
Mundo Digital	Codificação da informação	Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	EF01CO04 História EF01HI01, EF01HI02, EF01HI06 Língua Portuguesa EF12LP02, EF01LP14, EF12LP08 Ciências EF01CI02, EF01CI05, EF01CI06.RJ	Objetivo: Entender que a informação é independente do suporte e pode ser preservada e compartilhada. Desplugada 1: Brincadeira de "telefone sem fio" para analisar como a informação se comporta durante a transmissão oral. Desplugada 2: Analisar fotos antigas da comunidade e identificar quais informações do passado elas armazenam. Plugada 1: Gravar e enviar um áudio via aplicativo de mensagem relatando um acontecimento do bairro. Plugada 2: Pesquisar no navegador e salvar imagens que representem a história da família para um álbum digital.
Mundo Digital	Codificação da informação	Representar informação usando diferentes codificações.	EF01CO05 Matemática EF01MA01.RJ, EF01MA04, EF01MA14 Língua Portuguesa EF01LP05, EF01LP07, EF12LP16 Ciências EF01CI02, EF01CI06, EF01CI05.RJ	Objetivo: Traduzir informações entre diferentes sistemas de representação (símbolos, números, imagens). Desplugada 1: Criar um sistema de legenda onde cada desenho de fruto representa uma quantidade de colheita. Desplugada 2: Representar os períodos do dia (manhã, tarde, noite) através de cores e colagens. Plugada 1: Criar uma "Pixel Art" em uma planilha, colorindo células conforme um código numérico (ex: 0 para branco, 1 para preto). Plugada 2: Usar emojis para representar sentimentos em uma mensagem digital, substituindo a linguagem textual.

Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	EF01CO06 Geografia EF01GE06, EF01GE07, EF01GE01 Educação Física EF35EF01.RJ, EF12EF04, EF12EF02 História EF01HI05, EF01HI07, EF01HI04	Objetivo: Identificar e utilizar ferramentas tecnológicas do cotidiano para otimizar tarefas e lazer. Desplugada 1: Debate comparativo sobre as ferramentas de comunicação do passado versus o uso atual do smartphone. Desplugada 2: Identificar no ambiente de trabalho quais aparelhos são computacionais e quais funções desempenham. Plugada 1: Explorar as funções básicas de um tablet (calculadora, relógio, câmera) para resolver problemas simples. Plugada 2: Utilizar um jogo educacional focado em alfabetização para exercitar a formação de palavras.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	EF01CO07 Língua Portuguesa EF12LP10, EF01LP21, EF01LP05.RJ Matemática EF01MA20, EF01MA21, EF01MA22 Ciências EF01CI03, EF01CI05.RJ, EF01CI01	Objetivo: Desenvolver hábitos éticos e de proteção de dados no ambiente digital para evitar riscos. Desplugada 1: Elaborar um mural com regras de "Higiene Digital" e privacidade, comparando com os cuidados físicos. Desplugada 2: Dramatização de situações de risco online (como fornecer endereço a estranhos) e discussão de soluções. Plugada 1: Assistir a uma animação sobre segurança na rede e participar de um fórum de discussão mediado. Plugada 2: Praticar a criação de uma senha forte utilizando números e letras em um teclado virtual.

BNCC Computação EJA Fase II

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Modelagem de objetos	Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	EF02CO01 * Língua Portuguesa EF12LP01, EF02LP02, EF12LP03 * Matemática EF02MA01, EF02MA14, EF02MA15 * Ciências EF02CI01, EF02CI04, EF02CI01.RJ * Geografia EF02GE05, EF02GE08, EF02GE09 * História EF02HI04, EF02HI05, EF02HI09 * Educação Física EF12EF02, EF35EF03, EF35EF06	Objetivo: Desenvolver a capacidade de abstração e classificação por critérios lógicos. Desplugada 1: Classificar embalagens de produtos recicláveis por tipo de material e utilidade original. Desplugada 2: Comparar diferentes tipos de documentos de identificação (RG, CPF, CNH) listando campos comuns. Plugada 1: Usar um editor de planilhas para organizar uma lista de ferramentas por função e tamanho. Plugada 2: Utilizar software de desenho para criar ícones que representem ações cotidianas (ex: ícone de telefone para "ligar").
Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições simples	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	EF02CO02 * Língua Portuguesa EF12LP04, EF12LP06, EF02LP16 * Matemática EF02MA09, EF02MA10, EF02MA11 * Educação Física EF12EF07, EF12EF08, EF35EF07 * Ciências EF02CI11.RJ, EF02CI10.RJ, EF02CI05.RJ * Geografia EF02GE06, EF02GE10, EF02GE02.RJ * História EF02HI06, EF02HI07, EF02HI01.RJ	Objetivo: Compreender a estrutura de processos cíclicos e a importância da precisão instrucional. Desplugada 1: Criar um roteiro de ginástica laboral que utilize séries de repetições (ex: "gire o braço 5 vezes"). Desplugada 2: Elaborar uma receita culinária detalhando passos repetitivos (ex: "mexer a massa 10 vezes"). Plugada 1: Programar um personagem em software de blocos para percorrer um quadrado usando comandos de repetição. Plugada 2: Simular o funcionamento de uma máquina industrial simples que executa ciclos contínuos de montagem.

Mundo Digital	Instrução de máquina	Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	EF02CO03 * Matemática EF02MA05.RJ, EF02MA19, EF02MA20 * História EF02HI07, EF02HI10, EF02HI11 * Geografia EF02GE03, EF02GE08, EF02GE09 * Ciências EF02CI01, EF02CI02, EF02CI03 * Língua Portuguesa EF12LP01, EF12LP02, EF02LP16 * Educação Física EF35EF01.RJ, EF35EF03, EF35EF06	Objetivo: Reconhecer que dispositivos tecnológicos operam sob linguagens e comandos específicos. Desplugada 1: Comparar as "instruções" de uso de um relógio analógico versus um cronômetro digital. Desplugada 2: Simular as etapas que um caixa eletrônico executa ao processar um pedido de saque. Plugada 1: Comparar os comandos de uma calculadora física com as funções de uma calculadora em planilha digital. Plugada 2: Testar comandos diferentes em dois aplicativos distintos (ex: câmera vs. notas) para notar a resposta da máquina.
Mundo Digital	Hardware e software	Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	EF02CO04 * Ciências EF02CI01, EF02CI02, EF02CI03 * História EF02HI10, EF02HI11, EF02HI01.RJ * Geografia EF02GE03, EF02GE05, EF02GE07 * Língua Portuguesa EF12LP02, EF12LP04, EF12LP06 * Matemática EF02MA13, EF02MA14, EF02MA15 * Educação Física EF35EF01.RJ, EF35EF03, EF35EF04	Objetivo: Identificar a relação de dependência entre a estrutura física e a lógica de processamento. Desplugada 1: Montar um mural classificando imagens de periféricos (mouse, teclado) e logotipos de aplicativos. Desplugada 2: Dinâmica "O Computador Humano": um aluno é o "Monitor" e outro é o "Sistema Operacional" que diz o que desenhar. Plugada 1: Abrir um aplicativo de câmera e identificar que o hardware (lente) só captura a imagem via software (botão virtual). Plugada 2: Explorar as configurações do sistema para identificar o nome do software e as capacidades do hardware (memória).
Cultura Digital	Uso de artefatos computacionais	Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	EF02CO05 * Geografia EF02GE01.RJ, EF02GE03, EF02GE08 * História EF02HI08, EF02HI10, EF02HI11 * Língua Portuguesa EF12LP02, EF02LP13, EF02LP21 * Matemática EF02MA01.RJ, EF02MA22, EF02MA23 * Ciências EF02CI01, EF02CI06.RJ, EF02CI08.RJ * Educação Física EF35EF01, EF35EF01.RJ, EF35EF04	Objetivo: Identificar ferramentas tecnológicas adequadas para suprir necessidades pessoais e laborais. Desplugada 1: Entrevistar moradores antigos sobre quais tecnologias de comunicação existiam no passado. Desplugada 2: Listar aplicativos que auxiliam na gestão financeira doméstica ou no controle de estoque no trabalho. Plugada 1: Pesquisar notícias locais em portais digitais utilizando palavras-chave relacionadas ao bairro. Plugada 2: Criar um portfólio digital com fotos e breves relatos sobre as profissões exercidas pelos alunos.

59

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	EF02CO06 * Ciências EF02CI03, EF02CI03.RJ, EF02CI08.RJ * Língua Portuguesa EF12LP10, EF02LP18, EF02LP19 * Educação Física EF12EF06, EF12EF07, EF35EF02 * Matemática EF02MA21, EF02MA01.RJ, EF02MA03.RJ * História EF02HI11, EF02HI04, EF02HI09 * Geografia EF02GE03, EF02GE11, EF02GE01.RJ	Objetivo: Adotar práticas éticas e seguras para proteção de dados e privacidade em ambientes digitais. Desplugada 1: Debate sobre a analogia entre as chaves de casa e as senhas de aplicativos bancários. Desplugada 2: Criar um cartaz coletivo com regras de "Etiqueta Digital" para grupos de mensagens. Plugada 1: Verificar e ajustar as configurações de privacidade de uma conta de rede social fictícia em sala. Plugada 2: Assistir a um vídeo educativo sobre os riscos do compartilhamento de dados pessoais com desconhecidos na rede.
-----------------	---	---	--	---

BNCC Computação EJA Fase III

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Lógica computacional	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.	EF03CO01 Língua Portuguesa EF03LP03.RJ, EF35LP04, EF35LP05 Matemática EF03MA25, EF03MA27, EF03MA05.RJ Ciências EF03CI06, EF03CI04.RJ, EF03CI10.RJ Geografia EF03GE01, EF03GE02, EF03GE04 História EF03HI03, EF03HI01.RJ, EF03HI10 Educação Física EF12EF06, EF35EF06, EF35EF12	Objetivo: Desenvolver o raciocínio lógico e a análise crítica de fatos do cotidiano. Desplugada 1: Classificar animais da fauna regional em grupos baseados em critérios lógicos de exclusão (ex: "tem escamas E NÃO vive na água"). Desplugada 2: Analisar manchetes de notícias locais determinando seu valor verdade frente a fatos comprovados. Plugada 1: Criar um formulário digital de "Verdadeiro ou Falso" sobre regras de segurança no trabalho. Plugada 2: Usar jogos de lógica online para identificar padrões e negações em sequências visuais.

60

Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições condicionais simples	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.	EF03CO02 Língua Portuguesa EF03LP11, EF03LP14, EF03LP16 EF03MA10, EF03MA04, EF03MA05.RJ Matemática EF03CI02.RJ, EF03CI05.RJ, EF03CI11.RJ Geografia EF03GE10, EF03GE08, EF03GE09 História EF03HI12, EF03HI08, EF03HI11 Educação Física EF12EF08, EF35EF02, EF35EF08	Objetivo: Compreender processos cíclicos que dependem de uma condição para serem executados. Desplugada 1: Elaborar uma receita culinária típica detalhando passos repetitivos sob condição (ex: "mexer até a massa soltar da panela"). Desplugada 2: Planejar um treino de ginástica laboral: "repetir o alongamento enquanto houver tensão muscular". Plugada 1: Programar um personagem em blocos de código para caminhar em um cenário digital até encontrar um obstáculo. Plugada 2: Simular o funcionamento de um termostato digital: enquanto temperatura < X, manter aquecedor ligado.
Pensamento Computacional	Decomposição	Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	EF03CO03 Língua Portuguesa EF03LP14, EF35LP20, EF03LP25 EF03MA02, EF03MA06.RJ, EF03MA07 Matemática EF03CI01, EF03CI03.RJ, EF03CI13.RJ Geografia EF03GE08, EF03GE07, EF03GE04 História EF03HI02, EF03HI09, EF03HI07 Educação Física EF35EF02, EF35EF08, EF35EF14	Objetivo: Resolver problemas grandes fracionando-os em tarefas menores e gerenciáveis. Desplugada 1: Planejar a produção de um café da manhã coletivo, dividindo as tarefas em subproblemas: preparar bebida, fazer sanduíche e organizar mesa. Desplugada 2: Decompor a história da fundação da cidade em marcos temporais e geográficos específicos para estudo. Plugada 1: Utilizar ferramentas de gerenciamento de tarefas online para distribuir subetapas de um projeto de pesquisa escolar. Plugada 2: Desenvolver um pequeno jogo digital onde cada aluno programa um comportamento diferente para o mesmo objeto.

Mundo Digital	Codificação da informação	Relacionar o conceito de informação com o de dado.	EF03CO04 Língua Portuguesa EF35LP03, EF35LP06, EF03LP10 EF03MA26, EF03MA27, EF03MA28 Matemática EF03CI03.RJ, EF03CI04.RJ, EF03CI12.RJ Geografia EF03GE06, EF03GE02.RJ, EF03GE01.RJ História EF03HI06, EF03HI02.RJ, EF03HI05 Educação Física EF12EF10, EF12EF12, EF35EF03	Objetivo: Entender que a informação é construída a partir do conjunto de dados processados. Desplugada 1: Analisar um endereço completo identificando o que são dados isolados (CEP, número) e qual a informação final (localização). Desplugada 2: Interpretar etiquetas de roupas identificando dados de composição têxtil e a informação de lavagem. Plugada 1: Alimentar uma planilha digital com dados de temperatura diária para gerar a informação da média mensal. Plugada 2: Pesquisar em bancos de dados digitais de museus para extrair informações sobre um artefato histórico.
---------------	---------------------------	--	--	---

Mundo Digital	Codificação da informação	Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	EF03CO05 Língua Portuguesa EF03LP16, EF03LP17, EF03LP26 Matemática EF03MA28, EF03MA26, EF03MA13 Ciências EF03CI07, EF03CI02.RJ, EF03CI07.RJ Geografia EF03GE07, EF03GE06, EF03GE02.RJ História EF03HI02, EF03HI06, EF03HI11 Educação Física EF35EF03, EF12EF10, EF35EF15	Objetivo: Identificar como a organização dos dados influencia a representação da informação. Desplugada 1: Criar um dicionário de símbolos (legenda) para representar elementos geográficos em um mapa desenhado à mão. Desplugada 2: Codificar mensagens curtas utilizando a tabela ASCII para entender a representação numérica de textos. Plugada 1: Comparar o armazenamento de uma mesma informação em formatos de texto (.txt) e imagem (.png). Plugada 2: Criar um cartão de identificação digital estruturando campos como nome, idade e foto.
Mundo Digital	Interface física	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).	EF03CO06 Língua Portuguesa EF03LP15, EF03LP22, EF35LP20 Matemática EF03MA05.RJ, EF03MA23, EF03MA16 Ciências EF03CI01, EF03CI03, EF03CI01.RJ História EF03HI11, EF03HI12, EF03HI04.RJ Geografia EF03GE11, EF03GE06, EF03GE02.RJ Educação Física EF35EF01.RJ, EF12EF04, EF35EF03	Objetivo: Identificar a interação entre hardware e usuário na entrada e saída de dados. Desplugada 1: Simular o fluxo de um sistema: aluno "ouvido" recebe comando (entrada) e aluno "mão" desenha o resultado (saída). Desplugada 2: Elaborar um cartaz identificando periféricos de entrada (teclado, mouse) e saída (monitor, impressora). Plugada 1: Testar o uso do microfone e webcam em uma atividade de gravação de relato comunitário. Plugada 2: Utilizar a calculadora do celular para observar como o toque na tela gera um resultado visual.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	EF03CO07 Língua Portuguesa EF35LP17, EF03LP24, EF35LP02 Matemática EF03MA16, EF03MA27, EF03MA28 Ciências EF03CI07, EF03CI08, EF03CI04.RJ Geografia EF03GE09, EF03GE05, EF03GE03 História EF03HI02, EF03HI04, EF03HI06 Educação Física EF12EF04, EF35EF04, EF35EF03.RJ	Objetivo: Capacitar o estudante para a pesquisa autônoma e segura em ambiente digital. Desplugada 1: Criar uma lista de palavras-chave (tags) eficientes para pesquisar sobre o descarte de lixo eletrônico. Desplugada 2: Comparar a organização de um sumário de livro físico com os filtros de um site de busca. Plugada 1: Realizar uma pesquisa orientada em dois navegadores diferentes e comparar os primeiros resultados exibidos. Plugada 2: Usar filtros de busca (imagens, vídeos, data) para refinar a pesquisa sobre a fauna da Mata Atlântica.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressarem em diferentes formatos digitais.	EF03CO08 Língua Portuguesa EF03LP15, EF03LP22, EF03LP25 Matemática EF03MA16, EF03MA26, EF03MA28 Ciências EF03CI01.RJ, EF03CI05, EF03CI04.RJ Geografia EF03GE06, EF03GE07, EF03GE08 História EF03HI02.RJ, EF03HI11, EF03HI12 Educação Física EF12EF04, EF35EF03, EF35EF07	Objetivo: Fomentar a produção autoral do estudante adulto através de múltiplas mídias. Desplugada 1: Roteirizar (storyboard) um pequeno vídeo ou podcast relatando as memórias de trabalho do grupo. Desplugada 2: Desenhar uma interface de aplicativo que ajude a organizar a coleta seletiva na comunidade. Plugada 1: Gravar e editar um áudio relatando uma receita de família para um repositório digital da turma. Plugada 2: Criar uma apresentação digital com fotos e legendas sobre os pontos históricos do bairro.

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	EF03CO09 Língua Portuguesa EF35LP15, EF03LP18, EF03LP20 EF03MA27, EF03MA25, EF03MA10.RJ EF03CI03, EF03CI09.RJ, EF03CI14.RJ EF03GE11, EF03GE08, EF03GE10 EF03H101.RJ, EF03H104, EF03H110 EF03EF06, EF35EF02, EF35EF12	Objetivo: Conscientizar sobre a proteção de dados e as consequências éticas do compartilhamento na rede. Desplugada 1: Teatro de fantoches ou dramatização sobre as consequências de fornecer dados pessoais para estranhos na internet. Desplugada 2: Criar um "Mural de Segurança" com exemplos de informações que podem e não podem ser compartilhadas publicamente. Plugada 1: Assistir a um vídeo sobre crimes cibernéticos e debater formas de proteção e denúncia. Plugada 2: Simular a configuração de filtros de privacidade em uma rede social fictícia para proteger fotos de família.
-----------------	---	--	--	--

BNCC Computação EJA Fase IV

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	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.	EF04CO01 * Língua Portuguesa EF35LP01, EF35LP03, EF04LP20 * Matemática EF04MA16, EF04MA27, EF04MA28 * História EF04H101, EF04H102, EF04H103	Objetivo: Organizar dados em estruturas de linhas e colunas para facilitar a busca e análise. Desplugada 1: Jogar Batalha Naval em papel quadriculado utilizando coordenadas. Desplugada 2: Mapear a disposição das carteiras da sala como uma matriz. Plugada 1: Criar uma planilha eletrônica para controle de estoque simples. Plugada 2: Utilizar um simulador de mapas digitais para localizar pontos por coordenadas.
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	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 simples sobre estas representações.	EF04CO02 * Língua Portuguesa EF35LP06, EF35LP07, EF04LP09 * Matemática EF04MA02, EF04MA27, EF04MA28 * Ciências EF04CI04, EF04CI08.RJ, EF04CI13.RJ	Objetivo: Agrupar informações de diferentes tipos sob um único identificador. Desplugada 1: Analisar campos de uma carteira de trabalho ou RG como registros de dados. Desplugada 2: Criar fichas de catálogo de espécies vegetais locais por atributos. Plugada 1: Desenvolver um formulário online para coleta de dados da turma. Plugada 2: Alimentar um banco de dados simples com registros de despesas mensais.
Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	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.	EF04CO03 * Matemática EF04MA03, EF04MA11, EF04MA16 * Língua Portuguesa EF35LP25, EF04LP12, EF04LP13 * Educação Física EF35EF02, EF35EF07, EF35EF08	Objetivo: Desenvolver lógica para processos repetitivos e ciclos de ações complexas. Desplugada 1: Elaborar um roteiro de limpeza (ex: para cada andar, limpe cada janela). Desplugada 2: Criar uma coreografia baseada em padrões de repetição aninhados. Plugada 1: Programar um robô virtual em blocos para percorrer um padrão repetitivo. Plugada 2: Usar comandos de repetição para criar arte geométrica digital.

Mundo Digital	Codificação da informação	Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	EF04CO04 * EF04MA01, EF04MA04 EF04CI01, EF04CI11.RJ EF04GE04, EF04GE10	* Matemática EF04MA02, * Ciências EF04CI02, * Geografia EF04GE09,	Objetivo: Compreender a conversão de informações físicas para o sistema binário e digital. Desplugada 1: Transmitir mensagens usando sinais de luz (aceso/apagado) para simular o binário. Desplugada 2: Traduzir palavras curtas para códigos numéricos de posição de letra. Plugada 1: Investigar como diferentes extensões de arquivos (.txt, .jpg) representam dados. Plugada 2: Usar conversores ASCII-Binário online para ver a representação do próprio nome.
---------------	---------------------------	--	--	---	--

Mundo Digital	Codificação da informação	Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	EF04CO05 * EF04MA01, EF04MA24 EF04CI04, EF04CI10.RJ EF04H108, EF04H103	* Matemática EF04MA21, * Ciências EF04CI11.RJ, * História EF04H102,	Objetivo: Aplicar padrões técnicos para transformar textos e imagens em dados digitais. Desplugada 1: Criar desenhos em papel quadriculado onde cores são definidas por números (Pixel Art). Desplugada 2: Escrever mensagens secretas utilizando a tabela ASCII de codificação. Plugada 1: Criar ilustrações digitais focadas na manipulação de pixels e cores RGB. Plugada 2: Editar metadados de uma imagem para observar as informações codificadas.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	EF04CO06 * EF04LP16, EF04LP17, EF04LP21	* Língua Portuguesa EF04LP21 * Educação Física EF12EF04, EF35EF03, EF35EF09 * Geografia EF04GE07, EF04GE10, EF04GE08	Objetivo: Explorar a autoria digital através da produção multimeios. Desplugada 1: Criar o storyboard (roteiro visual) para um vídeo comunitário. Desplugada 2: Planejar o layout de um jornal de parede antes da digitalização. Plugada 1: Produzir um jornal digital da turma utilizando editores de texto e imagem. Plugada 2: Gravar e editar um podcast sobre temas de interesse do grupo.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	EF04CO07 * EF35LP15, EF04LP10, EF04LP11	* Língua Portuguesa EF04LP11 * História EF04H101-SF, EF04H103.RJ, EF04H105 * Ciências EF35CI03-SF, EF04CI01-SF, EF04CI08	Objetivo: Desenvolver consciência crítica sobre privacidade e direitos autorais na rede. Desplugada 1: Debater as consequências éticas do compartilhamento indevido de fotos. Desplugada 2: Elaborar um manual de etiqueta para o uso de grupos de mensagens profissionais. Plugada 1: Analisar licenças Creative Commons em bancos de imagens online. Plugada 2: Configurar as opções de privacidade em redes sociais educacionais.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	EF04CO08 * EF35LP02, EF04LP14, EF04LP15	* Língua Portuguesa EF04LP15 * Geografia EF04GE01, EF04GE03, EF04GE11 * Ciências EF04CI07, EF35CI02-SF, EF35CI03-SF	Objetivo: Habilitar o estudante para identificar desinformação e validar fontes de pesquisa. Desplugada 1: Comparar notícias de fontes diferentes sobre o mesmo fato comunitário. Desplugada 2: Oficina de "Detetive de Informação" analisando a estrutura de boatos comuns. Plugada 1: Usar sites de agências de checagem para verificar a veracidade de notícias virais. Plugada 2: Pesquisar em portais governamentais (.gov) para validar dados de saúde ou história.

BNCC Computação EJA Fase V

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Listas e grafos	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.	EF05CO01 * Língua Portuguesa EF69LP03, EF69LP05, EF06LP01 * Matemática EF06MA01, EF06MA07, EF06MA11 * Ciências EF05CI04, EF05CI08, EF05CI09 * Geografia EF05GE01, EF05GE02, EF05GE09 * História EF05H101, EF05H107, EF05H110 * Educação Física EF35EF01, EF35EF05, EF35EF13 * Educação Ambiental EF05CI03-SF, EF05GE11, EF05CI04	Objetivo: Organizar e manipular sequências dinâmicas de dados para resolução de problemas logísticos e de inventário. Desplugada 1: Organizar uma fila de atendimento simulada ou um baralho de cartas por valores crescentes. Desplugada 2: Criar uma lista de compras para um evento comunitário, permitindo inserção e remoção de itens. Plugada 1: Utilizar uma planilha digital para gerenciar uma lista de materiais com filtros de ordenação. Plugada 2: Criar uma lista de reprodução (playlist) temática em um aplicativo, organizando a ordem das faixas.
Pensamento Computacional	Listas e grafos	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.	EF05CO02 * Matemática EF06MA14, EF06MA24, EF06MA31 * Geografia EF05GE04, EF05GE08, EF05GE09 * Ciências EF05CI02, EF05CI03, EF05CI07 * História EF05H101, EF05H102, EF05H106 * Educação Física EF35EF02, EF35EF08, EF35EF14 * Educação Ambiental EF05CI03, EF05GE11, EF35CI01-SF * Língua Portuguesa EF69LP03, EF06LP01, EF69LP05	Objetivo: Representar e analisar relações complexas entre objetos e conexões em redes. Desplugada 1: Traçar rotas em um mapa impresso do bairro, identificando caminhos entre pontos de serviço. Desplugada 2: Construir uma árvore genealógica ou rede de amizades da turma usando fios e cartões. Plugada 1: Explorar ferramentas de mapas digitais para calcular diferentes rotas de transporte público. Plugada 2: Utilizar software de diagramação para criar um fluxograma de um processo de produção industrial.

Pensamento Computacional	Lógica computacional	Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	EF05CO03 * Língua Portuguesa EF06LP11, EF69LP55, EF69LP03 * Matemática EF06MA31, EF06MA32, EF06MA01 * Ciências EF05CI01, EF05CI06, EF05CI12.RJ * História EF05H104, EF05H105, EF05H109 * Geografia EF05GE10, EF05GE11, EF05GE12 * Educação Física EF12EF06, EF35EF03, EF35EF06 * Educação Ambiental EF05CI03.RJ, EF05GE10, EF05GE11	Objetivo: Aplicar operadores lógicos para refinar tomadas de decisão e buscas de informação. Desplugada 1: Jogo de "Quem Sou Eu" com critérios lógicos (ex: "é mamífero E NÃO voa"). Desplugada 2: Analisar rótulos de alimentos para validar sentenças sobre nutrição. Plugada 1: Realizar buscas avançadas na internet usando operadores como AND e NOT. Plugada 2: Criar um quiz digital com perguntas condicionais que dependem da resposta anterior.
Pensamento Computacional	Algoritmos com seleção condicional	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.	EF05CO04 * Matemática EF06MA01, EF06MA07, EF06MA14 * Língua Portuguesa EF06LP12, EF69LP16, EF69LP05 * Ciências EF05CI05, EF05CI08, EF05CI10 * Geografia EF05GE07, EF05GE11, EF05GE12 * Educação Física EF12EF08, EF35EF02, EF35EF14 * História EF05H102, EF05H105, EF05H107 * Educação Ambiental EF05CI05, EF05CI01.RJ, EF05CI02.RJ	Objetivo: Desenvolver algoritmos que permitam escolhas automáticas baseadas em condições específicas. Desplugada 1: Simular o algoritmo de um semáforo ou de uma travessia de pedestres segura. Desplugada 2: Elaborar um roteiro de primeiros socorros: "se houver febre, faça X; caso contrário, faça Y". Plugada 1: Programar uma animação onde um personagem reage de formas diferentes a cada clique do mouse. Plugada 2: Desenvolver um simulador financeiro: "se o saldo for menor que zero, exibir alerta".
Mundo Digital	Arquitetura de computadores	Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).	EF05CO05 * História EF05H106, EF05H110, EF05H103-SF * Geografia EF05GE05, EF05GE06, EF05GE08 * Ciências EF05CI13, EF05CI07.RJ, EF05CI12.RJ * Educação Física EF35EF01.RJ, EF12EF02, EF35EF03 * Língua Portuguesa EF69LP05, EF06LP11, EF69LP55 * Matemática EF06MA11, EF06MA24, EF06MA31 * Educação Ambiental EF05CI02.RJ, EF05GE05, EF05GE06	Objetivo: Reconhecer a função de cada componente físico na estrutura de processamento de dados. Desplugada 1: Criar um mural comparativo entre os sentidos humanos e os dispositivos de entrada e saída. Desplugada 2: Analisar fotos de componentes internos (placa-mãe, HD) identificando suas funções básicas. Plugada 1: Utilizar um simulador online para "montar" um computador virtual identificando as peças. Plugada 2: Identificar em um sistema real quais periféricos estão conectados e suas respectivas portas.

Mundo Digital	Armazenamento de dados	Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	EF05CO06 * História EF05H107, EF05HI10, EF05H101-SF * Geografia EF05GE06, EF05GE08, EF05GE12 * Ciências EF05CI13, EF05CI14.RJ, EF05CI16.RJ * Língua Portuguesa EF69LP16, EF06LP12, EF69LP03 * Matemática EF06MA01, EF06MA07, EF06MA31 * Educação Física EF12EF04, EF35EF03, EF35EF11 * Educação Ambiental EF05CI03-SF, EF05GE11, EF05GE12	Objetivo: Diferenciar tipos de armazenamento para garantir a segurança e a disponibilidade da informação. Desplugada 1: Debate sobre a diferença entre guardar uma foto no álbum de papel versus na internet. Desplugada 2: Organizar um arquivo físico de documentos da turma para entender o conceito de pastas. Plugada 1: Praticar o upload de um arquivo para um serviço de nuvem e acessá-lo em outro dispositivo. Plugada 2: Comparar o espaço livre em um pendrive local e em uma conta de e-mail remota.
Mundo Digital	Sistema operacional	Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	EF05CO07 * Geografia EF05GE05, EF05GE06, EF05GE08 * História EF05H106, EF05H105-SF, EF05H106-SF * Ciências EF05CI07.RJ, EF05CI12.RJ, EF05CI13 * Língua Portuguesa EF69LP05, EF06LP11, EF69LP55 * Matemática EF06MA11, EF06MA24, EF06MA31 * Educação Física EF12EF02, EF35EF01.RJ, EF35EF08 * Educação Ambiental EF05GE05, EF05GE06, EF05CI12.RJ	Objetivo: Entender o software básico como mediador entre usuário, aplicativos e hardware. Desplugada 1: Dinâmica do "Gerente da Empresa": um aluno coordena quem pode usar o "telefone" ou o "quadro". Desplugada 2: Identificar em embalagens e aparelhos quais sistemas operacionais eles utilizam (Android, Windows). Plugada 1: Explorar as configurações do sistema para verificar informações de memória e processamento. Plugada 2: Comparar a interface de dois dispositivos diferentes para notar como o sistema gerencia as funções.

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	EF05CO08 * Língua Portuguesa EF69LP03, EF69LP05, EF06LP01 * Ciências EF05CI03.RJ, EF35CI01-SF, EF35CI02-SF * Geografia EF05GE08, EF05GE09, EF05GE12 * História EF05H106, EF05H107, EF05H109 * Educação Física EF35EF03, EF35EF06, EF35EF12 * Matemática EF06MA31, EF06MA32, EF06MA11 * Educação Ambiental EF05CI03.RJ, EF05GE11, EF05GE12	Objetivo: Desenvolver o pensamento crítico para navegação segura e identificação de desinformação. Desplugada 1: Analisar notícias impressas comparando fontes e datas para verificar atualidade. Desplugada 2: Jogo de "Detetive de Fake News" com manchetes sobre saúde e meio ambiente. Plugada 1: Pesquisar um mesmo tema em três buscadores diferentes e comparar os resultados. Plugada 2: Utilizar sites de checagem de fatos para validar um boato recebido em redes sociais.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	EF05CO09 * História EF05HI10, EF05H103.RJ, EF05H101-SF * Língua Portuguesa EF69LP16, EF06LP12, EF69LP03 * Ciências EF05CI03.RJ, EF05CI05, EF05CI12.RJ * Geografia EF05GE11, EF05GE12, EF05GE09 * Matemática EF06MA31, EF06MA32, EF06MA01 * Educação Física EF35EF12, EF12EF04, EF35EF03 * Educação Ambiental EF05GE12, EF05CI03-SF, EF05CI05	Objetivo: Respeitar a propriedade intelectual e as normas de citação em produções digitais. Desplugada 1: Criar um cartaz identificando o autor de uma obra e discutindo o plágio. Desplugada 2: Elaborar uma lista de referências para um trabalho escolar usando livros da biblioteca. Plugada 1: Buscar imagens em bancos com licença Creative Commons para uma apresentação. Plugada 2: Praticar a citação correta de um site ou vídeo em um documento de texto digital.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	EF05CO10 * História EF05H106, EF05H101-SF, EF05H103-SF * Geografia EF05GE05, EF05GE06, EF05GE07 * Ciências EF05CI02.RJ, EF05CI07.RJ, EF05CI12.RJ * Língua Portuguesa EF69LP05, EF06LP11, EF69LP55 * Matemática EF06MA31, EF06MA32, EF06MA24 * Educação Física EF35EF01.RJ, EF35EF06, EF35EF08 * Educação Ambiental EF05GE05, EF05GE07, EF05CI12.RJ	Objetivo: Analisar o impacto das tecnologias nas profissões e nas relações sociais contemporâneas. Desplugada 1: Entrevistar profissionais sobre ferramentas digitais que mudaram sua rotina. Desplugada 2: Desenhar o "trabalho do futuro", imaginando como a tecnologia pode auxiliar o ser humano. Plugada 1: Produzir um podcast sobre profissões extintas e novas funções tecnológicas. Plugada 2: Criar uma apresentação digital comparando a produtividade manual versus a automatizada.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	EF05CO11 * Matemática EF06MA24, EF06MA31, EF06MA32 * Geografia EF05GE03, EF05GE06, EF05GE12 * Ciências EF05CI05, EF05CI07.RJ, EF05CI13 * Língua Portuguesa EF69LP03, EF69LP16, EF06LP12 * História EF05HI06, EF05HI10, EF05HI04-SF * Educação Física EF12EF03, EF12EF08, EF35EF02 * Educação Ambiental EF05GE11, EF05GE12, EF05CI05	Objetivo: Avaliar e escolher a melhor ferramenta tecnológica para suprir uma necessidade específica. Desplugada 1: Debate: "Para este problema, é melhor usar um cartaz físico ou um post em rede social?". Desplugada 2: Listar situações onde o uso do celular é mais eficiente que o do computador. Plugada 1: Testar dois aplicativos de notas diferentes para decidir qual organiza melhor os estudos. Plugada 2: Simular a escolha de tecnologias para resolver um problema de gestão de resíduos.
-----------------	-----------------------------------	---	---	---

BNCC Computação EJA (VI Fase)

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Tipos de dados, Programação, Linguagem de programação e Generalização	EF06CO01 Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'. 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.	* Ciências: EF06CI01 * Matemática: EF06MA01 * História: EF06HI01 * Geografia: EF06GE01 * Ensino Religioso: EF06ER17SF * Língua Portuguesa: EF06LP02	Atividades Desplugadas: 1. Organizar um baralho de cartas por tipos (números e naipes) para entender conjuntos; 2. Criar fluxogramas em papel para classificar misturas químicas em homogêneas ou heterogêneas. Atividades Plugadas: 1. Utilizar planilhas eletrônicas para categorizar dados demográficos locais; 2. Criar um pequeno programa de quiz que identifique o tipo de dado inserido pelo usuário (número ou texto).

Pensamento Computacional	Programação e Linguagem de programação	EF06CO02 Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, 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.	* Matemática: EF06MA04 * Educação Física: EF67EF12P6 * Língua Inglesa: EF06LI19 * Língua Portuguesa: EF06LP01 * Artes: EF69AR01SFA * Educação Ambiental: EF05CI02	Atividades Desplugadas: 1. "Programação Humana": um aluno descreve comandos passo a passo para outro realizar uma coreografia de dança urbana; 2. Escrita de receitas culinárias estruturadas como algoritmos. Atividades Plugadas: 1. Criar uma animação no Scratch onde um personagem descreve sua rotina diária em inglês; 2. Desenvolver um código em blocos para calcular a média aritmética de notas escolares.
Pensamento Computacional	Decomposição e Estratégias de solução de problemas	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.	* Artes: EF69AR06 * Geografia: EF06GE09SF * Ciências: EF06CI03 * Educação Ambiental: EF05CI05 * Língua Inglesa: EF06LI04 * Ensino Religioso: EF06ER01SF	Atividades Desplugadas: 1. Desmontar um problema complexo (como a poluição de um rio) em pequenas tarefas de ação local; 2. Desenhar mapas de São Fidélis identificando entradas e saídas de fluxos migratórios. Atividades Plugadas: 1. Usar softwares de modelagem para criar objetos artísticos a partir de formas básicas; 2. Criar uma calculadora digital de impacto ambiental baseada em hábitos de consumo.
Mundo Digital	Armazenamento e Transmissão de dados	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.	* História: EF06HI07 * Língua Inglesa: EF06LI11 * Língua Portuguesa: EF67LP12 * Geografia: EF06GE04 * Educação Física: EF67EF01P6 * Artes: EF69AR35A	Atividades Desplugadas: 1. Simular o envio de uma mensagem dividida em envelopes (pacotes) entre grupos de alunos representando roteadores; 2. Organizar um arquivo físico de documentos históricos da cidade. Atividades Plugadas: 1. Explorar o funcionamento de buscadores online e como os metadados influenciam os resultados; 2. Praticar a compressão de arquivos de imagem e áudio para otimização de espaço.

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	EF06CO09 Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	* Ensino Religioso: EF06ER21SF * Educação Física: EF67EF17P6 * Matemática: EF06MA03 * Língua Portuguesa: EF067LP02 * Artes: EF69AR33SF * História: EF06HI02	Atividades Desplugadas: 1. Teatro de fantoches ou dramatização sobre as consequências de comentários ofensivos na internet; 2. Criação de um manual de "Netiqueta" para a sala de aula. Atividades Plugadas: 1. Participação em um fórum de discussão online mediado pelo professor sobre tolerância religiosa; 2. Produção de um vídeo de conscientização sobre segurança digital e proteção de dados.
Cultura Digital	Tecnologia digital, sociedade e sustentabilidade	EF06CO10 Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.	* Ciências: EF06CI02 * Educação Ambiental: EF06CI04 * Geografia: EF06GE15 * Matemática: EF06MA05 * Língua Inglesa: EF06LI24 * História: EF06HI05	Atividades Desplugadas: 1. Debate sobre o ciclo de vida dos componentes eletrônicos e o descarte de metais pesados; 2. Mapeamento das transformações na paisagem local causadas pelo avanço tecnológico. Atividades Plugadas: 1. Pesquisa online e criação de um infográfico sobre a pegada de carbono da produção de dispositivos digitais; 2. Uso de simuladores virtuais para entender os processos de reciclagem de materiais sintéticos.

BNCC Computação EJA Anos Finais (VII Fase)

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo

75

Pensamento Computacional	Programação usando registros e matrizes, Análise de programas, Projetos com programação e Decomposição	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. EF07CO05 Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reuso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.	* Arte: EF69AR06, EF69AR35A, EF69AR35B * Ciências: EF07CI01, EF07CI03, EF07CI04 * Educação Ambiental: EF07CI13, EF07CI14, EF07CI08 * Educação Física: EF67EF05P7, EF67EF07P7, EF67EF12P7 * Ensino Religioso: EF07ER05SF, EF07ER06SF, EF07ER07SF * Geografia: EF07GE04, EF07GE10, EF07GE14 * História: EF07HI02, EF07HI11, EF07HI16 * Língua Inglesa: EF07LI01, EF07LI18, EF07LI20 * Língua Portuguesa: EF69LP51, EF67LP36, EF67LP28 * Matemática: EF07MA05, EF07MA07, EF07MA17	Atividades Desplugadas: 1. Criar um "Dicionário de Códigos" para traduzir termos de História em símbolos e vice-versa; 2. Elaborar um fluxograma de decisão para resolução de equações do 1º grau. Atividades Plugadas: 1. Desenvolver um sistema de cadastro simples para organizar dados demográficos do município em Python ou Scratch; 2. Usar o depurador de uma ferramenta de programação para identificar erros em um código de cálculo de média estatística.
Pensamento Computacional e Mundo Digital	Propriedades de grafos, Armazenamento e Transmissão de dados e Fundamentos de Segurança Cibernética	EF07CO04 Explorar propriedades básicas de grafos. EF07CO06 Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados. EF07CO07 Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.	* Arte: EF69AR03, EF69AR05B, EF69AR32SFA * Ciências: EF07CI15, EF07CI16, EF07CI09 * Educação Ambiental: EF07CI07, EF07CI08, EF07CI14 * Educação Física: EF67EF01P7, EF67EF02P7, EF67EF19P7 * Ensino Religioso: EF07ER01SF, EF07ER02SF, EF07ER08SF * Geografia: EF07GE14, EF07GE15, EF07GE16 * História: EF07HI01, EF07HI03, EF07HI14 * Língua Inglesa: EF07LI03, EF07LI07, EF07LI08 * Língua Portuguesa: EF67LP27, EF07LP08, EF67LP30 * Matemática: EF07MA01, EF07MA14, EF07MA34	Atividades Desplugadas: 1. Brincadeira de "Telefone sem Fio" com regras de retransmissão (protocolos) para garantir que a mensagem chegue intacta; 2. Desenhar um grafo de conexões entre bairros de São Fidélis para planejar rotas de logística. Atividades Plugadas: 1. Utilizar softwares de mapas para analisar rotas e caminhos críticos em redes de transporte regional; 2. Criar e testar senhas fortes em simuladores, discutindo o conceito de criptografia e proteção de dados.

76

Cultura Digital	Segurança e responsabilidade, Cyberbullying, Tecnologia e sociedade e Uso de tecnologias	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.	* Arte: EF69AR33SF, EF69AR34A, EF69AR35A * Ciências: EF07CI04, EF07CI09, EF07CI10 * Educação Ambiental: EF07CI13, EF07CI14, EF07CI08 * Educação Física: EF67EF13P7, EF67EF17P7, EF67EF20P7 * Ensino Religioso: EF07ER04SF, EF07ER07SF, EF07ER23SF * Geografia: EF07GE13, EF07GE18, EF07GE19 * História: EF07HI01, EF07HI09, EF07HI12 * Língua Inglesa: EF07LI01, EF07LI01.RJ, EF07LI17 * Língua Portuguesa: EF69LP44, EF69LP56, EF07LP32 * Matemática: EF07MA02, EF07MA35, EF07MA36	Atividades Desplugadas: 1. Debate mediado sobre ética e empatia em comentários de redes sociais; 2. Oficina de mapeamento de pontos de descarte de lixo eletrônico no bairro. Atividades Plugadas: 1. Gravar e editar um podcast bilíngue (Português/Inglês) sobre o combate ao cyberbullying; 2. Criar um site ou blog para publicar fotos e informações sobre o patrimônio cultural material de São Fidélis.
-----------------	--	--	---	--

BNCC Computação EJA (VIII Fase)

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
nsamento Computacional	Programação com listas e recursão; Algoritmos clássicos; Projetos com programação	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.	* Arte: EF69AR06, EF69AR31, EF69AR35B * Ciências: EF08CI01, EF08CI03, EF08CI12 * Educação Ambiental: EF08CI16, EF08CI05, EF08GE15 * Educação Física: EF89EF01P8, EF89EF02P8, EF89EF03P8 * Ensino Religioso: EF08ER24SF, EF08ER03SF, EF08ER25SF * Geografia: EF08GE02, EF08GE10, EF08GE15 * História: EF08HI03, EF08HI07, EF08HI13 * Língua Inglesa: EF08LI03, EF08LI15, EF08LI16 * Língua Portuguesa: EF08LP06, EF89LP33, EF08LP11 * Matemática: EF08MA01, EF08MA06, EF08MA22	Atividades Desplugadas: 1. Organização de um baralho de cartas utilizando o algoritmo de ordenação <i>Bubblesort</i> ; 2. Simulação da "Torre de Hanói" com discos de papel para compreender a lógica recursiva. Atividades Plugadas: 1. Desenvolvimento de um programa simples para automatizar o cálculo de eficiência energética em aparelhos residenciais; 2. Criação de um banco de dados em formato de lista para catalogar os movimentos migratórios estudados em Geografia.

Mundo Digital	Fundamentos de sistemas distribuídos; Sistemas distribuídos e internet	EF08CO05 Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos. EF08CO06 Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.	* Arte: EF69AR22A, EF69AR35A, EF69AR32SFA * Ciências: EF08CI01, EF08CI13, EF08CI08 * Educação Ambiental: EF08CIO1, EF08CIO5, EF08CI16 * Educação Física: EF89EF06P8, EF89EF11P8, EF89EF21P8 * Ensino Religioso: EF08ER07SF, EF08ER31SF, EF08ER26SF * Geografia: EF08GE03, EF08GE04, EF08GE05 * História: EF08HI01, EF08HI02, EF08HI04 * Língua Inglesa: EF08LI01, EF08LI07, EF08LI18 * Língua Portuguesa: EF89LP30, EF69LP42, EF69LP50 * Matemática: EF08MA09, EF08MA13, EF08MA23	Atividades Desplugadas: 1. Dinâmica de grupo simulando o roteamento de pacotes de dados através de diversos "servidores" (alunos); 2. Representação visual da infraestrutura da internet global (cabos submarinos e satélites) em cartazes. Atividades Plugadas: 1. Uso de ferramentas de computação em nuvem para compartilhamento de projetos artísticos colaborativos; 2. Análise técnica da velocidade de carregamento de páginas governamentais locais e nacionais.
Cultura Digital	Redes sociais e segurança da informação; Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia; Segurança em ambientes virtuais; Uso de tecnologias computacionais	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.	* Arte: EF69AR33SF, EF69AR34A, EF69AR35B * Ciências: EF08CI09, EF08CI10, EF08CI07 * Educação Ambiental: EF08CI16, EF08CIO5, EF08GE15 * Educação Física: EF89EF05P8, EF89EF08P8, EF89EF09P8 * Ensino Religioso: EF08ER01, EF08ER04, EF08ER06 * Geografia: EF08GE07, EF08GE11, EF08GE17 * História: EF08HI14, EF08HI19, EF08HI20 * Língua Inglesa: EF08LI01, EF08LI08, EF08LI18 * Língua Portuguesa: EF69LP05, EF69LP17, EF89LP32 * Matemática: EF08MA23, EF08MA24, EF08MA26	Atividades Desplugadas: 1. Debate sobre o impacto dos legados da escravidão nas redes sociais contemporâneas e a importância da ética digital; 2. Leitura e análise comparativa de termos de uso de diferentes aplicativos focando na proteção da imagem. Atividades Plugadas: 1. Criação de um infográfico digital sobre os riscos do compartilhamento de dados bancários e senhas em ambientes virtuais; 2. Pesquisa orientada em buscadores sobre a história de São Fidélis, identificando e filtrando possíveis vieses ou informações imprecisas.

BNCC Computação EJA (IX Fase)

Eixo	Objeto de Conhecimento	Habilidade	Código BNCC	Sugestão Integração / Objetivo
Pensamento Computacional	Programação usando grafos e árvores; Projetos com programação; Programação baseada em eventos	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.	* Arte: EF69AR01SFA, EF69AR35A, EF69AR35B * Ciências: EF09CI01, EF09CI02, EF09CI03 * Educação Ambiental: EF09CI13, EF09GE11, EF05CI05 * Educação Física: EF89EF5FP9, EF89EF12P9, EF89EF01P9 * Ensino Religioso: EF09ER01SF, EF09ER02SF, EF09ER33SF * Geografia: EF09GE01, EF09GE02, EF09GE03 * História: EF09HI01, EF09HI02, EF09HI03 * Língua Inglesa: EF09LI08, EF09LI12, EF09LI03.RJ * Língua Portuguesa: EF89LP33, EF09LP08, EF09LP11 * Matemática: EF09MA01, EF09MA02, EF09MA03	Atividades Desplugadas: 1. Construir uma árvore genealógica ou de decisão em papel para classificar reações químicas; 2. Simular o movimento de um robô usando cartões de eventos e estados (autômatos). Atividades Plugadas: 1. Programar em Scratch um simulador de caminhos entre cidades (grafos) para logística geográfica; 2. Desenvolver um app simples que reaja a eventos de sensores para monitorar o consumo elétrico.
Mundo Digital	Sistemas distribuídos e internet; Malwares; Criptografia	EF09CO04 Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos. EF09CO05 Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.	* Arte: EF69AR01SFC, EF69AR03, EF69AR06 * Ciências: EF09CI08, EF09CI09, EF09CI11 * Educação Ambiental: EF09CI13, EF09GE11, EF05CI05 * Educação Física: EF89EF07P9, EF89EF11P9, EF89EF16P9 * Ensino Religioso: EF09ER03SF, EF09ER04SF, EF09ER05SF * Geografia: EF09GE04, EF09GE05, EF09GE12 * História: EF09HI04, EF09HI05, EF09HI10 * Língua Inglesa: EF09LI15, EF09LI16, EF09LI08 * Língua Portuguesa: EF69LP47, EF89LP37, EF09LP04 * Matemática: EF09MA04, EF09MA05, EF09MA06	Atividades Desplugadas: 1. Praticar a Cifra de César com discos de papel para entender substituição alfabética; 2. Jogo de tabuleiro onde jogadores devem "proteger" dados de ataques de cartas "Malware". Atividades Plugadas: 1. Utilizar simuladores de criptografia online para enviar mensagens codificadas em inglês; 2. Analisar o código-fonte de uma página simples para identificar scripts e potenciais riscos de segurança.

Cultura Digital	Tecnologia digital e sociedade; Equidade; Autoria; Veracidade da informação	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. 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.	* Arte: EF69AR32SFA, EF69AR33SF, EF69AR35B * Ciências: EF09CI14, EF09CI01, EF09CI02 * Educação Ambiental: EF09CI13, EF09GE11, EF05CI05 * Educação Física: EF89EF18P9, EF89EF19P9, EF89EF21P9 * Ensino Religioso: EF09ER06SF, EF09ER07SF, EF09ER08SF * Geografia: EF09GE13, EF09GE14, EF09GE15 * História: EF09HI15, EF09HI16, EF09HI33SF * Língua Inglesa: EF09LI12, EF09LI08, EF09LI03.RJ * Língua Portuguesa: EF69LP16, EF89LP03, EF09LP09 * Matemática: EF09MA18, EF09MA21, EF09MA23	Atividades Desplugadas: 1. Debate sobre o acesso desigual à internet em São Fidélis e seu impacto no mercado de trabalho; 2. Criação de um mural físico comparando notícias reais e "fake news" sobre sustentabilidade. Atividades Plugadas: 1. Produzir um infográfico digital sobre as mudanças técnicas da industrialização local usando ferramentas de design; 2. Criar uma campanha de conscientização em vídeo ou podcast sobre ética e direitos autorais na internet.
-----------------	---	---	---	--

11- Considerações

O Currículo da BNCC Computação do Município de São Fidélis reafirma o compromisso com uma educação pública inclusiva, democrática, inovadora e socialmente referenciada. Ao integrar Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital em todas as etapas da Educação Básica, busca garantir o direito de aprender, criar, investigar, comunicar e participar de forma crítica e responsável da sociedade digital.

Mais do que ensinar tecnologias, esta proposta pretende formar cidadãos capazes de compreender o mundo em constante transformação, agir eticamente diante dos desafios contemporâneos e utilizar o conhecimento tecnológico como instrumento de construção de uma sociedade mais justa, participativa e humana.

12- ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

12.1 Metodologias e Projetos

A implementação do Currículo de Computação da Rede Municipal de Ensino de São Fidélis deve ocorrer por meio de práticas pedagógicas que promovam a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, favorecendo a investigação, a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas. Em consonância com a BNCC Computação e com os princípios do Currículo Referência de São Fidélis, a aprendizagem deve ser significativa, contextualizada e articulada às vivências dos estudantes e às demandas da sociedade contemporânea. O trabalho pedagógico com a Computação deve priorizar metodologias ativas, nas quais os estudantes sejam protagonistas do processo de aprendizagem. Nesse contexto, recomenda-se o desenvolvimento de atividades que favoreçam a experimentação, a investigação, a criação de soluções, a produção colaborativa e a reflexão crítica sobre as tecnologias digitais.

Entre as metodologias recomendadas destacam-se:

- Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP);
- Aprendizagem Baseada em Problemas;
- Cultura Maker e práticas “mão na massa”;
- Gamificação;
- Rotação por estações;
- Sala de aula invertida;

- Projetos interdisciplinares;
- Investigação científica mediada por tecnologias;
- Computação Desplugada;
- Produção de conteúdos digitais e multimídia.

Os projetos devem contemplar situações reais e significativas, permitindo que os estudantes desenvolvam competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital de forma integrada aos componentes curriculares. Temáticas como sustentabilidade, cidadania, patrimônio histórico-cultural de São Fidélis, saúde, educação ambiental, empreendedorismo, cultura local e participação social podem constituir contextos ricos para o desenvolvimento de projetos interdisciplinares.

Na Educação Infantil, as experiências devem privilegiar brincadeiras, jogos, contação de histórias, desafios motores e atividades desplugadas, respeitando os direitos de aprendizagem e os campos de experiências previstos pela BNCC. Nos Anos Iniciais, recomenda-se a exploração de jogos educativos, sequências lógicas, atividades investigativas, produção de narrativas digitais e desafios relacionados à resolução de problemas. Nos Anos Finais e na EJA, os estudantes devem ser incentivados a desenvolver projetos autorais, pesquisas, produções digitais, programação introdutória, análise crítica de informações, produção de mídias e utilização de ferramentas tecnológicas voltadas para a solução de problemas e participação cidadã.

12.2 Uso Pedagógico das Tecnologias

As tecnologias digitais devem ser compreendidas como recursos que potencializam os processos de ensino e aprendizagem, contribuindo para ampliar oportunidades educacionais, promover a inclusão e favorecer práticas pedagógicas inovadoras. Seu uso deve estar sempre articulado aos objetivos de aprendizagem e aos princípios éticos, pedagógicos e humanizadores que orientam a educação municipal. O uso pedagógico das tecnologias deve favorecer:

- A pesquisa e a produção do conhecimento;

83

- A comunicação e colaboração entre estudantes e professores;
- A autoria e a criatividade;
- A resolução de problemas;
- O desenvolvimento da autonomia;
- A análise crítica das informações;
- A inclusão e acessibilidade;
- A participação em ambientes virtuais de aprendizagem.

Os recursos tecnológicos poderão incluir:

- Computadores, notebooks e tablets;
- Ambientes virtuais de aprendizagem;
- Plataformas educacionais;
- Jogos educativos digitais;
- Aplicativos pedagógicos;
- Ferramentas colaborativas;
- Recursos de programação e robótica educacional;
- Ferramentas de produção audiovisual;
- Tecnologias assistivas.

A utilização desses recursos deve ocorrer de forma planejada e intencional, evitando práticas centradas exclusivamente no consumo de conteúdos digitais. O foco pedagógico deverá estar no desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes relacionadas à investigação, à autoria, à criticidade e à cidadania digital.

A escola também deve promover discussões permanentes sobre segurança digital, proteção de dados pessoais, uso consciente das redes sociais, combate à desinformação, direitos autorais e ética nos ambientes digitais, contribuindo para a

84

formação de estudantes capazes de participar de forma responsável da cultura digital. Além disso, é fundamental garantir a acessibilidade digital, assegurando que todos os estudantes, incluindo aqueles público-alvo da Educação Especial, tenham condições de participar das experiências de aprendizagem com apoio de recursos e tecnologias assistivas adequadas.

12.3 Avaliação das Aprendizagens

A avaliação das aprendizagens no currículo de Computação deve assumir caráter processual, formativo, diagnóstico e contínuo, acompanhando o desenvolvimento progressivo das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital.

A avaliação deve estar alinhada à concepção de educação defendida pelo Currículo Referência de São Fidélis, compreendendo o estudante em sua integralidade e reconhecendo seus diferentes ritmos, trajetórias e formas de aprendizagem.

Nesse sentido, recomenda-se a utilização de instrumentos diversificados, tais como:

- Observação sistemática;
- Registros pedagógicos;
- Portfólios físicos e digitais;
- Produções individuais e coletivas;
- Projetos interdisciplinares;
- Autoavaliação;
- Avaliação por pares;
- Relatórios descritivos;
- Apresentação de projetos;
- Resolução de desafios e situações-problema.

85

Na Educação Infantil, a avaliação ocorrerá por meio da observação das experiências, interações, brincadeiras e processos de desenvolvimento vivenciados pelas crianças, sem finalidade classificatória.

Nos Anos Iniciais, Anos Finais e EJA, a avaliação deverá considerar não apenas os produtos finais elaborados pelos estudantes, mas também os processos de investigação, colaboração, criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas desenvolvidos ao longo das atividades. A avaliação deve servir como instrumento de reflexão e planejamento pedagógico, possibilitando ao professor identificar avanços, dificuldades e necessidades de intervenção para garantir o direito à aprendizagem de todos os estudantes.

13-FORMAÇÃO E ACOMPANHAMENTO

Formação Continuada

A implementação efetiva do Currículo de Computação demanda investimento permanente na formação continuada dos profissionais da educação. Considerando a constante evolução das tecnologias digitais e das práticas pedagógicas, torna -se fundamental assegurar espaços de estudo, reflexão e aprimoramento profissional.

A formação continuada deve possibilitar aos professores:

- Apropriação dos fundamentos da BNCC Computação;
- Compreensão dos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- Planejamento de práticas pedagógicas interdisciplinares;
- Utilização pedagógica das tecnologias digitais;
- Desenvolvimento de metodologias ativas;
- Produção de recursos educacionais digitais;
- Conhecimento sobre cidadania e segurança digital;
- Discussão sobre inteligência artificial e tecnologias emergentes;

86

- Ampliação das estratégias de avaliação das aprendizagens.

A Secretaria Municipal de Educação promoverá ações formativas por meio de cursos, oficinas, grupos de estudo, seminários, comunidades de prática e espaços de compartilhamento de experiências pedagógicas, fortalecendo a cultura colaborativa entre os profissionais da rede.

A formação deverá contemplar todos os segmentos da Educação Básica, considerando as especificidades da Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos, bem como as demandas da educação inclusiva e da diversidade presente nos territórios fidelenses.

Acompanhamento da Implementação

O acompanhamento da implementação do Currículo de Computação constitui estratégia fundamental para garantir a efetivação das competências e habilidades previstas neste documento e assegurar sua integração às práticas pedagógicas da rede municipal. Esse acompanhamento deverá ocorrer de forma colaborativa, envolvendo a Secretaria Municipal de Educação, equipes técnico-pedagógicas, gestores escolares e professores, por meio de processos contínuos de monitoramento, reflexão e aperfeiçoamento das ações desenvolvidas.

Entre as ações de acompanhamento destacam-se:

- Monitoramento da integração curricular da Computação;
- Observação e análise das práticas pedagógicas;
- Avaliação dos projetos desenvolvidos pelas unidades escolares;
- Levantamento das necessidades de formação dos profissionais;
- Compartilhamento de boas práticas;
- Produção de orientações pedagógicas complementares;
- Acompanhamento dos indicadores de aprendizagem;
- Promoção de encontros de avaliação e planejamento.

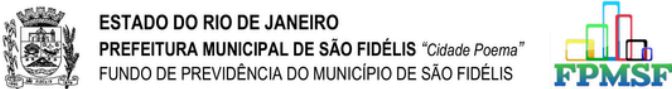
87

O acompanhamento deve ser compreendido como um processo formativo e democrático, voltado ao fortalecimento das práticas pedagógicas e à garantia do direito à aprendizagem dos estudantes, permitindo ajustes e aperfeiçoamentos contínuos na implementação da BNCC Computação no Município de São Fidélis.

14. Considerações Finais

O Currículo de Computação da Rede Municipal de Ensino de São Fidélis fundamenta-se na concepção de que a educação deve preparar os estudantes para compreender e atuar criticamente em uma sociedade marcada pela presença das tecnologias digitais. Assim, a Computação constitui-se como elemento essencial da formação integral, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social, cultural e ético de crianças, adolescentes, jovens e adultos. Ao integrar os eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital às diferentes etapas da Educação Básica, o município reafirma seu compromisso com uma educação pública inclusiva, democrática, inovadora e comprometida com o direito à aprendizagem, garantindo aos estudantes condições para participar de forma criativa, crítica e responsável da sociedade digital do século XXI.

88



FUNDO DE PREVIDÊNCIA DO MUNICÍPIO DE SÃO FIDÉLIS – FPMSF

EDITAL DE CONVOCAÇÃO PARA PROVA DE VIDA E ATUALIZAÇÃO DE DADOS
CADASTRAIS Nº 01 DE 19 DE AGOSTO DE 2026.

EDITAL DE CONVOCAÇÃO PARA PROVA DE VIDA E
ATUALIZAÇÃO DE DADOS CADASTRAIS DOS
APOSENTADOS E PENSIONISTAS VINCULADOS AO
FUNDO DE PREVIDÊNCIA DO MUNICÍPIO DE SÃO
FIDÉLIS – FPMSF.

O FUNDO DE PREVIDÊNCIA DO MUNICÍPIO DE SÃO FIDÉLIS – FPMSF, pessoa jurídica de direito público, devidamente inscrito no CNPJ nº 01.193.480/0001-17, localizado na Rua Frei Vitório, nº 594, Centro, São Fidélis/RJ, CEP: 28.400-000, reorganizado pela Lei Municipal nº 1.317/2012, neste ato devidamente representado na pessoa de sua Diretora-Presidente, Sra. Scheilla Maria Costa de Souza, torna pública a convocação dos aposentados e pensionistas vinculados ao Fundo de Previdência do Município de São Fidélis – FPMSF para realização da PROVA DE VIDA referente ao exercício de 2026, e, ainda, ATUALIZAÇÃO DE DADOS CADASTRAIS constantes nos formulários deste Edital nos Anexos I e II, que ocorrerá no período de 19 de agosto de 2026 a 19 de outubro de 2026, com a finalidade de confirmar a manutenção da condição de vida dos beneficiários, manter atualizado o cadastro previdenciário, prevenir fraudes e assegurar a regular manutenção do pagamento dos benefícios previdenciários.

RESOLVE:

Artigo 1º- Convocar todos os aposentados e pensionistas vinculados ao Fundo de Previdência do Município de São Fidélis – FPMSF para realização da Prova de Vida exercício de 2026, e, ainda, atualização de dados cadastrais, constantes nos formulários deste Edital nos Anexos I e II, durante o período 19 de agosto a 19 de outubro de 2026.

Artigo 2º- A realização da Prova de Vida, poderá ser realizada por uma das seguintes modalidades:

I – Presencialmente, na sede do Fundo de Previdência do Município de São Fidélis – FPMSF, situada na Rua Frei Vitório, nº 594, Centro, São Fidélis/RJ, CEP 28.400-000, de segunda-feira a sexta-feira, com exceção dos feriados e pontos facultativos, no horário das 8 horas às 16 horas;

II – Por meio digital através da plataforma Gov.br, se possuir cadastro ativo na referida plataforma e atender aos requisitos necessários à validação de sua identidade, conforme as orientações disponibilizadas no próprio aplicativo ou portal.

III – Por videochamada, sendo esta modalidade destinada aos aposentados e pensionistas que estejam impossibilitados de realizar a Prova de Vida nas modalidades previstas nos incisos I e II, mediante agendamento prévio, pelo número de whatsapp (22) 92013-2539.

Parágrafo 1º- Para a realização da Prova de Vida nos termos do inciso I, será necessário que o(a) beneficiário(a) apresente documento oficial de identificação com foto e realize os procedimentos de confirmação de identidade solicitados pelo servidor responsável, durante a realização da prova de vida, bem como, apresentar o(s) formulário(s) previamente preenchido(s) constante(s) no(s) Anexo(s) I e II deste Edital.

Parágrafo 2º- Os aposentados e pensionistas com incapacidade parcial ou total poderão comparecer acompanhados de seus representantes legais, os quais deverão apresentar além dos documentos pessoais, o respectivo documento comprobatório da representação legal, tais como termo de curatela, termo de tutela, termo de guarda ou documento comprobatório da condição de representante legal do pensionista menor.

Artigo 3º- Os aposentados e pensionistas deverão apresentar documento oficial de identificação com foto válido em todo o território nacional e CPF, quando este não constar no documento de identificação apresentado.

Artigo 4º- Durante a realização da Prova de Vida presencial, o beneficiário ou pensionista deverá apresentar a atualização de dados cadastrais por meio do preenchimento do(s) formulário(s) deste Edital no(s) Anexo(s) I e II.

Artigo 5º- Os aposentados e pensionistas deverão comunicar eventual alteração de endereço, estado civil, telefone, e-mail ou qualquer outra informação cadastral relevante, apresentando, quando necessário, a documentação comprobatória.

Artigo 6º- O beneficiário que deixar de realizar a Prova de Vida dentro do prazo estabelecido neste Edital será notificado para regularizar sua situação.

Artigo 7º- A ausência de regularização poderá acarretar a suspensão do pagamento do benefício, observado o devido processo administrativo, o contraditório e a ampla defesa.

São Fidélis/RJ, 19 de agosto de 2026.

Scheilla Maria Costa de Souza
Diretora-Presidente do Fundo de Previdência do Município de São Fidélis

ANEXO I

FICHA CADASTRAL DOS APOSENTADOS			
NOME:		MATRÍCULA:	
ENDEREÇO:		Nº	
COMPLEMENTO:	BAIRRO:	CEP:	
CIDADE:	TELEFONE:	CEL:	
E-MAIL:			
NATURALIDADE:	UF:	SEXO: () MASCULINO () FEMININO	
DATA DE NASCIMENTO:	POSSUI DEFICIÊNCIA: () SIM () NÃO		
ESTADO CIVIL: () SOLTEIRO () CASADO () DIVORCIADO () UNIÃO ESTÁVEL () OUTROS:			
RG:	DATA EXPEDIÇÃO:	ORGÃO EMISSOR:	UF:
CPF:			
POSSUI DEPENDENTE: () SIM () NÃO		TIPO DE DEPENDENTE: () FILHO ATÉ 21 ANOS () CÔNJUGE	

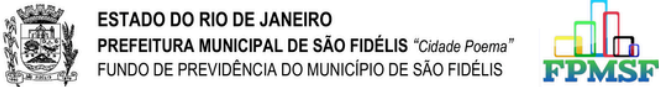
Declaro para os devidos fins que as informações aqui prestadas estão corretas, responsabilizando-me civil e criminalmente por sua veracidade, comprometendo-me a informar imediatamente ao FUNDO DE PREVIDÊNCIA DO MUNICÍPIO DE SÃO FIDÉLIS – FPMSF qualquer alteração que ocorra a partir da presente data.

São Fidélis, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do(a) Aposentado(a)

REPRESENTANTE LEGAL: _____

TIPO DE REPRESENTANTE LEGAL: _____



ANEXO II

FICHA CADASTRAL DOS PENSIONISTAS			
NOME:		MATRÍCULA:	
ENDEREÇO:		Nº	
COMPLEMENTO:	BAIRRO:	CEP:	
CIDADE:	TELEFONE:	CEL:	
E-MAIL:			
NOME DO(A) INSTITUIDOR(A) DA PENSÃO:			
NATURALIDADE:	UF:	SEXO: () MASCULINO () FEMININO	
DATA DE NASCIMENTO:	POSSUI DEFICIÊNCIA: () SIM () NÃO		
ESTADO CIVIL: () SOLTEIRO () CASADO () DIVORCIADO () UNIÃO ESTÁVEL () OUTROS:			
RG:	DATA EXPEDIÇÃO:	ORGÃO EMISSOR:	UF:
CPF:			

Declaro para os devidos fins que as informações aqui prestadas estão corretas, responsabilizando-me civil e criminalmente por sua veracidade, comprometendo-me a informar imediatamente ao FUNDO DE PREVIDÊNCIA DO MUNICÍPIO DE SÃO FIDÉLIS – FPMSF qualquer alteração que ocorra a partir da presente data.

São Fidélis, _____ de _____ de 2026.

Assinatura do(a) Pensionista

REPRESENTANTE LEGAL: _____

TIPO DE REPRESENTANTE LEGAL: _____

