

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

PORTARIA Nº 02/2026

Institui o Referencial Curricular Municipal, contemplando as Normas sobre Computação na Educação Básica, como complemento à Base Nacional Comum Curricular – BNCC, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Araruna – PR.

A SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ARARUNA, Estado do Paraná, no uso de suas atribuições legais, e

CONSIDERANDO o disposto na Constituição Federal de 1988, que assegura o direito à educação;

CONSIDERANDO a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9.394/1996;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, homologada pelo Ministério da Educação;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CP nº 1/2022, que institui as Normas sobre Computação na Educação Básica;

CONSIDERANDO a necessidade de atualização, adequação e fortalecimento do currículo da rede municipal de ensino, em consonância com as políticas públicas educacionais vigentes;

CONSIDERANDO a implementação da Política Nacional de Educação Digital (PNED) e a inserção da Educação Digital e Computação no contexto pedagógico das unidades escolares;

CONSIDERANDO a importância de garantir aos estudantes o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao pensamento computacional, cultura digital e uso crítico e responsável das tecnologias;

RESOLVE:

Art. 1º Instituir o Referencial Curricular Municipal da Rede Pública de Ensino de Araruna – PR, alinhado à Base Nacional Comum Curricular – BNCC, contemplando as Normas sobre Computação na Educação Básica, conforme estabelecido pela Resolução CNE/CP nº 1/2022.

Art. 2º O Referencial Curricular Municipal passa a incorporar os eixos da Computação na Educação Básica, de forma transversal na Educação Infantil e do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, e como componente curricular específico no 4º e 5º ano do Ensino Fundamental, compreendendo:

I – Pensamento Computacional;

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

II – Cultura Digital;
III – Mundo Digital.

Art. 3º A implementação do Referencial Curricular Municipal deverá ocorrer de forma gradual e contínua, contemplando:

I – A organização curricular das unidades escolares;

II – A formação continuada dos profissionais da educação;

III – A adequação de materiais pedagógicos e recursos didáticos;

IV – A integração de práticas pedagógicas inovadoras, incluindo o uso de tecnologias educacionais e robótica educacional.

Art. 4º Compete à Secretaria Municipal de Educação:

I – Coordenar, orientar e acompanhar a implementação do Referencial Curricular Municipal;

II – Promover formações continuadas para professores e equipes pedagógicas;

III – Monitorar e avaliar a execução das ações previstas;

IV – Garantir suporte técnico e pedagógico às unidades escolares.

Art. 5º As instituições de ensino da rede municipal deverão adequar seus Projetos Político-Pedagógicos (PPP) e planejamentos escolares às diretrizes estabelecidas nesta Portaria.

Art. 6º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Secretaria Municipal de Educação
Município de Araruna – PR

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

Araruna, 17 de Março de 2026.

Fernando Carlos da Silva
Fernando Carlos da Silva
Secretário Municipal de Educação – Port. 006/2025.
Secretaria Municipal de Educação de Araruna – PR

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

LEI Nº 2.251/2026

Dispõe sobre a extinção da Fundação Hospitalar de Atenção à Saúde de Araruna – FHASA, autoriza a reversão de seu patrimônio ao Município de Araruna, restabelece a gestão direta do Hospital Público Municipal pela Secretaria Municipal de Saúde e dá outras providências.

Prefeito do Município de Araruna, no uso de suas atribuições legais, com amparo no artigo 55, inc. IV, da Lei orgânica do Município, faço saber que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º. Fica extinta a Fundação Hospitalar de Atenção à Saúde de Araruna – FHASA, fundação pública com personalidade jurídica de direito privado, instituída pela Lei Municipal nº 2.095/2022.

Art. 2º. Com a extinção da FHASA, a gestão, administração e operacionalização do Hospital Público Municipal de Araruna passam a ser exercidas diretamente pelo Município de Araruna, por intermédio da Secretaria Municipal de Saúde e da legislação do Sistema Único de Saúde – SUS.

Art. 3º. Todo o patrimônio da FHASA, compreendendo bens móveis e imóveis, direitos, créditos, saldos financeiros, equipamentos, veículos e demais ativos, reverterá automaticamente e integralmente ao patrimônio do Município de Araruna, independentemente de qualquer formalidade adicional, nos termos do parágrafo único do art. 10 da Lei Municipal nº 2.095/2022.

Parágrafo único. O Poder Executivo adotará as providências administrativas, contábeis, patrimoniais e cartorárias necessárias à formalização da reversão de que trata o caput.

Art. 4º. Os contratos, convênios, parcerias, termos de cooperação, instrumentos congêneres e demais ajustes firmados pela FHASA poderão ser:

I – encerrados, mediante rescisão administrativa, observada a legislação aplicável; ou

II – assumidos pelo Município de Araruna, por sucessão administrativa, desde que compatíveis com o interesse público, com a continuidade dos serviços de saúde e com a legislação vigente.

Parágrafo único. Caberá à Secretaria Municipal de Saúde, em conjunto com os órgãos competentes da Administração Municipal, promover a análise e as providências cabíveis.

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

Art. 5º. Os empregados públicos contratados sob o regime da Consolidação das Leis do Trabalho – CLT pela FHASA terão seus vínculos encerrados, observada a legislação trabalhista vigente, assegurados os direitos legais e rescisórios cabíveis.

§ 1º. Fica revogada a Lei Municipal nº 2.175/2024 que instituiu o Plano de Empregos públicos, carreiras, salários e remuneração para os empregados públicos da Fundação Hospitalar de Atenção à Saúde de Araruna – FHASA.

§ 2º. A prestação dos serviços de saúde será assegurada pelo Município mediante a utilização dos instrumentos legais próprios da Administração Pública direta, respeitada a legislação constitucional e infraconstitucional aplicável.

Art. 6º. As dotações orçamentárias, saldos financeiros e recursos vinculados às ações e serviços de saúde geridos pela FHASA serão incorporados ao orçamento do Município, passando a integrar a execução orçamentária da Secretaria Municipal de Saúde.

Art. 7º. O Poder Executivo fica autorizado a:

I – praticar todos os atos administrativos necessários à extinção da FHASA;

II – promover o encerramento do CNPJ, registros e inscrições da Fundação;

III – realizar a prestação de contas final da FHASA perante os órgãos de controle;

IV – efetuar os registros contábeis, patrimoniais e financeiros decorrentes desta Lei;

V – adotar medidas transitórias indispensáveis à continuidade dos serviços hospitalares.

Art. 8º. A fiscalização das atividades do Hospital Público Municipal de Araruna continuará sendo exercida pelo Conselho Municipal de Saúde, nos termos da legislação vigente.

Art. 9º. Ficam revogadas, a Lei Municipal nº 2.095/2022 e a Lei Municipal nº 2.175/2024.

Art. 10. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Paço Municipal Prefeito Evangelista Dal Santos
Município de Araruna, 18 de março de 2026.

Gustavo França dos Santos
Prefeito

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

DECRETO Nº 2.562/2026

Aprova e homologa o Referencial Curricular Municipal que contempla as Normas sobre Computação na Educação Básica, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Araruna, e dá outras providências.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE ARARUNA, Estado do Paraná, no uso de suas atribuições legais e de acordo com o artigo nº 61, inciso I, alínea “o” da Lei Orgânica do Município, e

CONSIDERANDO que a educação é direito de todos e dever do Estado, incumbindo ao Município manter, com a cooperação técnica e financeira da União e do Estado, programas de educação infantil e de ensino fundamental;

CONSIDERANDO a competência municipal para legislar sobre assuntos de interesse local e suplementar a legislação federal e estadual no que couber;

CONSIDERANDO a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CP nº 1, de 4 de outubro de 2022, que institui as Normas sobre Computação na Educação Básica;

CONSIDERANDO a necessidade de atualização, adequação e fortalecimento do currículo da rede municipal de ensino, em consonância com as políticas públicas educacionais vigentes;

CONSIDERANDO a necessidade de assegurar aos estudantes o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao pensamento computacional, à cultura digital e ao uso crítico, ético e responsável das tecnologias;

CONSIDERANDO a Portaria nº 02/2026, da Secretaria Municipal de Educação, que institui o Referencial Curricular Municipal contemplando as Normas sobre Computação na Educação Básica;

DECRETA:

Art. 1º. Fica aprovado e homologado, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Araruna, o **Referencial Curricular Municipal que contempla as Normas sobre Computação na Educação Básica**, como complemento à Base Nacional Comum Curricular – BNCC, nos termos deste Decreto.

Art. 2º. Integra este Decreto, na forma de **Anexo Único, o Currículo Municipal de Computação da Educação Básica – Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais**, a ser observado pelas unidades escolares da rede municipal.

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

Art. 3º. O Referencial Curricular Municipal de que trata este Decreto observará, entre outros, os seguintes eixos estruturantes:

I – Pensamento Computacional;

II – Cultura Digital;

III – Mundo Digital.

Art. 4º. A implementação do Referencial Curricular Municipal ocorrerá de forma gradual, contínua e articulada, contemplando:

I – a integração curricular da Computação na Educação Infantil e nas turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, de forma transversal;

II – a oferta do componente curricular de Educação Digital e Computação: Robótica, nas turmas do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, na forma definida pela Secretaria Municipal de Educação e pelo Anexo Único deste Decreto;

III – a adequação dos Projetos Político-Pedagógicos, planejamentos escolares e instrumentos de avaliação das unidades de ensino;

IV – a formação continuada dos profissionais da educação;

V – a adequação progressiva de materiais pedagógicos, recursos didáticos e ambientes de aprendizagem;

VI – o incentivo ao desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, inclusive com o uso de tecnologias educacionais, atividades desplugadas, programação introdutória e robótica educacional.

Art. 5º. Compete à Secretaria Municipal de Educação:

I – coordenar, orientar, normalizar e acompanhar a execução deste Decreto;

II – promover a formação continuada de professores, equipes pedagógicas e gestores escolares;

III – expedir orientações complementares necessárias à implementação do currículo aprovado;

IV – monitorar e avaliar a execução das ações previstas, propondo medidas de aperfeiçoamento;

V – assegurar suporte técnico-pedagógico às unidades escolares para a efetiva implementação do currículo.

Art. 6º. As instituições de ensino integrantes da Rede Municipal deverão adequar seus Projetos Político-Pedagógicos, planos de ensino, registros pedagógicos e práticas avaliativas às disposições deste Decreto e de seu Anexo Único, no prazo e na forma definidos pela Secretaria Municipal de Educação.

Art. 7º. A implementação do currículo observará os princípios da inclusão, equidade, interdisciplinaridade, progressividade das aprendizagens, uso ético e responsável das tecnologias e respeito às especificidades do desenvolvimento infantil.

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

Art. 8º. As despesas decorrentes da execução deste Decreto correrão à conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 9º. Os casos omissos e as situações complementares serão resolvidos pela Secretaria Municipal de Educação, observada a legislação aplicável.

Art. 10. Este decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Paço Municipal *“Prefeito Evangelista Dal Santos”*
Araruna, 18 de março de 2026.

Gustavo França dos Santos
Prefeito

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

CURRÍCULO MUNICIPAL DE COMPUTAÇÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

1. APRESENTAÇÃO

O Currículo Municipal de Computação da Educação Básica do Município de Araruna é um documento orientador que estabelece diretrizes para o desenvolvimento do pensamento computacional e da cultura digital nas etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Está fundamentado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e nos Referenciais de Computação da Sociedade Brasileira de Computação (SBC, 2019), assegurando coerência com as políticas nacionais de educação e com o compromisso de formar cidadãos críticos, criativos e éticos diante das tecnologias digitais.

2. FUNDAMENTAÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o desenvolvimento das competências digitais e do pensamento computacional deve acontecer de forma transversal e integrada às diferentes áreas do conhecimento. A Computação, entendida como um campo de saber que envolve o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a criação de soluções tecnológicas, deve estar presente em todas as práticas pedagógicas, articulando-se às áreas de Linguagens, Matemática, Ciências Humanas e da Natureza.

A inserção da Computação na Educação Básica visa promover a compreensão dos fundamentos da ciência da computação, bem como o uso ético e consciente das tecnologias digitais.

Na **Educação Infantil**, o foco recai sobre o estímulo à curiosidade, à resolução de problemas e ao raciocínio lógico por meio de atividades lúdicas e integradas aos Campos de Experiência da BNCC.

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ARARUNA
ESTADO DO PARANÁ
CNPJ 75.359.760/0001-99
Rua Prefeito Hermes de Campos Teixeira, nº 390, CEP 87260-000
ARARUNA - PARANÁ

(41) 3110-1921
prefeitura@araruna.pr.gov.br
www.araruna.pr.gov.br

Nos **Anos Iniciais do Ensino Fundamental**, a Computação se consolida como componente transversal, promovendo o pensamento computacional, a criação de algoritmos, a decomposição de problemas e o desenvolvimento de habilidades de colaboração em ambientes digitais.

3. PRINCÍPIOS NORTEADORES

A Computação deve ser vivenciada de forma lúdica e contextualizada, favorecendo a aprendizagem por meio da curiosidade e da experimentação. Seu ensino é transversal, integrando-se a projetos e práticas das demais áreas curriculares e valorizando autoria, colaboração e criatividade. As tecnologias digitais são vistas como ferramentas de expressão, pesquisa e comunicação. Podemos destacar os seguintes princípios:

- Integração curricular e interdisciplinaridade;
- Aprendizagem significativa e contextualizada;
- Equidade no acesso às tecnologias digitais;
- Valorização da cultura digital e da autoria dos estudantes;
- Ética, cidadania e respeito nas práticas tecnológicas.

4. OBJETIVOS GERAIS

- Desenvolver o pensamento computacional por meio de experiências interdisciplinares.
- Promover o uso crítico, ético e seguro das tecnologias digitais.
- Estimular a autonomia, criatividade e cooperação dos estudantes.
- Favorecer a integração entre Computação e as demais áreas do currículo.
- Desenvolver habilidades digitais básicas de comunicação e criação de conteúdo.

**5. EIXOS INTEGRADORES DA COMPUTAÇÃO TRANSVERSAL**

1. Pensamento Computacional: raciocínio lógico, reconhecimento de padrões e criação de algoritmos.
2. Cultura Digital: uso ético e responsável das tecnologias, cidadania digital.
3. Inovação e Criatividade: exploração de dispositivos, jogos, robótica e projetos criativos.

6. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

A organização curricular da Computação no Município de Araruna está estruturada conforme as etapas da Educação Básica, respeitando os princípios da BNCC e o desenvolvimento progressivo das competências digitais e computacionais.

Educação Infantil: Nos Campos de Experiência da Educação Infantil, a Computação é trabalhada de forma integrada, com foco em situações de exploração, descoberta e colaboração. As crianças aprendem a compreender a lógica das coisas, a resolver problemas simples, a utilizar recursos tecnológicos e a desenvolver a criatividade, sempre mediadas por interações significativas.

Ensino Fundamental – Anos Iniciais: Nos Anos Iniciais, a Computação é organizada em torno de unidades temáticas e habilidades que estimulam o pensamento lógico, a abstração, a decomposição e o raciocínio lógico. O trabalho pedagógico deve integrar atividades de:

- Programação básica;
- Robótica educacional;
- Jogos digitais e desafios lógicos;
- Projetos interdisciplinares, envolvendo a solução de problemas reais e contextualizados.

**7. EDUCAÇÃO INFANTIL**

Na Educação Infantil, o trabalho com Computação ocorre de forma transversal aos Campos de Experiência da BNCC, promovendo o desenvolvimento do pensamento computacional, da criatividade e da cultura digital por meio de brincadeiras, narrativas e exploração de recursos tecnológicos e não tecnológicos.

O eu, o outro e o nós

- Explorar a colaboração em jogos de regras e desafios coletivos.
- Identificar comportamentos éticos e respeitosos no uso de tecnologias.
- Utilizar recursos digitais para registrar e compartilhar experiências coletivas.

Corpo, gestos e movimentos

- Participar de atividades de robótica desplugada, utilizando o corpo para representar comandos e sequências.
- Desenvolver coordenação e raciocínio lógico em brincadeiras que envolvam direções e movimentos.
- Experimentar diferentes linguagens de expressão em ambientes digitais interativos.

Trços, sons, cores e formas

- Criar representações visuais utilizando aplicativos de desenho e pintura digital.
- Explorar o uso de formas geométricas e padrões em atividades computacionais lúdicas.
- Produzir composições visuais e sonoras com recursos tecnológicos simples.

Escuta, fala, pensamento e imaginação

- Participar da criação de histórias digitais e animações simples.
- Utilizar aplicativos de gravação de voz e imagem para narrativas colaborativas.
- Desenvolver a capacidade de planejar e ordenar ações em sequências narrativas (algoritmos desplugados).

Espacos, tempos, quantidades, relações e transformações

- Resolver desafios que envolvam padrões, contagens e ordenações.
- Utilizar jogos digitais para compreender relações de causa e efeito.
- Criar algoritmos simples em atividades de codificação desplugada (como tirinhas e comandos).

**8. ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS**

O objetivo é integrar a Computação de forma transversal às áreas, nas turmas do 1º ano ao 3º ano e como componente curricular nas turmas do 4º ano e 5º ano desenvolvendo pensamento lógico e resolução criativa de problemas.

Exemplos de Integração nas outras áreas nas turmas do 1º ao 3º ano:

- Língagens: histórias digitais, podcasts e ética digital.
- Matemática: programação visual e jogos de lógica.
- Ciências: investigação com aplicativos e simulações.
- Humanas: impacto da tecnologia e linhas do tempo digitais.
- Arte: produção de animações e tirinhas sonoras.

Componente Curricular para as turmas do 4º e 5º ano:

Educação digital e Computação: Robótica.

9. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

As estratégias metodológicas devem priorizar:

- Aprendizagem ativa,
- Experimentação,
- Trabalho colaborativo.

Propõem-se metodologias como:



- Aprendizagem baseada em projetos (ABP);
- Resolução de problemas;
- Jogos digitais e desafios de lógica;
- Projetos de criação de algoritmos e protótipos digitais.

A Computação deve ser tratada como meio de expressão, investigação e construção de conhecimento.

10. AVALIAÇÃO

A avaliação deve ser processual e formativa, observando participação, colaboração, raciocínio lógico e uso responsável das tecnologias. Podem ser utilizados instrumentos como observação, portfólios, autoavaliações e registros de projetos.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Computação, enquanto saber transversal, deve atravessar todas as práticas pedagógicas, enriquecendo o currículo e ampliando as formas de aprender e ensinar. Mais do que ensinar o uso de tecnologias, busca-se formar sujeitos críticos, criativos e éticos, capazes de compreender e transformar o mundo digital e social.

9. REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018.
SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019.
UNESCO. Competências Digitais para a Cidadania, 2020.
DCN da Educação Básica. MEC, 2013.

**Integração da Computação nos Campos de Experiência da Educação Infantil**

Campo de Experiência	Objetivo	Conteúdos Computacionais	Habilidades (BNCC e Computação)	Práticas Sugeridas
O eu, o outro e o nós	Desenvolver atitudes de colaboração, respeito e empatia, utilizando recursos tecnológicos e experiências coletivas.	• Ética digital e convivência online; • Colaboração em ambientes digitais; • Comunicação mediada por tecnologia.	• Demonstrar atitudes de cuidado e respeito nas interações presenciais e virtuais; • Participar de atividades coletivas que envolvam regras e papéis; • Reconhecer as tecnologias como meios de comunicação e cooperação.	Jogos colaborativos (digitais e desplugados) com regras e turnos; Produção de histórias digitais em grupo (imagens, áudios e vídeos); Rodas de conversa sobre o uso responsável de tecnologias.
Corpo, gestos e movimentos	Favorecer a compreensão de sequências, comandos e direções por meio de atividades motoras e tecnológicas.	• Sequências de ações (algoritmos); • Robótica desplugada; • Pensamento lógico-motor.	• Explorar movimentos e comandos corporais para expressar ideias; • Criar e seguir sequências de instruções; • Compreender ordem, repetição e causa-efeito em brincadeiras.	Jogos de "siga o comando" (ex.: vá para frente, vire à esquerda); Circuitos de percurso com instruções passo a passo; Robótica desplugada com setas, blocos ou desenhos de rotas.
Traços, sons, cores e formas	Promover a expressão artística e criativa com apoio de recursos digitais e computacionais.	• Representação digital de ideias (desenhos, sons e animações); • Criação e autoria digital; • Produção multimodal (texto, imagem, som).	• Utilizar diferentes linguagens e ferramentas digitais para criar e se expressar; • Identificar formas, padrões e repetições visuais e sonoras; • Demonstrar curiosidade ao explorar tecnologias e recursos digitais artísticos.	Criação de desenhos digitais em tablets ou softwares simples; Produção de tirinhas sonoras e sons para histórias; Brincadeiras com aplicativos de pintura e composição visual.
Escuta, fala, pensamento e imaginação	Estimular o raciocínio lógico, a oralidade e a imaginação por meio de histórias e produções digitais.	• Sequências narrativas e algoritmos; • Pensamento computacional em histórias; • Comunicação digital e multimodal.	• Compreender a sequência lógica das histórias; • Criar narrativas digitais de forma colaborativa; • Expressar ideias e opiniões em diferentes mídias.	Contação de histórias com apoio de imagens e sons digitais; Criação de histórias no Scratch ou aplicativos de narrativa visual; Brincadeiras de "programar histórias" com cartões de comando.



Espacos, tempos, quantidades, relações e transformações	Desenvolver o raciocínio lógico, a observação e a resolução de problemas, associando matemáticos e computacionais.	• Padrões e classificações; Sequências lógicas e objetos; • Pensamento computacional (decomposição, abstração, reconhecimento de padrões);	• Reconhecer, comparar e classificar (digitais e físicos); Atividades de ordenação e agrupamento de elementos; • Resolver desafios e problemas simples usando aplicativos educacionais de lógica e matemática.	Jogos de sequência e lógica (digitais e físicos); Atividades de ordenação e agrupamento de elementos; • Exploração de aplicativos educacionais de lógica e matemática.
Avaliação				
Avaliar a curiosidade, raciocínio e autonomia das crianças durante experiências computacionais, considerando: - Participação ativa e colaboração; - Desenvolvimento lógico-sequencial; - Expressão criativa em diferentes mídias; - Atitudes éticas no uso de tecnologias.				
Referências				
BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018. SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019. DCN da Educação Básica. MEC, 2013.				

**INTEGRAÇÃO DAS HABILIDADES DA BNCC E COMPUTAÇÃO – 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Componente Curricular	Habilidade BNCC	Habilidade BNCC Computacional (oficial 2018)	Integração e Possibilidades de Trabalho
Língua Portuguesa	EF01LP01 – Reconhecer a função social da escrita e da leitura em diferentes contextos.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias. EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	Explorar a escrita de pequenos textos e histórias por meio de aplicativos de digitação e desenho. Propor atividades em que os alunos organizem instruções simples (passo a passo) para escrever ou ler algo, relacionando com a ideia de algoritmo. Usar recursos digitais para que compartilhem suas produções de forma segura.
Matemática	EF01MA05 – Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias. EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	Trabalhar com jogos digitais que envolvam contagem, padrões e resolução de problemas. Relacionar as etapas de resolução de problemas com o conceito de algoritmo. Usar blocos lógicos e atividades de programação desplugada para estimular o pensamento sequencial.



Ciências	EF01CI01 – Identificar características observáveis dos seres vivos e não vivos.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias. EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	Utilizar aplicativos e vídeos interativos para observar fenômenos naturais. Registrar observações por meio de desenhos digitais ou fotos, descrevendo as etapas do experimento em sequência lógica (algoritmo).
História	EF01HI01 – Identificar diferentes formas de medir e registrar o tempo.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias. EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	Construir uma linha do tempo digital da rotina escolar. Organizar as atividades em ordem cronológica, identificando padrões e sequências de eventos, relacionando com a ideia de decomposição de tarefas.
Geografia	EF01GE02 – Identificar características do lugar onde vive.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias.	Criar mapas digitais simples com imagens da escola e do bairro, descrevendo o caminho casa-escola. Discutir o uso de tecnologias de localização e reconhecer como os recursos digitais ajudam a representar o espaço.



		EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	
Arte	EF15AR02 – Experimentar diferentes materiais e técnicas artísticas.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias. EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	Propor criações artísticas digitais, explorando o uso de ferramentas de desenho e pintura online. Relacionar o processo de criação artística com o planejamento de etapas, como em um algoritmo visual.
Educação Física	EF01EF03 – Participar de jogos e brincadeiras diversas, respeitando regras e limites.	EF01CO01 – Identificar e descrever algoritmos simples para resolver problemas do cotidiano. EF01CO02 – Explorar o uso de representações (como setas, símbolos e imagens) para descrever sequências de ações. EF01CO03 – Utilizar tecnologias digitais para representar e comunicar ideias. EF01CO04 – Reconhecer a importância das tecnologias digitais no dia a dia.	Utilizar jogos digitais que envolvam movimento e coordenação. Criar sequências de ações (como coreografias ou percursos) e representá-las por meio de símbolos, explorando a noção de instruções sequenciais e repetição (loops).
Avaliação: Deve ser contínua, diagnóstica e formativa, considerando o desenvolvimento das competências e habilidades previstas tanto na BNCC geral quanto na BNCC Computacional. O objetivo é observar como o estudante aplica o pensamento computacional e a cultura digital nas diferentes áreas do conhecimento, demonstrando autonomia, criatividade e responsabilidade no uso das tecnologias.			
Referências: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018. SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019.			

**Integração das Habilidades da BNCC e Computação – 2º Ano do Ensino Fundamental**

Componente Curricular	Habilidade BNCC	Habilidade BNCC Computacional (oficial 2018)	Integração e Possibilidades de Trabalho
Língua Portuguesa	EF02LP05 – Produzir textos curtos com coerência e coesão, utilizando convenções da escrita.	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	Propor atividades de escrita e revisão de textos digitais, planejando a sequência lógica da produção textual. Relacionar a organização de ideias à criação de algoritmos, utilizando aplicativos simples de edição de texto.
Matemática	EF02MA08 – Reconhecer e explorar padrões em sequências numéricas e figuras geométricas.	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das	Explorar padrões e sequências por meio de jogos digitais e atividades de programação desplugada. Relacionar a criação de padrões com a lógica de repetição e estruturação de algoritmos.



		tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	
Ciências	EF02CI03 – Identificar diferentes materiais e suas propriedades.	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	Usar simulações digitais para observar transformações e propriedades dos materiais. Organizar observações em tabelas ou gráficos digitais, promovendo o raciocínio lógico e a representação estruturada de dados.
História	EF02HI02 – Identificar formas de organização do tempo e reconhecer eventos significativos da vida pessoal e social.	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	Construir linhas do tempo digitais e ordenar eventos históricos em aplicativos interativos. Refletir sobre o papel das tecnologias na comunicação e registro da história humana.
Geografia	EF02GE03 – Reconhecer características do lugar onde	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os	Explorar aplicativos de mapas e imagens de satélite para observar o



	vive e as relações com o meio ambiente.	por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	entorno. Criar representações digitais simples (mapas, desenhos, fotografias) para expressar as observações e desenvolver o pensamento espacial.
Arte	EF15AR02 – Experimentar diferentes materiais e técnicas artísticas.	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	Estimular a criação de produções digitais que explorem forma, cor e movimento, utilizando softwares de desenho e animação. Relacionar a criação artística ao processo de planejamento e sequência lógica de etapas (pensamento computacional).
Educação Física	EF02EF03 – Participar de jogos e brincadeiras que envolvam regras simples.	EF02CO01 – Reconhecer e aplicar algoritmos em situações do cotidiano, representando-os por meio de sequências ordenadas de ações. EF02CO02 – Criar representações para descrever processos simples utilizando símbolos, imagens ou instruções escritas. EF02CO03 – Utilizar tecnologias digitais para registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das	Planejar jogos e atividades em que os alunos organizem regras e sequências de ações, promovendo a compreensão de algoritmos simples. Usar vídeos e aplicativos de movimento para



		registrar, representar e comunicar ideias e soluções. EF02CO04 – Identificar diferentes usos das tecnologias digitais e refletir sobre sua influência na vida cotidiana.	explorar coordenação, ritmo e planejamento de ações corporais.
Avaliação: Deve ser contínua, diagnóstica e formativa, considerando o desenvolvimento das competências e habilidades previstas tanto na BNCC geral quanto na BNCC Computacional. O objetivo é observar como o estudante aplica o pensamento computacional e a cultura digital nas diferentes áreas do conhecimento, demonstrando autonomia, criatividade e responsabilidade no uso das tecnologias.			
Referências: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018. SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019.			



INTEGRAÇÃO DAS HABILIDADES DA BNCC E COMPUTAÇÃO – 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Componente Curricular	Habilidade BNCC	Habilidade BNCC Computacional (oficial 2018)	Integração e Possibilidades de Trabalho
Língua Portuguesa	EF03LP07 – Produzir textos narrativos e descritivos com sequência lógica e clareza.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	Propor atividades de escrita colaborativa em ambiente digital, onde os alunos organizam as etapas de um texto como se fosse um algoritmo narrativo. Usar editores de texto online para revisão coletiva e explorar ferramentas que ajudem na construção lógica de histórias.
Matemática	EF03MA07 – Resolver problemas que envolvam multiplicação e divisão por meio de estratégias diversas.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das	Utilizar jogos e aplicativos digitais que estimulem o raciocínio lógico e a decomposição de problemas. Explorar padrões matemáticos e criar pequenos algoritmos para automatizar cálculos simples em planilhas eletrônicas.



		tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	
Ciências	EF03CI02 – Investigar as relações entre seres vivos e o ambiente.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	Usar softwares de simulação e aplicativos educacionais para representar cadeias alimentares e ecossistemas. Registrar observações e resultados de experimentos em planilhas digitais, exercitando o pensamento lógico e a organização de dados.
História	EF03HI03 – Reconhecer mudanças e permanências nas comunidades ao longo do tempo.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	Criar linhas do tempo digitais sobre a evolução das tecnologias e modos de vida. Discutir os impactos das inovações tecnológicas nas relações sociais e culturais.



Geografia	EF03GE05 – Compreender diferentes paisagens e suas transformações ao longo do tempo.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	Utilizar imagens de satélite e ferramentas de mapas digitais para observar transformações nas paisagens. Relacionar o uso dessas tecnologias com a coleta e análise de dados geográficos.
Arte	EF15AR02 – Experimentar diferentes materiais e técnicas artísticas.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	Incentivar o uso de softwares de design e animação para criar produções artísticas digitais. Estimular o planejamento do processo criativo como um algoritmo, valorizando a lógica e a sequência das etapas de criação.



Educação Física	EF03EF04 – Compreender e aplicar regras em jogos e brincadeiras.	EF03CO01 – Reconhecer padrões e decompor problemas em partes menores para facilitar sua resolução. EF03CO02 – Elaborar e testar algoritmos simples, representando-os com diferentes linguagens (natural, visual ou simbólica). EF03CO03 – Utilizar tecnologias digitais para coletar, organizar e comunicar informações de forma ética e responsável. EF03CO04 – Analisar impactos das tecnologias digitais no cotidiano e propor formas de uso consciente e colaborativo.	Desenvolver jogos colaborativos em que os alunos criem regras e comandos para simular algoritmos. Refletir sobre o trabalho em equipe e o uso ético de tecnologias em atividades recreativas.
Avaliação: Deve ser contínua, diagnóstica e formativa, considerando o desenvolvimento das competências e habilidades previstas tanto na BNCC geral quanto na BNCC Computacional. O objetivo é observar como o estudante aplica o pensamento computacional e a cultura digital nas diferentes áreas do conhecimento, demonstrando autonomia, criatividade e responsabilidade no uso das tecnologias.			
Referências: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018. SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019.			



COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO DIGITAL E COMPUTAÇÃO: ROBÓTICA

Eixo	Objeto do Conhecimento	Código e Habilidade (Descrição completa)	Conteúdos
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. EF04CO02 – Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	• Diferença entre robô, autômatos e outras máquinas. • Conceito de coordenadas e matrizes. • Representação de objetos do mundo real em um plano cartesiano simples. • Utilização da placa de programação para trabalhar com posições (coordenadas). • Compreensão do que são registros, sua função e organização. • Diferença entre matrizes e registros. • Aplicação de registros em projetos de robótica para identificar sensores e atuadores. • Criação de cadastro (bancos de dados simples) para o robô. • Programação desplugada com blocos. • Reconhecimento de sistemas de Inteligência Artificial em diferentes contextos. • Diferenciação da Inteligência Artificial da inteligência humana.
Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições	EF04CO03 – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou desenhos (pictográfica).	• Algoritmo: sequência ordenada de passos para realizar uma tarefa e representação por meio de linguagem oral, escrita ou desenhos (pictográfica).



	simples e aninhadas	pictográfica, que incluem sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	• Padrões e sequências lógicas: identificação de padrões em cores, formas, números e sons; reconhecimento de padrões em danças, músicas e desenhos geométricos; criação e continuação de sequências repetitivas. • Repetições em Algoritmos (Iterações): repetições simples e aninhadas. Aplicação de repetições para economizar esforço e criar eficiência. • Pensamento algorítmico e depuração: planejamento de instruções passo a passo, teste e execução de algoritmos, identificação e correção de erros (debugging) e decomposição de problemas. • Aplicação prática com tecnologia: desenvolvimento de sequências e padrões em placas de programação com matriz de LEDs integrada; criação de animações e efeitos luminosos usando repetições; desenvolvimento de jogos simples aplicando lógica e padrões. • Trabalho colaborativo e aplicações no mundo real: criação e comparação de algoritmos em grupo; aplicação de algoritmos em contextos reais (danças, músicas, jogos de tabuleiro e arte); reconhecimento do uso de algoritmos em ambientes digitais. • Utilização de recursos naturais para o funcionamento da IA.
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).	• O que o robô entende? • O que é codificar? Por que os robôs precisam de códigos? • Codificando diferentes tipos de informação. • Diferença entre informação humana e dados para máquina. • O idioma do robô: binário (bits e bytes). • Introdução ao conceito de bits e codificação binária, utilizando a



		EF04CO05 – Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	placa de programação para representar números binários, com LEDs. • Como sensores ultrassônicos e de unidade e temperatura transformam fenômenos físicos em dados digitais. • Ligação entre dados digitais e ação do robô utilizando o sensor ultrassônico e o servomotor. • Fundamentos de IA como algoritmos computáveis. • Contextualização dos dados no uso da IA.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	EF04CO06 – Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	• Uso de ferramentas digitais para organizar ideias (mapas mentais, slides simples). • Colaboração digital: uso de arquivos compartilhados para que os grupos possam trabalhar juntos no mesmo documento. • Criação de apresentação digital simples para planejar o que o robô fará. • Importância de documentar projetos. • Uso de planilhas/tabelas simples para registrar dados coletados pelos sensores. • Criação de conteúdo digital (vídeos curtos ou textos). • Uso de softwares de edição de imagens e vídeos para ilustrar o projeto. • Animação Colaborativa com LEDs: integração com a placa de programação (ex.: matriz de LEDs). • Apresentação de projetos e compartilhamento. • Entendimento de IA forte e IA fraca.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	EF04CO07 – Demonstrar postura ética nas atividades de coleta,	• O que é ser um cidadão digital? • Introdução ao conceito de direitos e deveres na internet.



	no uso da tecnologia	transferência, guarda e uso de dados. EF04CO08 – Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	• O que são dados pessoais (nome, idade etc.) e a diferença entre eles e informações públicas. • Proteção de dados. • Proteção de senhas. • Importância de pedir ajuda a adultos ao cadastrar informações. • Ética na coleta, armazenamento e compartilhamento de dados. • Uso responsável e colaborativo de dados em projetos de robótica. • Respeito à autoria: não copiar trabalhos sem autorização (textos, fotos, códigos). • Verificação de informações (fake news). • Registro correto das fontes. • Netiqueta e respeito em ambientes online. • Não compartilhar fotos sem autorização. • Consciência e privacidade de dados. • Ética no uso da IA e supervisão humana no uso da IA.
Avaliação: Deve ser contínua, diagnóstica e formativa, considerando o desenvolvimento das competências e habilidades previstas tanto na BNCC geral quanto na BNCC Computacional. O objetivo é observar como o estudante aplica o pensamento computacional e a cultura digital nas diferentes áreas do conhecimento, demonstrando autonomia, criatividade e responsabilidade no uso das tecnologias.			
Referências: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018. SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019.			



5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixo	Objeto do Conhecimento	Código e Habilidade (Descrição completa)	Conteúdos (texto integral da Orientação Conjunta nº 09/2025)
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. 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.	• Conceito de lista como estrutura de dados. • Identificando comandos e ações. • Manipulação de listas (inserir, remover, alterar). • Uso de listas para planejamento e coleta de dados. • Classificação de objetos por características. • Utilização da placa de programação e LED para criação de uma lista de símbolos para realização de tarefas. • Representação e manipulação de sequências de listas utilizando software de programação em blocos, placa de programação, LEDs, servomotores, sensor ultrassônico e sensor de unidade e temperatura. • Reconhecimento da Inteligência Artificial como sistema e interação Humano-IA. • Pontos fortes e fracos da IA. • O que são grafos (caminhos). • Mapeamento de percursos e rotas do robô.
Pensamento Computacional	Lógica computacional	EF05CO03 – Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores "verdadeiro" e "falso".	• Conceito de lógica computacional. • Noções de operadores lógicos (AND, OR, NOT). • Aplicação de operações lógicas no comportamento do robô. • Criação de regras condicionais e de decisão. • Simulação de circuitos lógicos com LEDs (ligado/desligado).



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.	• Comando SE... ENTÃO... SENÃO. • Repetições e decisões lógicas combinadas. • Planejamento e simulação de rotinas com condições. • Planejamento de ações com base em situações condicionais reais e digitais.
Mundo Digital	Arquitetura de computadores	EF05CO05 – Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).	• Identificação de sensores, atuadores e processadores. • Entendimento do fluxo de dados. • Diferença entre hardware e software. • Comparação entre o funcionamento de um computador e de um robô.
Mundo Digital	Armazenamento de dados	EF05CO06 – Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	• Tipos de armazenamento (local e remoto). • Segurança de dados e privacidade. • Armazenamento e recuperação de informações de sensores. • Introdução aos conceitos de banco de dados e nuvem.
Mundo Digital	Sistema operacional	EF05CO07 – Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	• O que é um sistema operacional? • Funções e exemplos de sistemas operacionais. • Reconhecimento do papel do sistema operacional nos robôs. • Introdução ao conceito de sistemas embarcados e IA.
Cultura Digital	Segurança e ética digital	EF05CO08 – Acessar as informações na internet de forma crítica para distinguir conteúdos	• Pesquisa crítica e análise de fontes. • Direitos autorais e licenças abertas. • Privacidade e ética no uso da IA.



		confiáveis de não confiáveis. EF05CO09 – Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	• Respeito e cidadania digital. • Responsabilidade no uso de dados e tecnologias.
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. EF05CO11 – Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	• Uso crítico e criativo das tecnologias. • Impacto da robótica e da IA no trabalho e na vida cotidiana. • Reflexão sobre o papel da tecnologia na sociedade. • Inclusão digital e inovação social.
Avaliação: Deve ser contínua, diagnóstica e formativa, considerando o desenvolvimento das competências e habilidades previstas tanto na BNCC geral quanto na BNCC Computacional. O objetivo é observar como o estudante aplica o pensamento computacional e a cultura digital nas diferentes áreas do conhecimento, demonstrando autonomia, criatividade e responsabilidade no uso das tecnologias.			
Referências: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018. SBC. Referenciais de Computação para Educação Básica, 2019.			



Lei nº 2.250/2026

Autoriza o Município de Araruna a conceder subsídio tarifário orçamentário para o custeio a tarifa do transporte coletivo municipal.

Prefeito do Município de Araruna, no uso de suas atribuições legais, com amparo no artigo 55, inc. IV, da Lei orgânica do Município, faço saber que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º. Fica o Poder Público Municipal autorizado a investir em programas de apoio à Infraestrutura de mobilidade urbana e a conceder subsídio tarifário orçamentário nas modalidades de indenização, de aporte ou de custeio à tarifa do transporte, visando resguardar o exercício, o funcionamento e a modicidade tarifária do Sistema de Transporte Coletivo Urbano de Passageiros Municipal Araruna - distritos.

§1º- O subsídio tarifário, tem como finalidade:

I - Fomentar a utilização do transporte público e melhorar a mobilidade urbana;

II - Assegurar a modicidade das tarifas;

III - Evitar o aumento desenfreado da tarifa;

IV - Assegurar, de forma eficiente, a operacionalização do sistema de transporte coletivo urbano;

V - Garantir o direito ao transporte de forma ininterrupta;

§2º- A concessão de subsídio deverá estar em consonância com os princípios, as diretrizes e os Objetivos da Política Nacional de Mobilidade Urbana, instituída por intermédio da Lei Federal nº 12.587, de 03 de janeiro de 2012, e alterações posteriores, fazendo prevalecer o interesse público, assegurando a modicidade das tarifas, priorizando o transporte coletivo urbano de passageiros e promovendo a melhoria da mobilidade das pessoas nos deslocamentos.

§3º- Para fins desta Lei, subsídio tarifário é o aporte financeiro para custeio do serviço de transporte coletivo público urbano de passageiros, com a finalidade de reduzir o valor da tarifa, combater o transporte irregular, incentivar a utilização do transporte público e garantir a não interrupção do transporte público.

§4º- Os investimentos em programas de apoio à infraestrutura de mobilidade urbana devem priorizar a acessibilidade e a segurança nos deslocamentos das pessoas e promover o desenvolvimento de uma mobilidade urbana sustentável.



Art. 2º. Fica o Município autorizado a realizar o subsídio no limite anual de R\$ 96.000,00 (noventa e seis mil reais), com limite mensal de R\$ 8.000,00 (oito mil reais), respeitada a disponibilidade orçamentária.

Art. 3º. O valor do subsídio será concedido diretamente pelo Município de Araruna às concessionárias dos serviços públicos de transporte coletivo urbano de passageiros, com periodicidade mensal, em valor custeado por passagem, com as condições regulamentadas por decreto no que couber.

Art. 4º. Para fins de apuração do valor do subsídio, as concessionárias dos serviços públicos de transporte coletivo urbano de passageiros deverão apresentar mensalmente ao Município de Araruna relatório indicando o número de usuários pagantes no mês, bem como outras informações estabelecidas em regulamento.

Parágrafo único. O Município de Araruna estabelecerá em Portaria o responsável pela fiscalização dos relatórios das passagens, repassado pela concessionária. O Município regulamentará esta Lei no que couber por decreto.

Art. 6º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação, revogando as disposições em contrário.

Paço Municipal Prefeito Evangelista Dal Santos.
Araruna, 18 de março de 2026.

Gustavo França dos Santos
Prefeito



MUNICÍPIO DE GUARAPUAVA
SECRETARIA MUNICIPAL DE ADMINISTRAÇÃO
Departamento de Licitações e Contratos

I AVISO DE PRORROGAÇÃO
PREGÃO ELETRÔNICO Nº 37/2026
SISTEMA DE REGISTRO DE PREÇOS
COM BENEFÍCIOS PARA MICRO E PEQUENAS EMPRESAS

O Município de Guarapuava, através do Departamento de Licitações e Contratos, devidamente autorizado, torna público que fará realizar a Licitação abaixo: PROCESSO Nº 20/2026.

OBJETO: Registro de preços para eventual contratação de empresa especializada em soluções tecnológicas para locação do sistema de estacionamento rotativo regulamentado no município, visando a implantação de sistema integrado de gerenciamento através do fornecimento de software e equipamentos novos, que será gerido pela Secretaria Municipal de Defesa Social e Mobilidade, através de licença mensal.

VALOR MÁXIMO: R\$ 2.397.646,12 (dois milhões trezentos e noventa e sete mil seiscentos e quarenta e seis reais e doze centavos).

TIPO DE LICITAÇÃO: Menor Preço – Por Lote.

SUPORTE LEGAL: Lei Federal nº 14.133, de 2021, Decretos Municipais nºs: 6.320/2017, 7545/2019, 9.463/2022, 9.781/2022, 10.140/2023, 10.475/2023.

SISTEMA EMPREGADO: BLL (Bolsa de Licitações e Leilões) <https://bllcompras.com/>.

CREDENCIAMENTO E CADASTRAMENTO DE PROPOSTAS: Ocorrerá até às 09h00min do dia 07/04/2026 (horário de Brasília (DF)).

ABERTURA DE PROPOSTAS E DISPUTA POR LANCES: A sessão pública terá início a partir do encerramento do prazo estabelecido para credenciamento e cadastramento de propostas.

PREGOEIRA: Karini Eloisa Dutra.

EQUIPE DE APOIO: João Antônio de Barba e Mariana Hartmann Coniesmi.

INFORMAÇÕES: O Edital e seus anexos, bem como a íntegra do processo poderão ser obtidos: Pelo Portal da Transparência: <https://guarapuava.atende.net/?pg=transparencia#/grupo/1/item/1/tipo/1>; ou No Departamento de Licitações e Contratos, sito à Rua Brigadeiro Rocha, 2.777 – 1º andar – CEP: 85.010-990. Telefones (42) 3142-1047 – 3142-1048, de segunda a sexta-feira, das 08h00 às 17h00 e (42) 3142-1051 (WhatsApp).

Guarapuava, 18 março de 2026.

PUBLIQUE-SE.

ADLIMARA REGINA RUIZ

Diretora de Licitações e Contratos



PORTARIA nº. 304/2025

O Prefeito Municipal de Araruna, Estado do Paraná, Gustavo França dos Santos, no uso de suas atribuições legais e;

Considerando o contido na Lei Municipal nº 1.233/2006 que Dispõe sobre o Regime Jurídico Único dos Servidores Públicos do Município de Araruna, bem como suas alterações;

Considerando a Lei nº. 1467/2008 que Institui o plano de Cargos e o Sistema de Evolução Funcional dos Servidores Públicos da Administração Direta do Município de Araruna, bem como suas alterações;

Considerando a Lei nº. 1230/2006 que Dispõe a Estrutura Administrativa da Prefeitura Municipal de Araruna, e dá outras providências, bem como suas alterações:

RESOLVE:

Art. 01º - REVOGAR à partir 14/03/2026 de a Portaria nº 287/2026 que concedeu a servidor (a) VIVIANE APARECIDA MOREIRA, admitido (a) em 10/03/2022, sob matrícula nº. 421, Licença por Motivo de Doença em Pessoa da Família, pelo período de 30 (trinta) dias, com base no art. 95 da Lei 1233/2006.

Art. 2º. – Esta Portaria entra em vigor na data retroativa de 14/03/2026 da publicação, revogando as disposições em contrário.

Registre-se,
Publique-se,
Cumpra-se,

Paço Municipal Prefeito Evangelista Dal Santos,
Araruna, em 18 de Março de 2026.

Gustavo França dos Santos
Prefeito Municipal



PORTARIA Nº 305/2026

Conceder gratificação para exercer a Função de Professor Temporário em razão de “2º Período-Adicional 100%VB”, em instituição de ensino da rede municipal de Araruna – PR e dá outras providências.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE ARARUNA, Estado do Paraná, no uso de suas atribuições legais e de acordo com o art. 61, inciso II, alíneas “a”, da Lei Orgânica do Município, e;

Considerando o disposto na Lei Municipal nº 1.540/2010 e 1.807/2014;

RESOLVE:

Art. 1º. Conceder a servidor(a), **LEIA DA SILVA**, matrícula: 958, **GRATIFICAÇÃO**, correspondente a 100% (cem por cento), do vencimento do nível inicial da Classe em que se encontra posicionado o Professor (a), em razão de adicional de segundo período pela função designada, - “2º Período-Adicional100%VB”, à partir de 18 de Março de 2026.

Parágrafo único. A gratificação do caput, tem cunho eventual, esporádico e temporário, não se incorporando aos vencimentos do(a) servidor(a), não gerando estabilidade ou direito a sua conversão em cargo efetivo, nem sobre ele incidirá vantagens acessórias, com fundamento na Lei 1.540/2010.

Art. 2º. - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação, revogando as disposições em contrário.

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

Paço Municipal Evangelista Dal Santos.
Araruna, 168 de Março de 2026.

GUSTAVO FRANÇA DOS SANTOS
PREFEITO



PREFEITURA MUNICIPAL DE ARARUNA
Estado do Paraná
Praça Nossa Senhora do Rocio, 390 , CNPJ 75.359.760/0001-99

Pág. 1/2

Exercício: 2026

Decreto nº 2563/2026 de 18/03/2026

Abre Crédito Adicional Suplementar autorizado pela Lei Municipal Orçamentária nº 2238/2025 de 10/12/2025 e dá outras providências.

O Prefeito Municipal de ARARUNA, Estado do Paraná, no uso de suas atribuições legais e das que lhe foram conferidas pela Lei

DECRETA

Art. 1º - Fica aberto Crédito Adicional Suplementar no valor de R\$ 497.303,42 (quatrocentos e noventa e sete mil trezentos e três reais e quarenta e dois centavos), para suplementar a dotação orçada insuficiente prevista no orçamento vigente:

Suplementação			
06.000.00.000.0000.0.000.	DEPARTAMENTO DE VIACAO, OBRAS E SERVICOS PUBLICOS		
06.005.25.751.0029.2.029.	MANUTENCAO DA REDE DE ILUMINACAO PUBLICA MUNICIPAL		
644 - 3.3.90.39.00.00	1618 OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA	100.000,00	
09.000.00.000.0000.0.000.	DEPARTAMENTO DE EDUCACAO		
09.002.12.361.0016.1.043.	AQUISICAO DE EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE		
645 - 4.4.90.52.00.00	1149 EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE	109.102,63	
11.000.00.000.0000.0.000.	DEPARTAMENTO DE SAUDE		
11.002.10.301.0011.2.073.	MANUTENCAO DAS UNIDADES BASICAS DE SAUDE DO MUNICI		
643 - 3.3.90.14.00.00	330 DIÁRIAS - CIVIL	62.731,67	
647 - 3.3.90.30.00.00	330 MATERIAL DE CONSUMO	100.000,00	
648 - 3.3.90.39.00.00	330 OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA	55.469,12	
646 - 4.4.90.52.00.00	330 EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE	70.000,00	
Total Suplementação:		497.303,42	

Art. 2º. Os créditos abertos no artigo anterior serão cobertos com os recursos em igual importância, proveniente do Superavit Financeiro;

Fonte(s):	Cod.TCE
31149 PLANO PR MAIS CIDADES III EQUIP INFORMATICA EDUCACAO	1149
31330 FMS ESTADUAL E QUALIF CONS MUNIC DE SAUDE Exercicios anteriores	330
31618 OPE CREDITO BCO DO BRASIL 2024 USINA FOTOVOLTAICA	1618

Art. 3º. Altera-se no PPA 2022/2025, lei municipal 2.068/2021 na LDO/2025 lei municipal 2.180/2024 e LOA 2025 lei municipal 2.201/2024. Revogam-se as disposições em contrário.

Edifício da Prefeitura Municipal de ARARUNA , Estado do Paraná, em 18/03/2026.



Prefeito
GUSTAVO FRANÇA DOS SANTOS