



DIÁRIO OFICIAL



Avenida Tancredo neves, nº2605, Agreste CEP.:68920-000 / email: diariopmlj@gmail.com CNPJ: 23.066.905/0001- 60 - PMLJ

PODER EXECUTIVO

MARCEL JANDSON MENEZES

Prefeito

ELIÁ CONRADO DE ARAÚJO

Vice Prefeito

SUNAMITA GOMES PEREIRA

Chefe de Gabinete - GAB

KAIO DE ARAÚJO FLEXA

Procurador Geral - PROJUR

JUNIEL LIMA VIANA

Secretário Municipal de Administração e Planejamento - SEMAP

FÁBIO ALVES DA SILVA

Secretário de Finanças - SEMUF

ROGÉRIO LEMOS DE ALELUIA

Comandante da Guarda Civil Municipal - GCMLJ

JORGE DOS SANTOS FERREIRA SERRÃO

Secretário Municipal de Desenvolvimento Urbano e Infraestrutura - SEINF

MARCELO SARRAF SANTOS

Secretário Municipal de Meio Ambiente - SEMMA

MARLON SANTOS DOS SANTOS

Secretário Municipal de Esporte e Lazer - SEL

WALTER DE SOUZA TAVARES

Secretário Municipal de Saúde - SEMUSA

ANTONINA SOARES OLIVEIRA

Secretária Municipal de Educação - SEMED

MAIARA CALDAS CHAGAS

Secretária Municipal de Assistência Social - SMAS

ANTÔNIO JERÔNIMO DA SILVA FILHO

Secretário Municipal de Transporte - SETRANS

MEIDIANE DOS SANTOS GUEDES

Secretária Municipal de Cultura - SEMC

FELINTO ALBERTO SILVA MARQUES

Diretor Presidente do Instituto Municipal de Agricultura, Pecuária e Abastecimento - IMAPA

JAIRO CLEITON DOS SANTOS SILVA

Secretário Municipal de Turismo

BRUNO GAMA RAMOS

Secretário Municipal de Empreendedorismo e Inovação SEMPI

DEUS AMOR PEREIRA LOPES

Secretário Municipal de Zelaroria Urbana - SEMZUR

BENEDITO ADALTON PEREIRA PACHECO

Assessor de Comunicação - ASCOM

EXPEDIENTE Portarias: nº004/2021 - 007/2025 - SEMAP.

Artigo 1º - Determina Procedimentos obrigatórios de rotina administrativa para publicação e acesso à informação do Diário oficial do Município. (DOM) de Laranjal do Jari.

Artigo 2º - As matérias para publicação deverão ser apresentadas em folha A4 com a formatação: 08 cm de largura para 2 colunas, 17 cm de largura para uma coluna para balanços, tabelas e quadros.

Artigo 3º - Os documentos impressos e digitalizados devem estar legíveis e acompanhados de ofício ou memorando, podendo serem protocolados ou encaminhados para o e-mail diariopmlj@gmail.com, solicitando sua publicação a Secretaria de Administração e Planejamento.

Artigo 4º - Em consonância com a Lei Federal no 12.527, que preconiza o acesso à informação, quando solicitada por qualquer cidadão, uma cópia física do DOM, esta deve ser feita via ofício citando data de publicação e no do DOM, com prazo de 20 dias para resposta, a depender da cronologia necessária para encontrar a mesma, prorrogáveis por mais 10 dias.

Artigo 5º - As matérias deverão ser entregues até as 17h do dia anterior à sua publicação, salvo Decretos Emergenciais de saúde e segurança pública que visam resguardar a vida e o bem-estar coletivo. De acordo com Portarias: nº004/2021 e nº007/2025 - SEMAP PMLJ.

Artigo 6º - Para aprimoramento do serviço, reclamações e sugestões deverão ser entregues por escrito protocoladas na Secretaria Municipal de Administração e Planejamento ou enviadas ao e-mail: semapl.gov@gmail.com ou deasemapmlj@gmail.com

§ 1º - O Diário Oficial do Município de Laranjal do Jari está disponível no site: <https://laranjaldojari.ap.gov.br/diariooficial/portal.php>

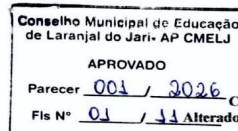
by - Jonherberth da Silva França Decreto nº021/2025 - GAB PMLJ - de 02/01/2025.



DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO

O TRABALHO NÃO PODE PARAR!

www.laranjaldojari.ap.gov.br



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação

Conselho Municipal de Educação - CME

Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,

Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



INTERESSADA: Sistema Municipal de Ensino de Laranjal do Jari- Secretaria Municipal de Educação	
ASSUNTO: Homologação do Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari/AP, com a inclusão do Componente Curricular Computação na Educação Básica, em complementação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para atendimento às condicionalidades do Valor Aluno Ano por Resultados (VAAR), nos termos da Lei Federal nº 14.113/2020, e dá outras providências.	
RELATORA: Francinélma Moraes Jardim	
PROCESSO: 001/2026	Nº DO PARECER CMEJ: 001/2026
APROVADO NA CÂMARA TÉCNICA EM: 24/06/2026.	APROVADO NO PLENO DO CME EM: 30/06/2026.

1 - DO MÉRITO

Trata-se do Processo nº 001/2026, do encaminhamento feito pela Secretaria Municipal de Educação de Laranjal do Jari - SEMED a este Conselho Municipal de Educação, por meio do Ofício nº 044/2026-GAB/SEMED, solicitando análise técnica, emissão de parecer e homologação do **Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino**, destinado à implementação da Computação na Educação Básica, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Política Nacional de Educação Digital e demais normativos vigentes.

A proposta curricular contempla a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e a Educação de Jovens e Adultos (EJA), constituindo documento orientador para a implementação da Educação Digital no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Laranjal do Jari.

1.1- Histórico

Em 17 de abril de 2026, foi protocolizado neste Conselho Municipal de Educação (CME), por meio do Ofício nº 032/2026-GAB/SEMED, o encaminhamento da Minuta do Plano de Adequação Curricular de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino, para apreciação e manifestação do Conselho Municipal de Educação.

Em observância ao disposto no Regimento Interno do Conselho Municipal de Educação, a Presidência, em 22 de abril de 2026, encaminhou o referido processo à Câmara Técnica competente, para análise, estudo e emissão de parecer.

No curso da instrução processual, em 17 de junho de 2026, a Secretaria Municipal de Educação protocolou o Ofício nº 044/2026-GAB/SEMED, encaminhando a versão consolidada

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro - Laranjal do Jari - Amapá
CEP: 68920-000 - E-mail: conselhomunicipaldeeducacao4@gmail.com



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



da Proposta Curricular de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino, acompanhada de seus respectivos anexos, para análise e manifestação deste Colegiado.

Consta dos autos que o Currículo Municipal de Educação Digital foi elaborado por Comissão Técnica instituída pela Portaria nº 326 de 04 de abril 2026 e revogada pela portaria 453 de 04 de maio 2026, composta por representantes da Secretaria Municipal de Educação e Conselho Municipal de Educação.

O documento apresenta fundamentos legais, conceituais e metodológicos para a implementação da Educação Digital no Sistema Municipal de Ensino, estabelecendo competências, objetivos de aprendizagem, eixos estruturantes, orientações pedagógicas, formas de organização curricular e mecanismos de acompanhamento e avaliação.

A proposta adota abordagem transversal para a integração da Educação Digital aos componentes curriculares da Rede Municipal de Ensino, observando as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, da Política Nacional de Educação Digital e das normas emanadas pelo Conselho Nacional de Educação.

Após regular instrução processual e análise da documentação apresentada, os autos foram submetidos à apreciação desta Relatoria para emissão do presente Parecer.

É o histórico.

II – FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

A análise do presente processo fundamenta-se no conjunto de normas constitucionais, legais e infralegais que disciplinam a organização da educação nacional, a competência normativa dos sistemas de ensino e a implementação da Política Nacional de Educação Digital, conferindo respaldo jurídico à homologação do Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari/AP.

2.1 Da Competência do Conselho Municipal de Educação

O Conselho Municipal de Educação de Laranjal do Jari, instituído pela Lei Municipal nº 307/2014 e alterada pela Lei Municipal nº 456-B/2014, constitui órgão normativo, consultivo, deliberativo e fiscalizador do Sistema Municipal de Ensino, competindo-lhe apreciar, normatizar, deliberar e acompanhar as políticas educacionais no âmbito municipal.

No exercício dessas atribuições, compete ao Conselho analisar e homologar documentos curriculares, diretrizes pedagógicas e demais atos normativos destinados à organização da educação básica, observadas as normas emanadas da União, do Conselho Nacional de Educação e da legislação municipal.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

2



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



Nesse contexto, a apreciação do Currículo Municipal de Educação Digital insere-se no exercício regular das competências legais deste Colegiado, contribuindo para a consolidação das políticas públicas educacionais e para o fortalecimento do Sistema Municipal de Ensino.

2.2 Da Constituição Federal de 1988

A Constituição da República Federativa do Brasil estabelece, em seus artigos 205, 206, 211 e 214, que a educação constitui direito de todos e dever do Estado e da família, devendo ser promovida com vistas ao pleno desenvolvimento da pessoa, ao exercício da cidadania e à qualificação para o trabalho.

Os princípios constitucionais da igualdade de condições para acesso e permanência na escola, da garantia do padrão de qualidade, da gestão democrática e da valorização dos profissionais da educação orientam a organização dos currículos e fundamentam a incorporação de competências relacionadas à cultura digital e à inovação pedagógica.

Além disso, o regime de colaboração entre União, Estados e Municípios assegura aos sistemas municipais autonomia para organizar seus currículos, respeitada a Base Nacional Comum Curricular.

2.3 Da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece que os currículos da Educação Básica devem possuir uma Base Nacional Comum, complementada por uma parte diversificada, construída pelos sistemas de ensino em consonância com as características regionais, culturais, econômicas e sociais de cada território.

A LDB também assegura autonomia aos sistemas municipais para definir diretrizes curriculares próprias, desde que observadas as normas gerais da educação nacional, legitimando a elaboração do Currículo Municipal de Educação Digital como instrumento de organização pedagógica da Rede Municipal de Ensino.

2.4 Do Plano Nacional de Educação

A Lei nº 13.005/2014, que institui o Plano Nacional de Educação (PNE), estabelece metas e estratégias voltadas à melhoria da qualidade da educação, à inovação pedagógica, ao fortalecimento da formação docente e à ampliação do acesso às tecnologias educacionais, orientando os sistemas de ensino para a incorporação das tecnologias digitais aos processos de ensino e aprendizagem.

2.5 Da Base Nacional Comum Curricular

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

3



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



A Base Nacional Comum Curricular, homologada pelo Ministério da Educação, reconhece a Cultura Digital como uma das dez Competências Gerais da Educação Básica, estabelecendo que todos os estudantes devem desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes relacionados ao uso crítico, ético, responsável e criativo das tecnologias digitais.

A implementação da Educação Digital no âmbito do Sistema Municipal de Ensino representa, portanto, medida necessária para assegurar o cumprimento das competências previstas na BNCC e promover a formação integral dos estudantes.

2.6 Da Política Nacional de Educação Digital e das Diretrizes Operacionais para a Educação Digital

A implementação da Educação Digital na Educação Básica encontra respaldo nas normas expedidas pelo Conselho Nacional de Educação e na Política Nacional de Educação Digital, que consolidam um novo paradigma para a organização curricular e para o desenvolvimento de competências essenciais à formação dos estudantes no contexto da sociedade contemporânea.

Nesse sentido, a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, estabelece normas sobre a implementação da Computação na Educação Básica, reconhecendo-a como elemento estruturante da formação integral dos estudantes e definindo três eixos fundamentais para sua organização curricular: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**, os quais devem ser desenvolvidos de forma articulada e progressiva ao longo das diferentes etapas da Educação Básica.

Em complemento, a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, instituiu a **Política Nacional de Educação Digital (PNED)**, estabelecendo princípios, objetivos e diretrizes destinados à promoção da inclusão digital, ao desenvolvimento de competências digitais, à inovação pedagógica e ao uso crítico, ético, seguro e responsável das tecnologias digitais nos sistemas de ensino. A referida norma representa importante marco legal para a modernização da educação brasileira, orientando os entes federativos na formulação e implementação de políticas públicas voltadas ao fortalecimento da cultura digital e à formação cidadã dos estudantes. Posteriormente, o Conselho Nacional de Educação, por meio da Resolução CNE/CEB nº 2, de 2025, instituiu as **Diretrizes Operacionais Nacionais para a Educação Digital e Midiática**, estabelecendo orientações para a integração da Educação Digital aos currículos da Educação Básica. A norma dispõe sobre aspectos relacionados à organização curricular, à formação continuada dos profissionais da educação, à infraestrutura tecnológica, à produção e utilização de recursos educacionais digitais, à educação midiática e ao acompanhamento da implementação das políticas de Educação Digital nos sistemas de ensino.

2.7 Das Diretrizes do Conselho Nacional de Educação

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

4



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



A Resolução CNE/CEB nº 1, de 2022, instituiu normas para a implementação da Computação na Educação Básica, definindo como eixos estruturantes o **Pensamento Computacional, o Mundo Digital e a Cultura Digital**, que devem ser desenvolvidos de forma progressiva ao longo da Educação Básica.

Complementarmente, a Resolução CNE/CEB nº 2, de 2025, estabeleceu as Diretrizes Operacionais Nacionais para a Educação Digital e Midiática, orientando os sistemas de ensino quanto à organização curricular, à formação continuada dos profissionais da educação, à infraestrutura tecnológica e ao acompanhamento da implementação das políticas de educação digital.

2.8 Do Plano Municipal de Educação e do Referencial Curricular do Estado do Amapá

O Currículo Municipal de Educação Digital encontra-se alinhado às diretrizes do Plano Municipal de Educação de Laranjal do Jari ao Referencial Curricular do Estado do Amapá, respeitando as especificidades territoriais, culturais, sociais e educacionais do município, bem como fortalecendo o regime de colaboração entre os entes federativos.

2.9 Da Conclusão da Fundamentação

Diante do conjunto normativo analisado, verifica-se que a proposta de homologação do Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari apresenta plena conformidade com a Constituição Federal, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com a Política Nacional de Educação Digital, com a Base Nacional Comum Curricular e com as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Nacional de Educação, encontrando respaldo jurídico e pedagógico para sua aprovação por este Conselho Municipal de Educação.

II – ANÁLISE TÉCNICA

A análise do presente processo evidencia que a proposta de **Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari/AP** apresenta consistência técnica, pedagógica e normativa, encontrando respaldo na legislação educacional vigente e nas diretrizes estabelecidas pelo Conselho Nacional de Educação para a implementação da Computação na Educação Básica.

A iniciativa da Secretaria Municipal de Educação representa um importante avanço no fortalecimento das políticas curriculares do Sistema Municipal de Ensino, ao incorporar a Educação Digital como elemento estruturante da formação integral dos estudantes, em consonância com as transformações científicas, tecnológicas, sociais e culturais que caracterizam a sociedade contemporânea.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

5



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



O currículo analisado demonstra alinhamento com a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da Competência Geral da Cultura Digital, bem como com os princípios e objetivos estabelecidos pela **Política Nacional de Educação Digital (PNED)** e pelas Diretrizes Operacionais Nacionais para a Educação Digital e Midiática.

Mais do que introduzir conteúdos relacionados às tecnologias digitais, a proposta curricular busca desenvolver competências indispensáveis ao exercício da cidadania, à produção do conhecimento, à resolução de problemas, ao pensamento crítico, à criatividade, à comunicação, à colaboração e ao uso ético, seguro e responsável das tecnologias digitais.

Nesse aspecto, observa-se que a Educação Digital é concebida como política curricular transversal, integrada às diferentes áreas do conhecimento e às práticas pedagógicas desenvolvidas nas unidades escolares, respeitando a autonomia pedagógica das instituições de ensino e favorecendo a interdisciplinaridade.

3.1 Da Organização Curricular

A proposta curricular apresenta organização coerente e progressiva, contemplando as diferentes etapas e modalidades da Educação Básica ofertadas pela Rede Municipal de Ensino.

Observa-se a adoção dos eixos estruturantes definidos pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022 — **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** — distribuídos de forma articulada e adequada ao desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

Essa organização favorece a construção gradual das competências digitais, respeitando as especificidades da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos, possibilitando que a aprendizagem ocorra de maneira contínua, contextualizada e significativa.

3.2 Da Adequação à Realidade do Município

Um dos aspectos de maior relevância da proposta reside no reconhecimento das especificidades territoriais, sociais e culturais do Município de Laranjal do Jari. O currículo considera a diversidade de contextos existentes na Rede Municipal de Ensino, abrangendo escolas urbanas, rurais, ribeirinhas e comunidades de difícil acesso, reconhecendo que a implementação da Educação Digital deve ocorrer de forma equitativa, respeitando as diferentes condições de infraestrutura tecnológica.

Destaca-se, nesse contexto, a valorização das metodologias desplugadas como estratégia pedagógica capaz de promover o desenvolvimento do pensamento computacional mesmo em ambientes com limitada conectividade, contribuindo para a redução das desigualdades educacionais e para a efetivação do princípio constitucional da igualdade de oportunidades.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

6



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



3.3 Da Formação dos Profissionais da Educação

A implementação de uma política curricular voltada à Educação Digital exige investimentos permanentes na formação inicial e continuada dos profissionais da educação.

O documento reconhece essa necessidade ao prever ações formativas destinadas aos professores, gestores escolares e equipes pedagógicas, compreendendo que a efetividade da política pública depende da apropriação crítica e pedagógica das tecnologias digitais pelos profissionais responsáveis pelo processo educativo.

Tal diretriz encontra respaldo na legislação nacional, que atribui à formação docente papel estratégico na consolidação da Educação Digital como política pública permanente.

3.4 Da Infraestrutura Tecnológica

Verifica-se que o currículo não condiciona sua implementação exclusivamente à existência de equipamentos tecnológicos, adotando uma perspectiva pedagógica que privilegia o desenvolvimento de competências digitais por meio de diferentes metodologias e recursos educacionais.

Entretanto, reconhece-se que a ampliação da conectividade, a disponibilização de equipamentos e a melhoria da infraestrutura tecnológica das unidades escolares constituem condições essenciais para o fortalecimento da política municipal de Educação Digital, devendo ser objeto de planejamento contínuo pela Secretaria Municipal de Educação.

3.5 Do Monitoramento e da Avaliação

Outro aspecto positivo da proposta refere-se à previsão de mecanismos de monitoramento e avaliação da implementação curricular.

A institucionalização de processos permanentes de acompanhamento permitirá verificar a efetividade das ações desenvolvidas, identificar desafios, promover ajustes e garantir que a política de Educação Digital produza impactos concretos na melhoria da aprendizagem dos estudantes e na qualificação das práticas pedagógicas.

Esse monitoramento deverá ocorrer em regime de colaboração entre a Secretaria Municipal de Educação e o Conselho Municipal de Educação, respeitadas as competências de cada órgão.

4. VOTO DA RELATORA

Após análise dos autos da documentação encaminhada pela Secretaria Municipal de Educação de Laranjal do Jari, da legislação educacional aplicável e das diretrizes emanadas pelo Conselho Nacional de Educação, esta Relatoria conclui que o Currículo Municipal de

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

7



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari/AP apresenta consistência jurídica, técnica e pedagógica, encontrando-se em conformidade com os princípios constitucionais da educação, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com a Política Nacional de Educação Digital e com as Diretrizes Operacionais Nacionais para a Educação Digital e Midiática.

A análise realizada evidencia que a proposta curricular observa as especificidades do Sistema Municipal de Ensino, respeita a autonomia pedagógica das unidades escolares e apresenta organização compatível com as diferentes etapas e modalidades da Educação Básica, promovendo a integração da Educação Digital aos processos de ensino e aprendizagem de forma progressiva, contextualizada e alinhada às demandas contemporâneas da educação.

Constata-se, ainda, que o currículo incorpora os eixos estruturantes da Computação na Educação Básica — Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital — favorecendo o desenvolvimento de competências essenciais à formação integral dos estudantes, ao exercício da cidadania digital, ao uso ético e responsável das tecnologias e à preparação para os desafios da sociedade do conhecimento.

Resalte-se que a implementação da Educação Digital constitui política pública estratégica para a melhoria da qualidade da educação, contribuindo para o fortalecimento da inovação pedagógica, da inclusão digital, da equidade educacional e da efetivação do direito à aprendizagem, em consonância com as metas do Plano Municipal de Educação e com as diretrizes nacionais para a Educação Básica.

Diante do exposto, **VOTO FAVORAVELMENTE** à homologação do Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari/AP, recomendando sua adoção como documento normativo orientador das práticas pedagógicas das instituições integrantes do Sistema Municipal de Ensino, por reconhecer que a proposta atende aos requisitos legais, pedagógicos e administrativos necessários à sua implementação.

Todavia, considerando que a efetividade de uma política curricular depende de ações permanentes de planejamento, acompanhamento e avaliação, esta Relatoria entende que a homologação deverá ser acompanhada das recomendações a seguir.

Recomendações

I – À Secretaria Municipal de Educação – SEMED:

1. Promover ampla divulgação do Currículo Municipal de Educação Digital junto às unidades escolares da Rede Municipal de Ensino, assegurando seu conhecimento por gestores, professores e demais profissionais da educação;

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

8



Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



2. Implementar o currículo de forma gradual, articulada e planejada, acompanhada de programa permanente de formação continuada dos profissionais da educação;
3. Assegurar que a implementação ocorra em consonância com as condições de infraestrutura física, tecnológica e de conectividade existentes, promovendo sua ampliação progressiva sempre que necessário;
4. Garantir o respeito à autonomia pedagógica das unidades escolares, observadas as diretrizes estabelecidas pelo Sistema Municipal de Ensino;
5. Promover capacitação específica dos gestores, pedagogos e docentes para a implementação das competências e habilidades previstas na BNCC Computação e no Currículo Municipal de Educação Digital;
6. Assegurar condições adequadas de conectividade, equipamentos tecnológicos e recursos pedagógicos digitais, em conformidade com a legislação vigente, especialmente com a Lei da Conectividade nas Escolas e as diretrizes da Estratégia Nacional de Escolas Conectadas;
7. Incentivar a adoção de metodologias ativas e práticas pedagógicas inovadoras que promovam o desenvolvimento da criatividade, da colaboração, da resolução de problemas, do pensamento computacional e do pensamento crítico;
8. Instituir mecanismos permanentes de monitoramento, acompanhamento e avaliação da implementação da Política Municipal de Educação Digital, assegurando apoio técnico-pedagógico às unidades escolares, com acompanhamento sistemático deste Conselho Municipal de Educação;
9. Buscar parcerias institucionais com órgãos públicos, instituições de ensino superior, organizações da sociedade civil e iniciativa privada, observada a legislação vigente, visando à ampliação da infraestrutura tecnológica e ao fortalecimento das ações de Educação Digital na rede municipal;
10. Proceder à revisão técnica do Plano Municipal de Educação Digital e Inovação Pedagógica, encaminhado conjuntamente com o Currículo Municipal de Educação Digital da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari/AP, antes de sua homologação por este Conselho, observando as Recomendações Técnicas nº 001/2026/CME, encaminha a gerência técnica responsável.

II – Às Unidades Escolares:

1. Adequar os Projetos Político-Pedagógicos (PPP) às diretrizes, princípios, competências e orientações estabelecidos no Currículo Municipal de Educação Digital;
2. Integrar as competências e habilidades da Educação Digital aos planejamentos pedagógicos, às práticas de ensino e aos processos de avaliação da aprendizagem;
3. Desenvolver ações permanentes de cidadania digital, segurança na internet, uso ético e responsável das tecnologias digitais e proteção de dados pessoais, envolvendo estudantes, profissionais da educação, famílias e comunidade escolar.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

9

Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



É o voto

Submeto à apreciação da Câmara Técnica e, posteriormente, do Plenário do Conselho Municipal de Educação de Laranjal do Jari/AP.

Laranjal do Jari/AP, 20 de junho de 2026.

Francinela Moraes Jardim
Conselheira Relatora

5. DECISÃO DA CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA

A câmara de Planejamento, Financiamento, Legislação e Normas, reunida em sessão ordinária no dia 20 de junho do ano em curso e considerando a urgência em garantir o cumprimento à Lei nº 14.533, de 11 janeiro de 2023 como um dos critérios de acesso ao VAAR (Valor Aluno Ano por Resultado) do FUNDEB, determinante para continuidade dos repasses financeiros às redes de ensino, decide:

APROVAR o Currículo Municipal de Educação Digital de Laranjal do Jari/AP, adotando-o como documento orientador para a implementação da Educação Digital nas instituições pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino.

A Câmara acompanha integralmente o voto da Relatora, recomendando à Secretaria Municipal de Educação a adoção das medidas necessárias para sua efetiva implementação, acompanhamento e avaliação.

A CÂMARA TÉCNICA DE PLANEJAMENTO, FINANCIAMENTO, LEGISLAÇÃO E NORMAS APÓS APROVAR O PARECER, ENCAMINHA À PRESIDÊNCIA DO CONSELHO PARA OS DEVIDOS FINS.

Laranjal do Jari/AP, em 24 de junho de 2026.

Elielson Luiz Braga Colares
Presidente da Câmara de Planejamento, Legislação e Normas

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

10

Estado do Amapá
Município de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação – CME
Criado pela Lei Municipal nº 307 de 30/07/2014,
Alterado pela Lei Municipal nº 456-B PMLJ/AP de 13/01/2014



6. DECISÃO DO PLENÁRIO

O Conselho Municipal de Educação de Laranjal do Jari/AP, em Sessão Plenária Extraordinária realizada em 30 de junho de 2026, após apreciação do presente Parecer, decidiu:

Pela **APROVAÇÃO** do Ato Normativo em questão, com as sugestões apresentadas neste Parecer Técnico.

Sala das Sessões Plenárias Professor Eronildo João das Chagas.

Maria Noêmia Araújo de Freitas
Presidente

Documento assinado digitalmente:
FRANCINELA MORAES JARDIM
Data: 06/07/2026 22:24:38-0300
Verifique em: https://validar.jf.gov.br

Francinela Moraes Jardim
Vice-Presidente

Documento assinado digitalmente:
JOÃO GUILHERME SANTOS DOS PASSOS
Data: 06/07/2026 13:11:14-0300
Verifique em: https://validar.jf.gov.br

João Guilherme Santos dos Passos
Secretário

Elielson Luiz Braga Colares
Conselheiro

Elenice Araújo Monteiro Nascimento
Conselheira

Documento assinado digitalmente:
ELENICE ARAUJO MONTEIRO NASCIMENTO
Data: 06/07/2026 15:11:43-0300
Verifique em: https://validar.jf.gov.br

Tatiele dos Santos Lima
Conselheira

Lucicleia de Moraes Silva
Conselheira

Laranjal do Jari/AP, 30 de junho de 2026.

Homologa o presente Parecer acompanhado da Resolução CME/LJ/AP nº 001/2026.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

11



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE LARANJAL DO JARI – CME/LJ/AP.

RESOLUÇÃO Nº 001/2026 – CME/LJ/AP

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
DE LARANJAL DO JARI – CME/LJ
APROVADO
RESOLUÇÃO: 001 / 2026
EM: 30 / 06 / 2026

Institui normas operacionais para a **INCLUSÃO e APROVAÇÃO** do Currículo Municipal de Educação Digital de Laranjal do Jari/AP, como complementação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em conformidade com a condicionante do VAAR, nos termos da Lei Federal nº 14.113/2020, e dá outras providências.

A Presidente do Conselho Municipal de Educação de Laranjal do Jari-CME-LJ/AP, no uso de suas atribuições legais que lhe confere a Lei Municipal nº 307/2007-PMLJ/AP, alterada pela Lei nº 456-B 2014-PMLJ/AP, e

CONSIDERANDO a Lei Federal nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, que institui o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (Fundeb), bem como nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

CONSIDERANDO o disposto no Art. 13, inciso VII, da Lei nº 14.113/2020, que estabelece como uma das condicionalidades para o recebimento da complementação do Valor Aluno Ano Resultado (VAAR) a inclusão de computação nos currículos da educação básica;

CONSIDERANDO A Lei nº 13.005/2014, que institui o Plano Nacional de Educação – PNE;

CONSIDERANDO A Lei nº 15.100/2025 e o Decreto Federal nº 12.385/2025, que dispõem sobre o uso pedagógico e responsável de dispositivos digitais nos ambientes escolares;

CONSIDERANDO a importância da Computação como área de conhecimento essencial ao desenvolvimento das competências e habilidades previstas na BNCC, contribuindo para a formação integral dos estudantes e para o exercício pleno da cidadania na era digital;

CONSIDERANDO a necessidade de estabelecer normas operacionais que orientem a implementação do componente curricular de Computação nas escolas da rede municipal de ensino;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que determina a inclusão de competências de Computação na Educação Básica;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, que estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Digital;

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

1



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação



CONSIDERANDO o Ofício MEC nº 137/2026, que define a incorporação da BNCC Computação como critério de habilitação para a Condicionidade V do VAAR;

CONSIDERANDO o Referencial Curricular do Estado do Amapá;

CONSIDERANDO o Plano Municipal de Educação de Laranjal do Jari;

CONSIDERANDO o Currículo Municipal da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari homologado pelo Conselho municipal de Educação – CME/LJ, sob a resolução 01/2024;

CONSIDERANDO o Parecer 001/2026-CME/LJ/AP, aprovado em Sessão Plenária realizada em 30 de junho de 2026;

CONSIDERANDO a necessidade de adequar os Projetos Político-Pedagógicos (PPPs) e Regimentos Escolares às novas realidades digitais;

CONSIDERANDO a Portaria nº 453/2026- GAB/SEMED/PMLJ, que constitui a Comissão Técnica de Adequação Curricular da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari.

RESOLVE:

Art. 1º Fica **APROVADA** a inclusão do componente curricular de Computação no Anexo Complementar ao Currículo Municipal da Educação Infantil; Ensino Fundamental Anos Iniciais; Ensino Fundamental Anos Finais; Educação de Jovens e Adultos – EJA do Sistema Municipal de Ensino, integrando, de forma transversal, as competências e habilidades de Computação e Educação Digital em todas as etapas da Educação Básica, como parte da formação integral dos estudantes, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e a Lei nº 14.113/2020, referente às condicionalidades do Valor Aluno Ano por Resultado (VAAR).

Art. 2º A organização curricular deverá observar obrigatoriamente os três eixos fundamentais:

1. **Cultura Digital:** uso crítico, ético e estético das tecnologias;
2. **Mundo Digital:** compreensão de algoritmos, dados, plataformas e Inteligência Artificial (IA);
3. **Pensamento Computacional:** resolução de problemas através de lógica, padrões e programação.

Art. 3º - A implementação do componente Computação tem por objetivos:

I - Desenvolver o pensamento computacional, a cultura digital e a alfabetização digital dos estudantes;

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro – Laranjal do Jari – Amapá
CEP: 68920-000 – E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

2



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação



II - Estimular a resolução de problemas, a criatividade, o trabalho colaborativo e o raciocínio lógico;

III - Promover o uso ético, crítico e seguro das tecnologias digitais;

IV - Integrar as tecnologias de forma transversal às demais áreas do conhecimento.

Art. 4º - A Educação Digital tem por finalidade promover o desenvolvimento integral dos estudantes, assegurando competências e habilidades necessárias para participação crítica, ética, segura, criativa e responsável na cultura digital contemporânea.

São princípios da Educação Digital:

I - Equidade e inclusão digital;

II - Formação integral do estudante;

III - Cidadania Digital;

IV - Respeito à diversidade cultural e territorial;

V - Inovação pedagógica;

VI - Uso ético, seguro e responsável das tecnologias;

VII - valorização dos saberes locais;

VIII - acessibilidade e inclusão;

IX - Protagonismo estudantil;

X - Sustentabilidade socioambiental.

§ 1º Os estudantes públicos da Educação Especial deverão ter assegurados recursos de acessibilidade digital, tecnologias assistivas e adaptações pedagógicas necessárias à sua participação plena.

§ 2º As ações voltadas à Educação Digital deverão considerar as especificidades da Educação de Jovens e Adultos, da Educação do Campo e demais modalidades ofertadas pela rede municipal.

Art. 5º - A implementação da Educação Digital na Rede Municipal de Ensino ocorrerá mediante **abordagem transversal**, integrada aos componentes curriculares e às práticas pedagógicas das diferentes etapas e modalidades de ensino. A organização curricular observará os três eixos estruturantes da BNCC Computação: Pensamento Computacional, Mundo Digital, Cultura Digital.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro - Laranjal do Jari - Amapá
CEP: 68920-000 - E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

3



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação



§ 1º Os eixos previstos nesta Resolução deverão ser desenvolvidos progressivamente, respeitando as especificidades de cada etapa da Educação Básica e da modalidade EJA, bem como as condições pedagógicas, tecnológicas e estruturais da rede municipal.

§ 2º O Currículo Municipal de Educação Digital constitui referência obrigatória para a elaboração, revisão e atualização dos Projetos Político-Pedagógicos, Regimentos Escolares e demais instrumentos de gestão pedagógica das unidades escolares.

Art. 6º - A Educação Digital deverá promover o desenvolvimento de competências relacionadas:

I - À resolução de problemas;

II - Ao pensamento lógico e computacional;

III - ao uso crítico das tecnologias digitais;

IV - À produção e comunicação em ambientes digitais;

V - À segurança e proteção de dados;

VI - À ética e cidadania digital;

VII - à criatividade e inovação;

VIII - ao trabalho colaborativo;

IX - À cultura maker e à aprendizagem baseada em projetos;

X - À compreensão dos impactos sociais, culturais e ambientais das tecnologias.

Art. 7º Compete à Secretaria Municipal de Educação:

I - Coordenar a implementação do Currículo Municipal de Educação Digital;

II - Promover programas de formação continuada para professores, gestores e equipes pedagógicas;

III - apoiar tecnicamente as instituições educacionais na implementação das competências digitais;

IV - Promover ações voltadas à inclusão, acessibilidade e cidadania digital;

V - Incentivar práticas pedagógicas inovadoras e o uso ético, crítico e responsável das tecnologias digitais;

VI - Promover ações voltadas à ampliação da conectividade e da infraestrutura tecnológica das unidades escolares.

Art. 8º A implementação do Currículo Municipal de Educação Digital deverá ocorrer de forma gradual e progressiva, considerando:

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro - Laranjal do Jari - Amapá
CEP: 68920-000 - E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

4



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação



I - As condições de infraestrutura tecnológica das unidades escolares;

II - A disponibilidade de conectividade e equipamentos;

III - A formação dos profissionais da educação;

IV - As especificidades das etapas e modalidades de ensino;

V - A realidade socioeducacional do Município.

Art. 9. A Secretaria Municipal de Educação deverá adotar estratégias para ampliação da conectividade escolar e da utilização pedagógica das tecnologias digitais, observadas as políticas públicas federais, estaduais e municipais vigentes.

Art. 10- As unidades escolares deverão:

I - Adequar seus Projetos Político-Pedagógicos - PPP e Regimentos Escolares;

II - Revisar seus planejamentos curriculares;

III - Incorporar os eixos da Educação Digital às práticas pedagógicas;

IV - Desenvolver ações de cidadania e segurança digital;

V - Promover o uso pedagógico responsável das tecnologias.

Art. 11- A formação continuada dos profissionais da educação deverá contemplar:

I - Competências digitais docentes;

II - Metodologias ativas;

III - Cultura digital;

IV - Pensamento computacional;

V - Recursos educacionais digitais;

VI - Tecnologias assistivas;

VII - segurança e ética digital.

Art. 12 - A Secretaria Municipal de Educação instituirá mecanismos de monitoramento e avaliação da implementação do Currículo Municipal de Educação Digital.

Art. 13- Os resultados do processo de implementação deverão subsidiar revisões e atualizações periódicas do currículo.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro - Laranjal do Jari - Amapá
CEP: 68920-000 - E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

5



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação



Art. 14. A Secretaria Municipal de Educação deverá adotar estratégias para ampliação da conectividade escolar e da utilização pedagógica das tecnologias digitais, observadas as políticas públicas federais, estaduais e municipais vigentes.

Art. 15. As instituições educacionais poderão adotar metodologias ativas e práticas pedagógicas inovadoras que favoreçam o protagonismo estudantil, a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento das competências digitais previstas no currículo.

Art. 16. Fica assegurada a autonomia pedagógica das instituições educacionais para a definição de metodologias, estratégias e práticas de implementação, observadas as diretrizes desta Resolução e do Currículo Municipal de Educação Digital.

Art. 17. A Secretaria Municipal de Educação e o Conselho Municipal de Educação acompanharão e avaliarão periodicamente a implementação do Currículo Municipal de Educação Digital, visando assegurar sua efetividade e o cumprimento das diretrizes estabelecidas.

Art. 18. O Currículo Municipal de Educação Digital de Laranjal do Jari/AP deverá ser objeto de avaliação e revisão periódica feito pela Secretaria Municipal de Educação e Conselho Municipal de Educação, observando as atualizações da legislação educacional, da Base Nacional Comum Curricular, da Política Nacional de Educação Digital e das demandas educacionais do Município.

Art. 19- O Currículo Municipal de Educação Digital constitui anexo integrante desta Resolução.

Art. 20- Os casos omissos serão resolvidos pelo Conselho Municipal de Educação e pela Secretaria Municipal de Educação, observando a legislação vigente.

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

Sala das Sessões do Conselho Municipal de Educação de Laranjal do Jari/AP, 30 de junho de 2026.



Maria Noêmia Araújo de Freitas
Maria Noêmia Araújo de Freitas
Presidente do Conselho Municipal de Educação
Dec. nº 138/2026-GAB/PMJ



João Guilherme Santos dos Passos
João Guilherme Santos dos Passos
Secretário Municipal de Educação
Dec. nº 138/2026-GAB/PMJ

Gabinete da Presidente do Conselho Municipal de Educação de Laranjal do Jari-AP, em 30 de junho de 2026.

Endereço: Avenida Tancredo Neves, nº 692, Bairro Centro - Laranjal do Jari - Amapá
CEP: 68920-000 - E-mail: conselho municipal de educacao4@gmail.com

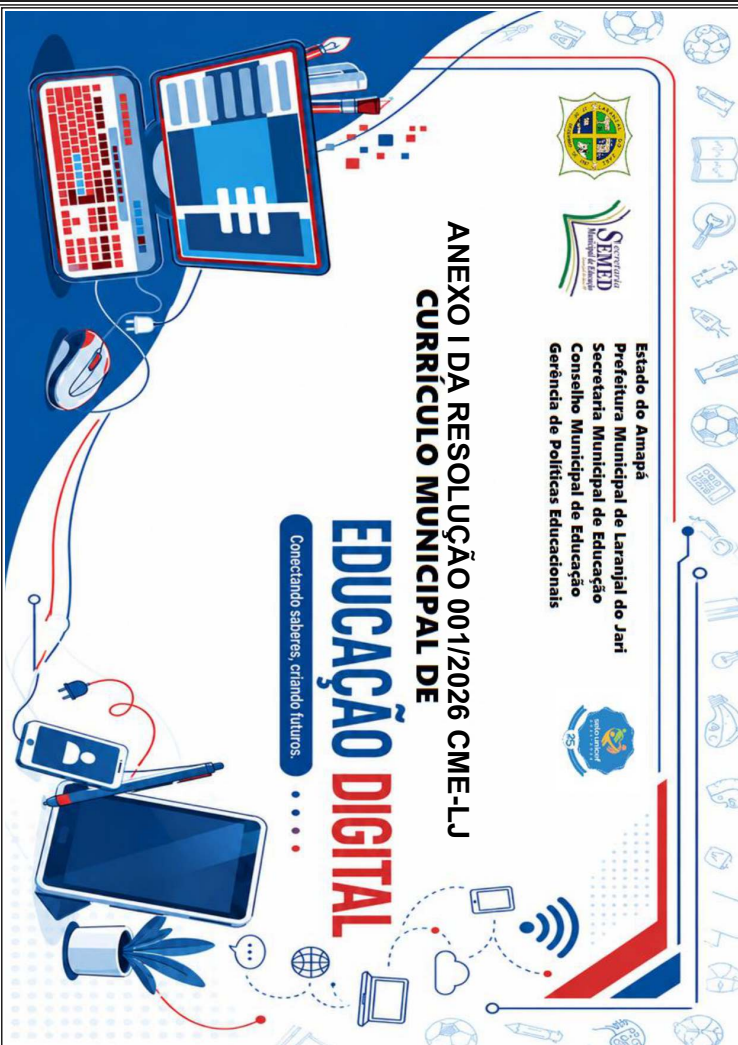
6

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(v) reconhecimento facial. (vi) reconhecimento de gestos.	
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E01HE06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.	
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura e respeitosa.	1. O eu, o outro e o nós. 2. Escrita, fala, e pensamento imaginário.	Computação jogada: 1) Propor um "caça ao tesouro" (e.g. escape room) com desafios que tornem situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. E possível criar ambientes como esse gerativamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genially. 2) Adaptar o "caça ao tesouro" para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial. 3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio deve ser produzido pelas crianças e pode incluir vídeos, imagens, desenhos e escrita espontânea. Como opções para produzir um portfólio online, tente-se: Book Creator, Flipgrid, Camva, entre outros.

22

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E01HE07) Usar estratégias pontuais no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. (E01HE06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.	
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes	O eu, o outro e o nós	Computação jogada: 1) Compreender a importância do tempo de exposição à tela por meio de um relógio sem grão. (ii) Utilizar um relógio usado e sem grão. (iii) Pedir que as crianças visualizem alguns objetos na tela do computador. (iv) Depois que todos visualizarem, utilizar tempos de turnos diferentes, aumentando o grau de dificuldade da visualização. (v) Quando todos terminarem de visualizar com o último tempo (o mais fechado), explicar que o grau de dificuldade simboliza o tempo de permanência na frente da tela, de forma que quanto maior o tempo, maior a dificuldade de visualizar independentemente. Como por exemplo: 1) Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam. ii) Aceitar um jogo em um dispositivo ilustrando-o para as crianças. iii) Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons gráficos etc.). iv) Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, lives, bônus etc.). v) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças.
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E01CO10) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.	

23



ANEXO I DA RESOLUÇÃO 001/2026 CME-LJ CURRÍCULO MUNICIPAL DE

EDUCAÇÃO DIGITAL

Conectando saberes, criando futuros.

Estado do Amapá
Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari
Secretaria Municipal de Educação
Conselho Municipal de Educação
Gerência de Políticas Educacionais

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)placados.	Computação Jogada	Computação Desplacada
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM DO RCM	(E01CO12) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.	
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E03CO09) Identificar dispositivos computacionais e suas diferentes formas de interação.	Computação Jogada: 1) Brincar com dispositivos (e.g. tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologia assistiva) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: (i) toque de tela em tablets, (ii) uso do mouse no computador, (iii) manipulação de um robô, (iv) comando por voz.	Computação Desplacada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos. 2) Representar as diferentes formas de interação (e.g. narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (e.g. desenhos, maquetes, colagem, modelagem).

21

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Construção de Algoritmos	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra Algoritmos.	O professor pode fornecer imagens que descrevem os passos para construir um objeto usando peças do tipo "Legó" e solicitar que os alunos as organizem em uma sequência que permita construir o objeto. Ou ainda, o professor pode solicitar que os alunos expliquem, oralmente ou através de sequências de desenhos, como se joga esconde-esconde ou qualquer outro tipo de jogo.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF12LP05 Arte: EF15AR04 Educação Física: EF12EF04, EF12EF-AP02 Matemática: EF01MA01, EF01MA11, EF01MA12		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	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.	Transmitir uma palavra por "telefone sem fio", enviar um desenho para um colega, gravar uma mensagem de áudio e reproduzi-la para um colega, entre outros.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF01LP-AP02, EF01LP18, EF01LP19, EF01LP25 Arte: EF15AR05 Matemática: EF01MA01 Ciências: EF01CI-AP09		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS

MUNDO DIGITAL	Codificação da Informação	(EF01CO05) Representar diferentes codificações.	usando diferentes codificações.	Mostra que ao pintar as áreas de uma imagem com cores pré-definidas (codificação) uma imagem é recuperada (informação), ou mostrar a relação de uma música com suas notas musicais.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF01LP-AP01, EF01LP03 Matemática: EF01MA02, EF01MA03, EF01MA03-AP01 Ciências: EF01CI05			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS	
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos Computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	O professor poderá utilizar um jogo educacional em ferramentas como computador, tablet, mesas interativas, celular, em que os alunos possam experimentar seus recursos.	
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF12LP04 Arte: EF15AR28 Matemática: EF01MA03-AP01			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS	
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.	O professor poderá fazer um jogo de imagens de dispositivos como celular, tablet, computador dentre outros em que os alunos precisem apresentar o que as pessoas fazem com essas tecnologias. Assim, o professor poderá destacar os cuidados no uso desses dispositivos.	
COMPONENTES RELACIONADOS	História: EF01HI01 Geografia: EF01GE01			

12. Organizador Curricular do Ensino Fundamental
- Competências:
1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação, capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
 2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
 3. Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
 4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento segundo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.
 5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
 6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.
 7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

1º ANO				
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	O professor pode pedir que os alunos organizem um conjunto de personagens por gênero, por dos olhos, idade, tamanho, nacionalidade etc. Também pode sugerir que os alunos organizem um conjunto de figuras geométricas por cor, por tipo de figura, por tamanho das figuras.	
COMPONENTES RELACIONADOS	Arte: EF15AR01, EF15AR02 Matemática: EF01MA01, EF01MA09, EF01MA13, EF01MA14 Ciências: EF01CI01, EF01CI04, EF01CI05, EF01CI06			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Construção de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	O professor pode fornecer sequências de passos para resolver problemas como construir organismos simples, seguir caminhos, executar uma receita, construir figuras com Tangram, entre outros, e solicitar que os alunos as executem.	
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF01LP17, EF01LP20, EF01LP21 Educação Física: EF12EF03, EF12EF08 Matemática: EF01MA01, EF01MA08 Geografia: EF01GE08			

COMPONENTES RELACIONADOS Ciências: EF02C101, EF02C102 Geografia: EF02GE03 Ensino Religioso: EF02ER02			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional		O professor poderá criar um portfólio com alguns cuidados ao jogar nos dispositivos como celular e tablets.
COMPONENTES RELACIONADOS Ciências: EF02C101, EF02C102 Geografia: EF02GE03 Ensino Religioso: EF02ER02			

3º ANO			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Lógica computacional		O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem os valores de "verdadeiro" ou "falso", como por exemplo: situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação. Cinco é maior que seis. (Falso)
COMPONENTES RELACIONADOS Língua Portuguesa: EF35LP05 Educação Física: EF35EF02 Matemática: EF03MA06			

30

Ciências: EF03C106			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Algoritmos com repetições Condicionais simples		Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções como ações para avançar, virar à direita e virar à esquerda. Para descrever a tarefa de andar em um tabuleiro até encontrar um obstáculo, pode-se definir o seguinte algoritmo: "Enquanto a próxima posição estiver vazia, ande um passo". Nesse exemplo, o número de vezes em que a ação "andar um passo" será repetida é determinado pelo valor lógico da sentença "a próxima posição está vazia". Caso o valor seja "verdadeiro" o ciclo de repetição continua. Caso contrário ele será interrompido.
COMPONENTES RELACIONADOS Língua Portuguesa: EF03LP11 Educação Física: EF35EF02 Matemática: EF03MA12			

31

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Decomposição		Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções. Criar uma receita (algoritmo) que descreva a tarefa (problema) de preparar o café da manhã, pode-se dividir essa tarefa em duas etapas, subproblemas: preparar o café e fazer um sanduíche. Cada etapa pode ser descrita por receitas independentes, criadas pela mesma pessoa ou pessoas diferentes. A solução do problema inicial é obtida

2º ANO			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Modelagem de objetos		O professor pode distribuir um conjunto de imagens de veículos como motos, bicicletas, automóveis, trens, aviões, caminhões, helicópteros, jatos, skis, barcos a vela, lanchas etc., e solicitar que os alunos agrupem as imagens dos veículos que voam ou que possuem rodas, ou ainda os que possuem motor, entre outras características. Chamar a atenção de que diferentes características podem gerar diferentes agrupamentos.
COMPONENTES RELACIONADOS Matemática: EF02MA03, EF02MA06, EF02MA07 Ciências: EF02C104, EF02C106, EF02C108			

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Algoritmos com repetições simples		Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar à esquerda e andar

COMPONENTES RELACIONADOS Matemática: EF02MA12 Ciências: EF02C102, Geografia: EF02GE03 Arte: EF15AR04		analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: "Avance um passo 10 vezes, vire à esquerda, e ande um passo 5 vezes."
--	--	---	--

28

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Instrução de máquina		Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos. Pode-se utilizar dispositivos do cotidiano do aluno para diferenciar o dispositivo físico (hardware) daquilo que o controla (software).
COMPONENTES RELACIONADOS Matemática: EF02MA12 Ciências: EF02C101, EF02C102, EF02C107 Geografia: EF02GE03			

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Hardware e software		Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que tornem as instruções (software) para o hardware. Pode-se utilizar dispositivos do cotidiano do aluno para diferenciar o dispositivo físico (hardware) daquilo que o controla (software).
COMPONENTES RELACIONADOS Matemática: EF02MA12 Ciências: EF02C101, EF02C102 Geografia: EF02GE03			

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos Computacionais		O professor pode apresentar imagens de diferentes tecnologias (celular, tablets, computador, dentre outros) destacando características de cada uma delas como tamanho, tipos, bem como diferentes usos do seu cotidiano: celular para ligações e acessar informações, computador para trabalhar com documentos, produzir conteúdo, dentre outros. Criar um portfólio de tecnologias com imagens de tecnologias.

29

COMPONENTES RELACIONADOS				Língua Portuguesa: EF35LP-AP01 História: EF03HI02
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS	
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	O professor poderá utilizar uma ferramenta de desenho para os alunos criarem uma figura que represente suas férias ou algum evento importante.	
COMPONENTES RELACIONADOS				Língua Portuguesa: EF35LP25 Arte: EF15AR05, EF15AR-AP03, EF15AR26
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS	
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade de uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impactado do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	O professor poderá apresentar um caso em que foram utilizados dados roubados de pessoas, solicitando aos alunos que destacuem o que pode ter acontecido para que os dados pudessem ter sido roubados. Poderá ainda, a partir do que foi levantado pelos alunos, criar um painel com imagens dos dispositivos computacionais como: tablets, celular, computador, apontando em cada um os impactos de acordo com o que mais se utiliza nesses dispositivos.	
COMPONENTES RELACIONADOS				Língua Portuguesa: EF03LP21

34

4º ANO			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Matrizes e registros Decomposição	(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.	O professor pode solicitar que os alunos construam o tabuleiro (usando uma matriz) e joguem a batalha naval, onde os tiros são dados informando as coordenadas no tabuleiro. Outra atividade que pode ser feita é apresentar diferentes fachadas de janelas e solicitar que os alunos representem a distribuição das janelas por matrizes, registrando nas correspondentes coordenadas as características de cada janela (por exemplo, aberta ou fechada, com cortina ou não, com persiana ou não). Com essas representações, os alunos podem fazer um jogo estilo "cara a cara" onde cada jogador escolhe secretamente uma janela (por exemplo, 2ª janela do 3º andar) e o adversário deve descobrir a janela escolhida. Para isso, os jogadores devem fazer perguntas, sobre as características das janelas, que permitam ir descartando janelas até descobrir a janela escolhida pelo adversário. O registro das janelas descartadas deve ser feito na matriz que representa a fachada do prédio. A matriz é uma das partes de uma planta. (Verdadeiro) A matriz NÃO é uma das partes de uma planta. (Falso).
COMPONENTES RELACIONADOS			
Língua Portuguesa: EF35LP24 Matemática: EF04MA16, EF04MA28, EF04MA-AP06 Ciências: EF04CI01, EF04CI02, EF04CI09, EF04CI10			

35

			combinando as duas receitas (algoritmo). Uma possível combinação é realizar todos os passos da receita do sanduíche e depois todos os passos da receita do café. Outra combinação poderá intercalar os passos das duas receitas, podendo, por exemplo, iniciar aquecendo a água para o café, após preparar o sanduíche e por fim terminar o café.
COMPONENTES RELACIONADOS			
Língua Portuguesa: EF03LP26 Arte: EF15AR04, EF15AR05 Matemática: EF03MA05, EF03MA06, EF03MA07, EF03MA08, EF03MA28, Ciências: EF03CI05, EF03CI09, EF03CI10			

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Codificação da Informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dados.	Pode-se mostrar exemplos de dados que individualmente não possuem significado relevante, mas que, em conjunto, definem alguma informação. Por exemplo, cada um dos dados de um endereço (tipo e nome do logradouro, CEP, município etc.), em conjunto, definem a informação de um endereço específico, os dados de dia, mês e ano definem uma data específica, as cores de cada pixel, juntas, definem uma imagem.
COMPONENTES RELACIONADOS			
Língua Portuguesa: EF03LP26 Matemática: EF03MA01, EF03MA02, EF03MA10, EF03MA28 Geografia: EF03GE06, EF03GE-AP07			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS

32

MUNDO DIGITAL	Codificação da Informação	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	Mostrar que para representar informação, às vezes é necessário combinar diferentes tipos de dados. A informação sobre uma data pode ser recuperada pelo processamento de uma composição de dados de um dia, de um mês e de um ano em uma determinada ordem. Imagens podem ser representadas por composições de cores em determinados pontos (pixels).
COMPONENTES RELACIONADOS			
Língua Portuguesa: EF03LP22 Matemática: EF03MA27 Geografia: EF03GE02			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	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).	Exemplificar os diferentes tipos de dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.) e de dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.).
COMPONENTES RELACIONADOS			
Língua Portuguesa: EF03LP22 História: EF03HI05			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	O professor pode solicitar uma pesquisa simples em algum site de escolha do docente, sobre temas como um personagem de desenho animado por exemplo, em que os alunos poderão verificar os diferentes resultados da busca, verificando ritos de pesquisa, testando novas palavras associadas a escolha primeiramente e assim os diferentes tipos de informação sobre um mesmo assunto.

33

5º ANO			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Listas e grafos	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e 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.	O professor pode fornecer um monte de cartas agrupadas por naipes e em cada naipe as cartas estão ordenadas por seus valores. Em seguida, fornecer novas cartas, solicitar que os alunos as incluam no baralho mantendo a ordem e registrem as cartas vizinhas. O professor também pode solicitar que todas as cartas de um determinado valor sejam substituídas por cartas coringas ou retiradas do monte. Outra tarefa que pode ser dada é fazer a busca por uma carta específica que pode ou não estar no monte de cartas.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP17 Ciências: EF05CI06, EF05CIAP01, EF05CI07, EF05CI08, EF05CI10		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
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.	O professor pode distribuir, para diferentes grupos de alunos, mapas do bairro onde alguns prédios estão marcados. Pedir que eles traçam linhas ligando esses prédios sempre que houver um caminho entre eles sem passar na frente de outro (dentro os marcados). Marcar na linha traçada o número de quadras de cada caminho considerado. Pedir que os grupos comparem seus grafos para verificar se todos têm as mesmas arestas ou não e qual o caminho mais curto. Depois disso, solicitar que os alunos tentem construir conjuntamente a representação do grilo, considerando os menores caminhos encontrados dentro os resultados de cada grupo. Com a representação única pedir que traçam rotas passando por determinados prédios, calculando o número de quadras que se deve andar para chegar no destino. Voltar ao mapa e traçar as rotas identificadas no grilo, nas ruas do bairro. O professor pode distribuir os perfis fictícios de diferentes pessoas em alguma rede social, indicando amigos comuns entre os dois e pedir que os alunos tentem encontrar o caminho mais curto entre um grilo no qual as pessoas são representadas por vértices e a amizade pelas arestas. Depois fazer perguntas sobre amigos
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP13 Matemática: EF04MA06, EF04MA11		

38

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Matrizes e registros Decomposição	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e 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.	O professor pode distribuir imagens de documentos de identidade de pessoas fictícias e solicitar que os alunos identifiquem quais informações estão disponíveis nos documentos, como por exemplo nome, registro geral, filiação, naturalidade, data de nascimento etc. Pedir que os alunos separem os documentos cujas pessoas tenham nascido em um determinado ano ou tenham nascido em uma determinada cidade. O docente pode ainda solicitar que identifiquem qual é a cidade em que a maioria das pessoas nasceu. Outra atividade que pode ser feita é solicitar que os alunos, em grupos, criem um formulário para coletar informações anônimas sobre os colegas, como características físicas, gostos sobre comida, time de futebol, jogatrinadeira, filmes etc. Após isso, distribuir o formulário aos colegas de grupos diferentes para que completem e devolvam ao grupo. De posse dos formulários preenchidos, os grupos devem identificar qual o colega que preencheu cada formulário.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP21 Matemática: EF04MA27, EF04MA28, EF04MA-AP06		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Algoritmos com repetição simples e aninhadas	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictórica, que incluem sequências e repetições simples e aninhadas (laços e definições e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Imaginar que alguém quer lavar as janelas de um prédio com 10 andares e 20 janelas por andar. As pessoas podem lavar as 20 janelas de um andar, e depois ir para o próximo andar (até chegar ao último andar). Este é um algoritmo que envolve uma repetição aninhada. A pessoa vai repetir 10 vezes a tarefa de lavar 20 janelas, que por sua vez, repete 20 vezes a tarefa de lavar uma janela.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP25, EF03LP-AP20 História: EF04HI08 Geografia: EF04GE01, EF04GE-AP01, EF04GE-AP02		

36

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Listas e grafos	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e 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.	O professor pode fornecer um monte de cartas agrupadas por naipes e em cada naipe as cartas estão ordenadas por seus valores. Em seguida, fornecer novas cartas, solicitar que os alunos as incluam no baralho mantendo a ordem e registrem as cartas vizinhas. O professor também pode solicitar que todas as cartas de um determinado valor sejam substituídas por cartas coringas ou retiradas do monte. Outra tarefa que pode ser dada é fazer a busca por uma carta específica que pode ou não estar no monte de cartas.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP17 Ciências: EF05CI06, EF05CIAP01, EF05CI07, EF05CI08, EF05CI10		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
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.	O professor pode distribuir, para diferentes grupos de alunos, mapas do bairro onde alguns prédios estão marcados. Pedir que eles traçam linhas ligando esses prédios sempre que houver um caminho entre eles sem passar na frente de outro (dentro os marcados). Marcar na linha traçada o número de quadras de cada caminho considerado. Pedir que os grupos comparem seus grafos para verificar se todos têm as mesmas arestas ou não e qual o caminho mais curto. Depois disso, solicitar que os alunos tentem construir conjuntamente a representação do grilo, considerando os menores caminhos encontrados dentro os resultados de cada grupo. Com a representação única pedir que traçam rotas passando por determinados prédios, calculando o número de quadras que se deve andar para chegar no destino. Voltar ao mapa e traçar as rotas identificadas no grilo, nas ruas do bairro. O professor pode distribuir os perfis fictícios de diferentes pessoas em alguma rede social, indicando amigos comuns entre os dois e pedir que os alunos tentem encontrar o caminho mais curto entre um grilo no qual as pessoas são representadas por vértices e a amizade pelas arestas. Depois fazer perguntas sobre amigos
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP13 Matemática: EF04MA06, EF04MA11		

39

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Codificação da Informação	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificar, ou seja, codificar a informação de uma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	Pode-se utilizar a tabela ASCII de codificação de caracteres. Por exemplo, quando se utiliza a tabela ASCII de codificação, a letra 'A' é representada pelo número decimal 65, que é codificado em binário como 1000001.
COMPONENTES RELACIONADOS	Matemática: EF04MA01, EF04MA10, EF04MA-AP04, EF04MA27, EF04MA28, EF04MA-AP06 Arte: EF15AR02, EF15AR26		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Codificação da Informação	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	Pode-se utilizar como exemplos a tabela ASCII, que especifica como codificar caracteres em formato digital, ou os formatos de imagem Portable Bitmap e Portable GrayMap, que codificam uma imagem de forma simples usando uma matriz de 0 e 1 (branco e preto) ou com uma matriz com valores entre 0 e 255 (tons de cinza), respectivamente.
COMPONENTES RELACIONADOS	Matemática: EF04MA01, EF04MA10, EF04MA-AP04, EF04MA27, EF04MA28, EF04MA-AP06 Arte: EF15AR02, EF15AR26		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	O professor poderá propor um projeto de criação de uma história digital ou um vídeo de curta duração, em que os alunos experimentem os recursos de um editor de texto ou de vídeo.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF35LP17 Ciências: EF05CI06, EF05CIAP01, EF05CI07, EF05CI08, EF05CI10		

37

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Sistema operacional	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	Os dispositivos físicos que compõem um computador não funcionam sozinhos. É preciso mostrar que a operação desses dispositivos é controlada por um software que denominamos Sistema Operacional. É possível falar sobre algumas das funções de um sistema operacional (gerenciamento da memória, de sistemas de arquivos, de dispositivos de entrada e saída como teclado, mouse, monitores, impressoras etc.). Também é possível mostrar que existem vários Sistemas Operacionais diferentes (Windows, Linux, macos etc).
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP27 Geografia: EF05GE-AP02 História: EF05HI01		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	O professor pode desenvolver uma atividade comparativa entre portais de notícias oficiais e blogs, com o objetivo de discutir a confiabilidade das fontes de informação e o impacto da desinformação no cotidiano. Sugerido: utilizar os recursos do material. Segue incluído na Internet, do Google, para abordar temas como checagem de fatos e responsabilidade digital. Durante a atividade, os alunos podem acessar sites de verificação de informações, como "Fatos Falsos" e "Agência Lupa", analisando como esses portais realizam a conferência das notícias e identificam fake news.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP16 História: EF05HI06, EF05HI09		

42

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	Realizar uma aula expositiva introdutória sobre os tipos de direitos autorais e de imagem, destacando a importância do uso ético e responsável de conteúdos disponíveis na internet. Após a aula, os estudantes poderão revisar seus portfólios para garantir que todas as referências estejam de acordo com as normas de citação e uso permitido. O aluno poderá elaborar um portfólio digital com imagens de personagens de desenhos animados, indicando corretamente as fontes utilizadas e propondo um formato de apresentação que respeite os direitos autorais.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP16 EF05LP27 Arte: EF15AR-AP01; História: EF05HI03		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
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.	Nessa habilidade, o aluno poderá criar uma animação em computador ou papel sobre alguma impressão que ele tenha sobre um impacto da tecnologia na sociedade, como por exemplo uso do celular para mandar mensagem de áudio ao invés de uma chamada, comum no cotidiano das pessoas.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP15, EF05LP16 História: EF05HI06 Geografia: EF05GE05, EF05GE08, EF05GE09		

43

COMPONENTES RELACIONADOS	Matemática: EF05MA17 Ciências: EF05CI01, EF05CI04, EF05CI09 Geografia: EF05GE01, Geografia: EF05GE04, Geografia: EF05GE09,		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores verdadeiro e falso. (Falso) Cinco é maior que seis OU maior que dez. (Falso) Cinco é maior que seis OU maior que dois. (Verdadeiro)	O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdade, como por exemplo: Cinco é maior que seis. (Falso) Cinco NÃO é maior que seis. (Verdadeiro) Cinco é maior que seis E maior que dois. (Falso) Cinco é maior que seis OU maior que dez. (Falso) Cinco é maior que seis OU maior que dois. (Verdadeiro)
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP07 Matemática: EF05MA01, EF05MA02		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
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.	O professor pode solicitar que os alunos simulam um algoritmo que descreve o que fazer para atravessar uma rua com semáforo usando a instrução de seleção condicional: um trecho deste algoritmo poderia ser: "se o semáforo estiver vermelho OU amarelo, aguardar na calçada, caso contrário, atravessar a rua". Além disso, pode solicitar que os alunos determinem os passos de um algoritmo que faça uso de seleção condicional, como por exemplo, definir as ações que devem ser realizadas ao chegar em algum local, caso este esteja aberto ou fechado.

40

COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP09, EF05LP12, EF05LP27 Geografia: EF05GE-AP14, EF05GE-AP15		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Arquitetura de computador	(EF05CO09) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).	Explicar os componentes básicos dos computadores e suas funções: processador, memória, e exemplos de diferentes dispositivos de entrada e saída.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP27 Matemática: EF05MA24		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Armazenamento de dados	(EF05CO08) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	Pode-se exemplificar os diferentes dispositivos de armazenamento de dados existentes, mostrar que os arquivos são organizados de forma diferentes neles e, para cada dispositivo, mostrar claramente se o dispositivo é local (acoplado permanentemente ao computador do usuário) ou remoto (removível ou dispositivo de armazenamento na Internet). Pode-se iniciar apresentação aos alunos diferentes dispositivos de armazenamento de dados, como HD interno, HD externo, pen drive, cartão de memória e armazenamento em nuvem (ex.: Google Drive, OneDrive). Durante a atividade, o professor pode demonstrar a função de cada tipo de armazenamento.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF05LP24 História: EF05HI06		

41

COMPONENTES RELACIONADOS	Arte: EF99AR05, EF69AR04 Matemática: EF08MA09, EF08MA11	Generalização	(EF08CO06) 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.
---------------------------------	--	---------------	--

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Fundamentos de transmissão de dados e Armazenamento e Transmissão de Dados	(EF08CO07) 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.	Utilizar os alunos como equipamentos de transmissão, passar uma frase em pedaços de papel e orientar alguns deles inicialmente a entregarem sempre seu pedaço de papel e em um segundo momento a não entregarem o pedaço. Depois pode ser avaliado como a mensagem chega ao destino nessas diferentes condições.
	Gestão de dados	(EF08CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e mídias.	Utilizar um arquivo físico para simular um sistema de arquivos e realizar ações de manipulação de arquivos, realizando analogias com os arquivos.

COMPONENTES RELACIONADOS	Ciências: EF06CI05, EF06CI11 Língua Inglesa: EF08LI01, EF08LI02 Matemática: EF08MA33
---------------------------------	--

CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	Tecnologia digital e sustentabilidade	(EF08CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e à sustentabilidade.
------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------	---

COMPONENTES RELACIONADOS	Educação Física: EF07EF02 Geografia: EF06GE-AP01, EF06GE-AP02 Língua Portuguesa: EF07LP11, EF07LP19
---------------------------------	---

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	7º ANO	
	Análise de Programas	(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.	Desenvolver um programa que leia os dados de um documento de identidade, calcule a idade e mostre todas as informações na tela. Ou um programa que armazene um cadastro de grupos de pessoas com os seguintes dados: nome, telefone e data de nascimento (dia, mês, ano) e realize consultas (como pessoas que fazem aniversário em um determinado mês).
	Projetos com programação	(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.	Desenvolver um programa que leia os cartões de resposta de um processo seletivo e um gabarito, verificando para cada candidato o seu número de acertos. Usar aplicativos disponíveis que permitam ao programador monitorar a execução de um programa, parando e reiniciando pontos de parada, entre outros.

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF08CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	O professor pode propor um jogo em que apresenta alguns problemas que precisam de solução usando diferentes tecnologias e os alunos, individualmente ou em grupos, buscam a solução, escolhendo a melhor tecnologia considerando diferentes critérios.

COMPONENTES RELACIONADOS	Matemática: EF05MA14, EF05MA16, EF05MA17, EF05MA25 Ciências: EF06CI10, EF06CI13, EF06CI14, EF06CI15 Geografia: EF06GE-AP06, EF06GE11, EF06GE-AP19, EF06GE12
---------------------------------	---

13. ORGANIZADOR CURRICULAR - ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS FINAIS
ETAPA: 6º ao 9º Ano

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	(EF06CO01) Classificar informações agrupando-as em coleções (conjunto) e associando cada coleção a um tipo de dados	Encontrar um As em um Baralho, precisa-se de um baralho (lista de cartas) e o resultado é uma carta; para calcular a média das provas dos alunos de uma turma, precisa-se da lista de provas dos alunos, e o resultado é um número.
	Linguagem de programação	(EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.	Calcular a média de notas de uma turma em uma data específica e de seleção usando uma disciplina está acima da média do código.

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Estratégias de solução de problemas	Decomposição	(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
		(EF06CO05) Identificar os recursos ou insussumos 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.	Decompor o problema de desenhar imagens em subproblemas de desenhar formas básicas, compo as subsoluções por meio de operações sobre imagens (sobrepôr, posicionar ao lado etc.). Decompor o problema de desenhar uma casa em subproblemas de desenhar polígonos regulares (retângulos, quadrados, triângulos), compo as subformas com as operações sobre imagens (rotação, sobreposição etc.).

COMPONENTES RELACIONADOS	História: EF07HF01 Geografia: EF06GE080, EF06GE09 Língua Inglesa: EF08LI09 Ensino Religioso: EF06ER02, EF06ER04 Arte: EF06CI03 Matemática: EF06MA01
---------------------------------	--

COMPONENTES RELACIONADOS	Desenvolver um programa que(1)“Se o ponteiro do mouse tocar no animal então o animal andará 10 passos, 10 vezes seguidas.” (2)“Dada uma pilha de cartas, se a pilha estiver vazia, dizer que não há as; se a primeira carta for um ás, dizer que há as na pilha, senão, remover a primeira carta e verificar se há as no resto da pilha.”
---------------------------------	---

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Cyberbullying	(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
		(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.	Abordando e refletindo sobre as características do cyberbullying, por exemplo, em um debate a partir de um estudo de caso real, e propondo ações para solucionar o problema
CULTURA DIGITAL	Impactos da tecnologia digital	(EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.	Refletindo sobre o descarte de computadores e suas peças, por exemplo, realizando estudos sobre o impacto das toxinas químicas quando os hardwares dos computadores são expostos e descartados de forma indevida.
	Produção Digital	(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.	Detalhando o processo de documentação de um projeto/atividade, por exemplo, organizando uma linha do tempo do projeto.
COMPONENTES RELACIONADOS	História: EF07HI09, EF07HI12 Educação Física: EF07EF-AP02 Geografia: EF07GE10 Língua Portuguesa: EF07LP45, EF07LP50, EF07LP56 Ciências: EF07BC07 Língua inglesa: EF07LI03		

50

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
COMPONENTES RELACIONADOS	Geografia: EF07GE09, EF07GE04 Ciências: EF07CI02 Língua Inglesa: EF07LI07 Matemática: EF07MA05, EF07MA37	Propriedades de gráficos	(EF07CO04) Explorar propriedades básicas de redes social ou solucionar um problema de entregas de mercadorias em um mapa de cidade.
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Estratégias de solução de problemas	Reuso	(EF07CO05) Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reuso no processo e solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizalos usando uma linguagem de programação. (1) os subproblemas de ordenar os naipes recebem como entrada um monte de cartas do mesmo naipe e retornam como saída esse monte ordenado; (2) o subproblema de juntar nos naipes ordenados tem como entrada 4 montes de cartas e como saída o baralho organizado; (4) Dividir a equipe em três grupos menores, atribuindo a cada uma um dos subproblemas distintos (separação dos naipes, ordenação de um monte do mesmo naipe e junção dos montes); (5) Coletivamente, compor as soluções dos subproblemas de modo a obter o baralho organizado.

48

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	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 técnica de resolver o problema.	(1) Solução recursiva para definir o tamanho de uma lista: "Se a lista for vazia, o tamanho é zero, senão o tamanho é um mais o tamanho do resto da lista." (2) Solução recursiva para encontrar o número de ascendentes de olhos azuis em uma árvore genealógica: "Se a árvore estiver vazia, o resultado é zero, senão se a pessoa da raiz da árvore tiver olhos azuis, soma 1 ao número de ascendentes de olhos azuis por parte de pai e de mãe desta pessoa, se ela não tiver olhos azuis, o resultado é o número de ascendentes de olhos azuis (por parte de pai e mãe) desta pessoa."
	Algoritmos clássicos	(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.	Simular ou programar algoritmos de ordenação (BubbleSort, MergeSort, QuickSort etc.), inserção, remoção, busca (linear, binária etc.), entre outros.
	Projetos com programação	(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.	Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.

51

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
COMPONENTES RELACIONADOS	Ciências: EF07CI03 Língua Inglesa: EF07LI14		
MUNDO DIGITAL	Fundamentos de Segurança Cibernética	(EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.	E possível definir regras de encaminhamento de mensagens entre os alunos em uma brincadeira do tipo "telefone sem fio". Em um segundo momento, alguns alunos podem ser instruídos a não cumprir tais regras, a fim de ressaltar a importância de protocolos.
COMPONENTES RELACIONADOS	Língua Portuguesa: EF07LP14, EF07LP-AP10 Língua Inglesa: EF07LI01, EF07LI04		Histórias como "Todo melhor amigo tem um melhor amigo também" podem ser utilizadas para demonstrar como segredos compartilhados podem ser espalhados. Esquemas de criptografia através de um dicionário de códigos também podem ser utilizados. Análise crítica de fake news, confiabilidade das fontes, e redes sociais e projetos colaborativos on-line. Atividades de trocas de mensagens seguindo regras (protocolos), e debate sobre segurança e comportamento digital responsável.

49

9º ANO			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação usando grafos e árvores	(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.	Construir um algoritmo para encontrar um caminho em um mapa (grafo), partindo de uma cidade e chegando em outra. Ou então, construir um algoritmo para encontrar os filhos de uma pessoa
	Projetos com 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; aplicando e articulando saberes escolares.	Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada; um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz; um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.
COMPONENTES RELACIONADOS	Automatos e linguagens baseadas em eventos	(EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.	Modelar o comportamento de um robô utilizando autômatos, descrevendo eventos acionados a partir da leitura de seus sensores.
Ciências: EF09CI01, EF09CI02 Língua Inglesa: EF09LI01, EF09LI02			

54

Matemática: EF08MA15			
COMPONENTES RELACIONADOS			
	EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
MUNDO DIGITAL	Sistemas distribuídos e internet	Fundamentos de sistemas distribuídos	(EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos
		Internet	A partir da especificação de um sistema web não implementado ou real, os estudantes podem analisar quais as funcionalidades que dependem de concorrência ou armazenamento distribuídos. A própria Internet é considerada um sistema distribuído, além de aplicações e serviços baseados na Computação em Nuvem.
COMPONENTES RELACIONADOS	Ciências: EF08CI01, EF08CI02 Língua Inglesa: EF08LI01, EF08LI03		
			Usar a lógica de um modelo em camadas e mostrar como uma língua comum pode ser utilizada para traduzir comunicações entre 2 línguas que não possuem tradutores (ex.: tradutores português-ingles e inglês- espanhol -> português-espanhol).
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
		(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.	Utilizando as redes sociais para compartilhar informações, por exemplo, compartilhando com outros colegas um evento ou acontecimento.

52

EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Sistemas distribuídos e internet	Segurança cibernética	(EF08CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.
COMPONENTES RELACIONADOS			
Matemática: EF07MA01, EF07MA03			
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXEMPLOS
		(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.	Analisar cada um dos tipos de malware a partir de exemplos conhecidos: como o Brain em 1986, Worm Morris em 1988, Nimduck em 2013, Keimimilk em 1990, dentre outros casos emblemáticos. Resolver e elaborar problemas com números naturais, envolvendo múltiplos e divisores, sem uso de algoritmos puros — favorecendo a compreensão de estruturas lógicas e sequenciais, base de sistemas criptográficos e protocolos digitais. Comparar e ordenar números inteiros em diferentes contextos, associando-os à reta numérica, o que pode ser explorado na representação binária e manipulação de dados em redes
			Apresentando propostas/soluções para problemas de sua cidade ou bairro, por exemplo, usando um fórum ou um recurso digital aberto para expressar suas ideias.

55

COMPONENTES RELACIONADOS			
	EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
CULTURAL DIGITAL	Segurança e responsabilidade de no uso da tecnologia	Redes sociais e segurança da informação	(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.
		Segurança em ambientes virtuais	(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.
COMPONENTES RELACIONADOS	Geografia: EF08GE01, EF08GE02 Língua Portuguesa: EF09LP03, EF09LP22 Ciências: EF08CI12 Língua Inglesa: EF08LI11		
			Identificando as informações pessoais que podem ser tornadas públicas, por exemplo, criando uma lista de sites elevando os tipos de dados pessoais solicitados (ex.: sites de compras, jogos on-line, redes sociais) e avaliando os riscos envolvidos.
			Identificando elementos "polêmicos" dessas políticas, por exemplo, identificando aspectos que podem ser melhorados para garantir a proteção dos indivíduos.
			Analisando dados de segurança, por exemplo, verificando as configurações-padrão de privacidade para garantir máxima proteção e tornando consciência das técnicas e mitos utilizados na escola e em casa.
			(1) Realizando pesquisa na internet utilizando palavras-chave, por exemplo, pesquisando sobre os rios do município da escola.
			(2) Identificando a relação entre as palavras pesquisadas e as respostas listadas pelo buscador, por exemplo, acessando as páginas indicadas e observando a presença das palavras nos resultados do buscador.
			(3) Identificando a existência de uma ordenação (ranqueamento) nos resultados da pesquisa, por exemplo, comparando os primeiros dez resultados com os dez resultados consecutivos e discutindo o critério de relevância dos resultados.

53

1ª ETAPA		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
EXEMPLOS DE PRÁTICAS		
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização e sequência	Identificar e organizar informações do cotidiano seguindo sequências lógicas para resolução de problemas simples.
MUNDO DIGITAL	Uso de Dispositivos	Reconhecer funções básicas de celulares, computadores e tablets.
CULTURA DIGITAL	Segurança Digital	Adotar práticas seguras no uso das tecnologias digitais e proteção de dados pessoais.
CULTURA DIGITAL	Comunicação Digital	Utilizar recursos digitais para comunicação e expressão pessoal e profissional.
2ª ETAPA		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
EXEMPLOS DE PRÁTICAS		
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Algoritmos e Resolução de Problemas	Criar estratégias e sequências para solucionar situações do cotidiano e do mundo do trabalho.
MUNDO DIGITAL	Hardware e Software	Identificar componentes básicos dos computadores e compreender funções de programas digitais.
CULTURA DIGITAL	Pesquisa e Informação	Pesquisar informações confiáveis na internet de forma crítica e ética.
CULTURA DIGITAL	Produção Digital	Produzir conteúdos digitais relacionados ao contexto social, cultural e profissional dos estudantes.
CULTURA DIGITAL	Cidadania Digital	Compreender direitos, deveres e ética no ambiente digital.

58

3ª ETAPA		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
EXEMPLOS DE PRÁTICAS		
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Algoritmos e Resolução de Problemas	Elaborar sequências lógicas e estratégias para resolução de problemas do cotidiano e do mundo do trabalho.
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação e Automação	Compreender noções básicas de programação e automação digital.
MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Compartilhamento de Dados	Utilizar ferramentas digitais para armazenar, organizar e compartilhar arquivos e informações.
CULTURA DIGITAL	Segurança e Ética Digital	Adotar práticas seguras e éticas no uso da internet e das redes sociais.
CULTURA DIGITAL	Produção de Conteúdo Digital	Produzir vídeos, podcasts, apresentações digitais e campanhas educativas.

59

CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Tecnologia política, socioambiental e cultural da sociedade	(EF08CO07) 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.	Analisando o surgimento de novas profissões a partir dos avanços tecnológicos e os impactos socioeconômicos derivados, por exemplo, realizando um estudo sobre as profissões que existiam no passado e as que existem hoje, e criando conjecturas sobre profissões que deverão se extinguir devido à automização, além de novas profissões que poderão surgir no futuro.
	Autoria em meio digital	Qualidade da informação	(EF08CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia levanta questões de equidade, acesso e poder.	Pode-se organizar um painel online que compare diferentes tecnologias, seus custos e seus impactos no cotidiano do ser humano.
COMPONENTES RELACIONADOS		Uso de tecnologias computacionais	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.	(1) Apresentando a definição de direito autoral e explorando questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre domínio de músicas e filmes na web; (2) Discutindo sobre direito autoral de músicas e filmes e sobre a prática de pirataria.
		História, EF08HI05, EF08HI33	(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.	Proporção a relação de valores e atitudes responsáveis e relevantes ao uso de dados em ambiente digital, por exemplo, trabalhando com fake news, diferenciando informações falsas e verdadeiras.
		Geografia, EF09GE10, EF09GE11, EF09GE-AP05, EF09GE-AP06	Língua Portuguesa, EF08LP03, EF08LP01	

56

- 14. Organizador Curricular – Educação de Jovens Adultos – EJA (1ª a 4ª Etapas)**
- Este organizador curricular foi adaptado para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), considerando as especificidades da faixa etária compatível para a EJA, como foco na formação crítica, no protagonismo social, no mundo do trabalho e no uso consciente das tecnologias digitais. As habilidades propostas valorizam as experiências de vida dos estudantes, promovendo inclusão digital, autonomia e participação cidadã.
- Considerando os contextos de vida, trabalho, cidadania e inclusão tecnológica dos estudantes jovens, adultos e idosos, valorizando suas experiências e promovendo o desenvolvimento das competências digitais necessárias para participação crítica e ativa na sociedade contemporânea.
- A proposta curricular da Educação Digital para a Educação de Jovens e Adultos busca promover inclusão e autonomia, integrando as tecnologias digitais às vivências dos estudantes e fortalecendo aprendizagens significativas para a vida cotidiana e profissional.
- 14.1 Competências (1ª e 2ª Etapas)**
1. Compreender a computação e as tecnologias digitais como ferramentas de inclusão social, comunicação, trabalho e aprendizagem ao longo da vida;
 2. Reconhecer os impactos sociais, culturais, éticos e econômicos das tecnologias digitais no cotidiano;
 3. Utilizar tecnologias digitais para produzir, acessar e compartilhar informações de forma crítica, ética e segura;
 4. Resolver problemas do cotidiano utilizando estratégias do pensamento computacional;
 5. Desenvolver autonomia no uso de dispositivos digitais e serviços online;
 6. Participar de projetos colaborativos utilizando recursos tecnológicos;
 7. Exercer cidadania digital com responsabilidade, respeito e segurança.

57

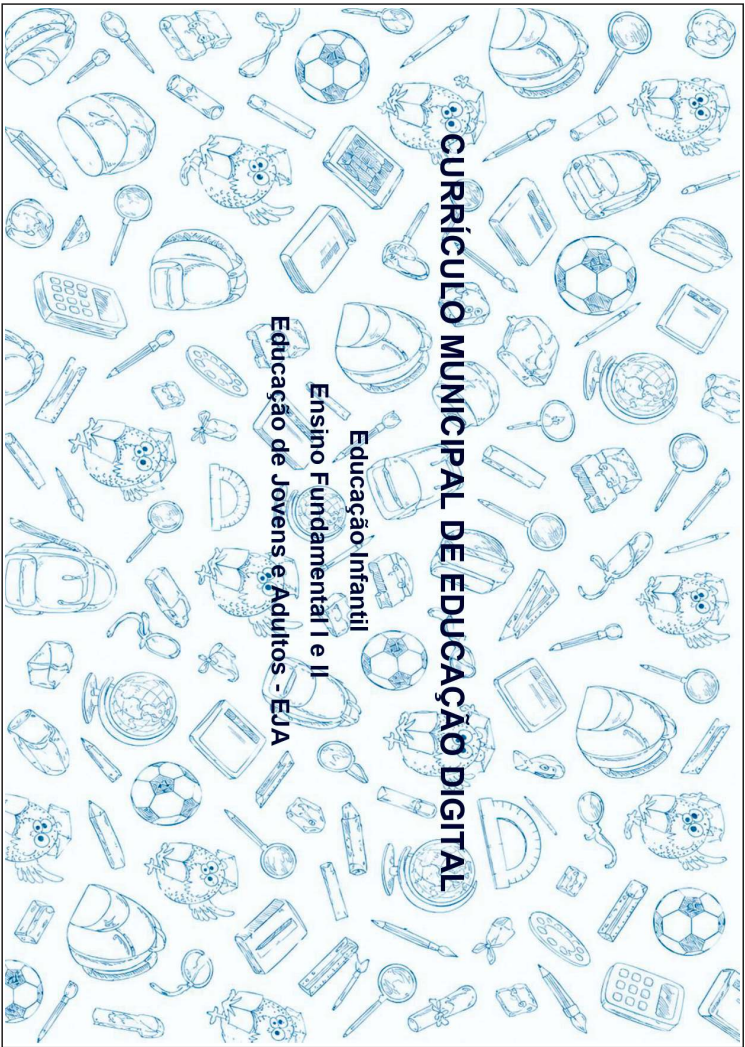
15. Considerações finais

A adoção da abordagem transversal para a implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari representa uma estratégia pedagógica alinhada aos princípios da equidade, da inclusão contextualizando o currículo aos componentes que compõem a Matriz Curricular Municipal. Ao integrar os eixos estruturantes da Computação às práticas pedagógicas já desenvolvidas nas diferentes etapas e modalidades de ensino, a rede assegura que todos os estudantes da Creche à Educação de Jovens e Adultos (EJA), tenham acesso a experiências de aprendizagem digital significativas, respeitando as especificidades locais e as diferentes condições de infraestrutura das unidades escolares.

Essa abordagem possibilita a implementação gradual e sustentável das competências da Educação Digital e da Computação ao currículo, promovendo o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da cidadania digital de forma articulada com as demais áreas do conhecimento.

A proposta encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) Computação, no Referencial Curricular da Educação Digital do Estado do Amapá e nas políticas nacionais voltadas à inovação e à transformação digital da educação, contribuindo para a formação integral dos estudantes, para a redução das desigualdades educacionais e para o fortalecimento do desenvolvimento social, econômico e sustentável do município de Laranjal do Jari.

4ª ETAPA		
EXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	EXEMPLOS DE PRÁTICAS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Projetos Computacionais	Desenvolver soluções digitais para problemas sociais e comunitários utilizando pensamento computacional.
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Análise e interpretação de Dados	Organizar e interpretar dados utilizando ferramentas digitais.
MUNDO DIGITAL	Internet e Redes	Compreender o funcionamento básico da internet, redes sociais e plataformas digitais.
CULTURA DIGITAL	Cidadania Digital e Mundo do Trabalho	Refletir sobre os impactos das tecnologias digitais no trabalho, na sociedade e nas relações humanas.
CULTURA DIGITAL	Direitos Autorais e Responsabilidade	Reconhecer direitos autorais, ética digital e responsabilidade na produção e compartilhamento de conteúdos.
CULTURA DIGITAL		Produzir materiais digitais utilizando fontes confiáveis e respeitando direitos de imagem e autoria.



15. Integração Interdisciplinar das Competências de Computação aos Componentes Curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Currículo Municipal e Matriz Curricular da Educação Municipal.

Linguagens (Língua Portuguesa, Arte e Língua Inglesa)

- Produção de textos multimodais e narrativas digitais.
- Exploração de ferramentas de edição de som, imagem e vídeo.
- Uso da programação criativa para ampliar práticas de leitura, escrita e expressão artística.

Matemática

- Aplicação do pensamento computacional para resolver problemas matemáticos.
- Exploração de algoritmos, lógica e programação.
- Utilização de softwares e planilhas digitais para análise de dados.

Ciências da Natureza

- Simulações digitais para experimentos científicos.
- Coleta e análise de dados com ferramentas tecnológicas.
- Uso de aplicativos e sensores para explorar fenômenos naturais.

Ciências Humanas (História e Geografia)

- Análise crítica de informações em mídias digitais.
- Uso de mapas digitais e sistemas de informação geográfica (SIG).
- Estudo do impacto da tecnologia na sociedade e na organização do espaço.

Ensino Religioso

- Reflexão sobre ética digital e respeito nas interações online.
- Discussão sobre cidadania digital e convivência respeitosa em ambientes virtuais.

Educação Física

- Uso de aplicativos e dispositivos digitais para monitoramento de saúde e bem-estar.
- Discussão sobre os impactos positivos e negativos das tecnologias no corpo e no movimento humano.

Filosofia

- Debates sobre ética na era digital e implicações filosóficas da inteligência artificial.
- Análise crítica da influência das tecnologias nas formas de pensar e agir.

1. Apresentação

A Educação Digital e Midiática integra-se ao Currículo Municipal de Laranjal do Jari como uma área interdisciplinar voltada ao desenvolvimento de competências relacionadas ao uso consciente, crítico e criativo das tecnologias digitais e das mídias contemporâneas. Sua proposta dialoga diretamente com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente aquelas ligadas à cultura digital, comunicação, pensamento computacional, análise crítica da informação e participação cidadã no mundo conectado.

Este documento apresenta a adaptação das diretrizes da BNCC Computação para a Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari, estado do Amapá. A proposta considera as etapas de ensino ofertadas pelo município: Pré-Escola I e II, Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano), Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) e Educação de Jovens e Adultos – EJA (1ª a 4ª Etapa), buscando garantir a progressividade das aprendizagens digitais ao longo de toda a trajetória escolar dos estudantes.

A construção deste currículo acompanha os avanços das políticas públicas educacionais brasileiras voltadas à transformação digital da educação, considerando as diretrizes estabelecidas pela Política Nacional de Educação Digital

(PNEED). Essa iniciativa fortalece a necessidade de garantir aos estudantes oportunidades de aprendizagem que ultrapassem o uso meramente técnico das tecnologias, promovendo também a compreensão crítica sobre os impactos sociais, culturais, éticos e econômicos das mídias digitais na vida contemporânea.

Nesse contexto, a Educação Digital e Midiática passa a ocupar lugar estratégico na formação integral dos estudantes da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, da resolução de problemas e da participação responsável nos ambientes digitais.

A proposta curricular busca preparar os estudantes para compreenderem como as tecnologias influenciam comportamentos, relações sociais, produção de conhecimento e o exercício da cidadania.

A implementação desta política curricular também se fundamenta nas Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática, instituídas pela Resolução CNE/CEE nº 2, de 21 de março de 2025. Essas diretrizes surgem em meio às discussões nacionais sobre o uso excessivo de telas, redes sociais e os desafios da convivência digital, reforçando a importância de práticas pedagógicas que

5

promovam equilíbrio, segurança, ética e intencionalidade educativa no uso das tecnologias.

Além disso, as ações propostas dialogam com a Lei nº 15.100/2025 e com o Decreto nº 12.385/2025, que orientam o uso pedagógico e responsável de dispositivos digitais nas escolas brasileiras. Dessa forma, o Currículo Municipal de Educação Digital de Laranjal do Jari assume o compromisso de promover uma educação alinhada às demandas do século XXI, contribuindo de forma crítica, ética, segura e participativa em uma sociedade cada vez mais conectada e digitalizada.

Ao incorporar a Educação Digital e Midiática como parte essencial do processo formativo, o município reafirma seu compromisso com uma educação pública inclusiva, inovadora e comprometida com a formação de cidadãos capazes de compreender, utilizar e transformar as tecnologias em instrumentos de aprendizagem, desenvolvimento social e construção de uma sociedade mais democrática e sustentável.

2. Histórico

O município de Laranjal do Jari foi oficialmente criado por meio da Lei Federal nº 7.639, de 17 de dezembro de 1987, localizado ao sul do estado do Amapá. Sua expansão foi marcada pela

ausência de planejamento, o que reflete diretamente na configuração atual de ocupação da cidade. Uma análise histórica, portanto cronologicamente os momentos de implantação de grandes empreendimentos na região, justifica as formas de uso e ocupação estabelecidas desde a década de 1970 - quando surgiu o primeiro núcleo populacional — até os dias atuais.

O município está localizado às margens do Rio Jari, conta com comunidades ribeirinhas, populações indígenas e quilombolas. Essas especificidades impõem desafios estruturais que se refletem, inclusive, no campo educacional.

No contexto da educação, as escolas públicas urbanas de Laranjal do Jari apresentaram índices de desenvolvimento da educação básica (IDEB) que evidenciaram a necessidade de fortalecimento das políticas educacionais e de melhoria da qualidade do ensino, conforme avaliações conduzidas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) no âmbito do Plano de Desenvolvimento da Educação do Ministério da Educação.

A Rede Municipal de Ensino atende estudantes nas etapas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens

6

EQUIPE DE ELABORAÇÃO

PORTARIA Nº 328/2026

ANTONINIA SOARES OLIVEIRA
Secretária Municipal de Educação

MARCEL JANDSON MENEZES
Prefeito Municipal

ELIA CONRADO DE ARAUJO
Vice-Prefeito

ANTONINIA SOARES OLIVEIRA
Secretária Municipal de Educação

ACLEISO GOMES DA SILVA
Secretaria Municipal de Educação-Adjunto

SOLANGE MURRIETA DE OLIVEIRA
Gerente de Políticas Educacionais

EDUARDO CARVALHO DA SILVA
Gerência Técnica Pedagógica

MARIA NOÉLIA ARAÚJO DE FREITAS
Conselho Municipal de Educação

ELINAR LIMA FERRERA
Coordenadora do Núcleo da Educação Infantil

RUDSON DOS SANTOS DUARTE
Coordenador do Núcleo de Educação do Campo

TATIELE DOS SANTOS LIMA
Coordenadora do Núcleo de Educação Especial

GRACIELEDE FRANÇA EVANGELISTA
Coordenadora do Programa Criança Alfabetizada

ANA LÚCIA VAZ DA COSTA

Técnica da Semente
Especialista em Educação Digital e Inovação Pedagógica na Educação Básica

SUMÁRIO

1. Apresentação.....	5
2. Histórico.....	6
3. Identidade da Rede: O Diálogo entre Computação e os Valores da Rede.....	7
3.1 Preparação para o Futuro.....	8
3.2 Exercício da Cidadania.....	8
3.3 Inclusão e Acesso.....	8
3.4 Desenvolvimento Profissional.....	8
3.5 Valorização dos Saberes Locais e Identidade Cultural.....	8
3.6 Sustentabilidade e Tecnologia.....	9
3.7 Protagonismo Estudantil.....	9
4. Objetivos.....	9
5. Eixos estruturantes da BNCC Computação.....	9
6. Modelos de Implementação Curricular.....	10
6.1 Componente Curricular Específico.....	10
6.2 Abordagem Transversal.....	10
6.3 Modelo Híbrido.....	10
7. Justificativa de Escola.....	11
8. Critérios que fundamentam a escolha.....	11
8.1 Infraestrutura.....	11
8.2 Formação docente.....	11
8.3 Coerência Curricular.....	12
9. Síntese da organização por Etapa de Ensino.....	12
9.1 Educação Infantil.....	12
9.2 Ensino Fundamental I – 1º ao 5º Ano.....	12
9.3 Ensino Fundamental II – 6º ao 9º Ano.....	13
9.4 Educação de Jovens e Adultos – EJA 1ª a 4ª Etapa.....	13
10. Estratégias para implementação.....	14
10.1 Formação Continuada dos Professores.....	14
10.2 Adequação da Infraestrutura.....	14
10.3 Acompanhamento e Avaliação.....	14
11. Organizador Curricular da Educação Infantil.....	15
12. Organizador Curricular do Ensino Fundamental-Anos Iniciais.....	24
13. Organizador Curricular-Ensino Fundamental-Anos Finais.....	44
14. Organizador Curricular – Educação de Jovens Adultos – EJA (1ª a 4ª Etapas).....	57
14.1 Competências (1ª e 2ª Etapas).....	57
14.2 Competências (3ª e 4ª Etapas).....	58
15. Integração Interdisciplinar aos Componentes Curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Currículo Municipal e Matriz Curricular.....	61
16. Considerações finais.....	62

Projetos que integrem computação e cultura local fortalecem o pertencimento, valorizam as comunidades ribeirinhas e quilombolas e conferem significado ao aprendizado tecnológico.

3.6 Sustentabilidade e Tecnologia: A educação digital pode e deve estimular o uso da tecnologia como instrumento de monitoramento ambiental e desenvolvimento de projetos sustentáveis, conectando o ensino de computação à realidade local e formando estudantes comprometidos com a preservação e o uso consciente dos recursos naturais da região.

3.7 Protagonismo Estudantil: Um dos princípios centrais da Educação Digital, é reconhecer o estudante como sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem, capaz de investigar, criar, colaborar e produzir conhecimento de forma crítica e significativa. Nesse contexto, a criação digital ultrapassa o simples uso de tecnologias, promovendo experiências em que os estudantes desenvolvem autoria, criatividade, resolução de problemas e participação social por meio da produção de conteúdos, projetos, mídias e soluções digitais. Assim, o currículo de Educação Digital fortalece competências essenciais para a formação integral dos educandos, incentivando a inovação, o pensamento crítico, a cultura digital e a construção

de aprendizagens conectadas às demandas da sociedade contemporânea.

4. Objetivos

Integrar a BNCC Computação no currículo escolar na rede municipal de ensino de Laranjal do Jari, garantir o acesso equitativo à educação tecnológica e promover a formação de professores e gestores em práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas. O documento visa garantir que a educação básica ofereça uma formação integral, conectada às demandas atuais. A estrutura do documento, com foco nos saberes digitais docentes e metas de atualização curricular, formação e monitoramento, foi criada para apoiar diretamente as escolas, gestores e professores na implementação da educação digital.

5. Eixos estruturantes da BNCC Computação

O ensino da Computação na rede municipal de ensino de Laranjal do Jari está organizado a partir dos três eixos estruturantes da BNCC Computação: **Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital**, que devem permear todas as etapas e modalidades atendidas:

Eixo 1

9

e Adultos (EJA). É nesse cenário que a rede reafirma seu compromisso com a promoção da educação digital e da inovação pedagógica, em consonância com a Política Nacional de Educação Digital (PNED – Lei nº 14.533/2023), a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), a BNCC Computação (Resolução CNE/CEB nº 01/2022) e o Referencial Curricular Estadual do Amapá.

O objetivo central é integrar as tecnologias digitais às práticas pedagógicas de forma crítica, ética e inovadora, promovendo o desenvolvimento do pensamento computacional e o uso responsável das mídias digitais. A inclusão da Computação no currículo municipal busca a universalização da conectividade, a equidade no acesso às tecnologias digitais e a preparação dos estudantes para o mundo digital — contribuindo para a superação das desigualdades históricas do município e para a consolidação de uma cidadania plena no século XXI. Dada a diversidade cultural e as condições concretas de acesso à tecnologia no território, o presente Referencial Curricular de Educação Digital prioriza metodologias desplugadas quando necessário e valoriza os saberes locais como ponto de partida para as aprendizagens digitais.

A Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Laranjal do Jari, em consonância com a Comissão Técnica de adequação do Curricular, com a finalidade de planejar, coordenar e acompanhar o processo de adequação do Currículo Municipal às diretrizes e compromete-se com a inclusão digital progressiva, a formação continuada dos professores e a garantia de equidade no acesso às tecnologias para todos os estudantes da rede.

3. Identidade da Rede: O Diálogo entre Computação e os Valores da Rede

O Plano de Educação Digital e Inovação Pedagógica da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari busca assegurar a inclusão de tecnologias digitais e o alinhamento da formação continuada de professores com as novas demandas curriculares. A inclusão da BNCC Computação dialoga diretamente com os valores e desafios da rede municipal de ensino, que busca a equidade, a formação integral e o respeito às especificidades do contexto local. Fundamentada nas três competências da BNCC Computação: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** - essa integração orienta-se pelos seguintes eixos:

7

Pensamento Computacional
Envolve processos cognitivos como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, criação de abstrações e elaboração de algoritmos. Fortalece habilidades analíticas, lógicas e criativas aplicáveis a diversas áreas do conhecimento e da vida cotidiana.

Eixo 2
Cultura Digital
Compreensão crítica e criativa das tecnologias digitais e uso consciente e responsável dos seus recursos. Abrange segurança da informação, ética digital, direitos autorais, privacidade e combate à desinformação.

Eixo 3
Mundo Digital
Abrange o entendimento sobre o funcionamento das tecnologias, englobando conhecimentos sobre hardware, software, redes e sistemas que sustentam as inovações digitais. Permite que os estudantes compreendam as bases técnicas das tecnologias, tornando-os capazes de participar criticamente das transformações tecnológicas.

10

6. Modelos de Implementação Curricular
A BNCC Computação apresenta três possibilidades para a implementação curricular:

6.1 Componente Curricular Específico - Disciplina própria de Computação com carga horária definida e conteúdos organizados progressivamente;

6.2 Abordagem Transversal - Conteúdos e competências digitais incorporados a diferentes áreas do conhecimento, integrando-se a projetos e práticas interdisciplinares;

6.3 Modelo Híbrido - Combina componente curricular específico e abordagem transversal, aproveitando as vantagens de cada uma.

Alinhada às diretrizes do Referencial Curricular de Educação Digital do Estado do Amapá e considerando as especificidades da Rede Municipal de Ensino de Laranjal do Jari, a proposta curricular adota uma **ABORDAGEM TRANSVERSAL** da Educação Digital em todas as etapas de ensino ofertadas pelo município. Essa organização busca garantir a progressão das aprendizagens e a integração das competências digitais aos diferentes componentes curriculares, conforme demonstrado no quadro a seguir:

3.1 Preparação para o Futuro: A inclusão de competências digitais visa preparar os estudantes de Laranjal do Jari para os desafios do mercado de trabalho e para a vida em uma sociedade cada vez mais digital. O desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e da cultura digital, conforme preconiza a BNCC Computação, oferece aos estudantes ferramentas essenciais para resolver problemas, tomar decisões e atuar de forma autônoma e criativa, considerando as potencialidades e especificidades do contexto amazônico.

3.2 Exercício da Cidadania: A rede municipal entende que a educação digital é essencial para o pleno exercício da cidadania. Mais do que aprender a usar ferramentas tecnológicas, trata-se de capacitar os estudantes laranjalenses a atuarem de maneira crítica, ética e responsável no ambiente digital, compreendendo seus direitos e deveres, reconhecendo e combatendo a desinformação, utilizando a tecnologia com segurança e consciência e contribuindo ativamente para o desenvolvimento local e regional.

3.3 Inclusão e Acesso: Um dos maiores desafios é garantir o acesso equitativo à tecnologia, considerando as particularidades geográficas da rede municipal de ensino de Laranjal do Jari, com

comunidades ribeirinhas, quilombolas e áreas de difícil acesso e conectividade limitada. O plano busca universalizar a conectividade e oferecer equipamentos adequados à realidade local, incluindo soluções tecnológicas adaptadas a ambientes com acesso restrito à internet, assegurando que as oportunidades de aprendizado digital cheguem a todos os estudantes, independentemente de sua localização no município.

3.4 Desenvolvimento Profissional: O plano reconhece a importância estratégica de capacitar os professores e gestores da rede municipal. A formação continuada em saberes digitais é vista como fundamental para que a integração da tecnologia em sala de aula ocorra de maneira eficaz e inovadora. Essa formação deve ser contextualizada à realidade local, valorizando práticas pedagógicas que dialoguem com o território, a cultura e os desafios específicos das escolas de Laranjal do Jari.

3.5 Valorização dos Saberes Locais e Identidade Cultural: A BNCC Computação na rede municipal de ensino de Laranjal do Jari, não pode ser trabalhada de forma descontextualizada. A tecnologia deve ser compreendida como ferramenta de registro, preservação e difusão da identidade cultural, dos saberes tradicionais e da biodiversidade presentes no município.

8

9.3 Ensino Fundamental II – 6º ao 9º Ano

Foco desta etapa: Aprofundamento do pensamento computacional, introdução à programação, análise de dados, segurança digital, redes de computadores básicas e ética digital. Integração com Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso.

Exemplos de atividades integradas:

1. Programação em blocos e texto para resolver problemas de Matemática e Ciências;
2. Análise de dados e gráficos em projetos de Ciências Humanas;
3. Produção audiovisual e mídias digitais (área de Linguagens);
4. Projetos de robótica e olimpíadas tecnológicas;
5. Discussão sobre fake news, privacidade e ética digital (Linguagens e Ciências Humanas);
6. Iniciação a projetos de inovação educacional.

9.4 Educação de Jovens e Adultos – EJA 1ª a 4ª Etapa

Foco desta etapa:

1ª Etapa

Alfabetização digital, uso básico de dispositivos, noções de pensamento computacional desplugado integradas à alfabetização e letramento.

2ª Etapa

Uso de ferramentas digitais para comunicação e busca de informações, lógica básica e cidadania digital integradas às áreas de conhecimento.

3ª Etapa

Pensamento computacional aplicado à resolução de problemas cotidianos e profissionais, segurança digital e uso ético da internet, integrados às áreas do EF II inicial.

4ª Etapa

Aprofundamento em programação básica, análise crítica de dados, produção de mídias digitais e preparação para o mundo do trabalho, articulados com as áreas do EF II final.

A implementação da BNCC Computação na rede municipal de ensino de Laranjal do Jari será pensada de forma integrada às práticas pedagógicas já consolidadas, valorizando experiências exitosas e potencializando os resultados de aprendizagem. Entre as práticas que podem articular-se com os eixos da BNCC Computação, destacam-se:

13

8.1 Infraestrutura

A questão da infraestrutura foi determinante. Ainda existem desigualdades de acesso à internet e a equipamentos nas escolas do município, o que exige soluções pedagógicas flexíveis e o uso de metodologias desplugadas. A abordagem transversal permite que as competências digitais sejam desenvolvidas independentemente da disponibilidade de laboratórios de informática ou conectividade plena.

8.2 Formação docente

A integração gradual das competências digitais requer um processo consistente de formação continuada e acompanhamento dos professores. A abordagem transversal possibilita que os professores de cada área do conhecimento incorporem progressivamente os eixos da BNCC Computação às suas práticas, sem exigir a formação imediata de um especialista em Computação.

8.3 Coerência Curricular

Buscou-se assegurar que o estudante tenha uma progressão contínua de aprendizagem digital ao longo de toda a trajetória escolar, desde a Creche até a Educação de Jovens e Adultos.

8.4 Exemplos de atividades integradas:

1. Sequências e padrões em atividades de artes visuais e música;
2. Resolução de problemas simples em brincadeiras dirigidas;

11

10. Estratégias para implementação

Para garantir uma implementação qualificada, a rede municipal deverá observar as seguintes estratégias:

10.1 Formação Continuada dos Professores

1. Oferta de formações voltadas à integração dos eixos da BNCC Computação nas áreas de conhecimento;
2. Grupos de estudo e comunidades de prática entre professores da rede;

10.2 Adequação da Infraestrutura

1. Mapeamento dos recursos tecnológicos disponíveis em cada escola;
2. Priorização de atividades desplugadas onde não há infraestrutura digital;
3. Busca por recursos e parcerias para ampliação do acesso a dispositivos e internet;
4. Organização de laboratórios itinerantes ou compartilhados entre escolas.

10.3 Acompanhamento e Avaliação

1. Registro e sistematização das experiências exitosas na rede;
2. Avaliação periódica dos resultados de aprendizagem nos eixos da BNCC Computação;
3. Revisão e atualização da proposta com base nas avaliações realizadas;
4. Divulgação de boas práticas entre as escolas do município.

11. Organizador Curricular da Educação Infantil

Reconhece a criança como sujeito de direitos, capaz de construir aprendizagens por meio das interações, da curiosidade e da

9.1 Educação Infantil

Foco desta etapa: Exploração sensorial, pensamento computacional não-formal, sequências simples, noções de causa e efeito. Atividades lúdicas com lógica, padrões e resoluções de problemas de forma desplugada, integradas às áreas de experiências da BNCC Computação para a Educação Infantil.

Exemplos de atividades integradas:

1. Sequências e padrões em atividades de artes visuais e música;
2. Resolução de problemas simples em brincadeiras dirigidas;

9.2 Ensino Fundamental I – 1º ao 5º Ano

Foco desta etapa: Desenvolvimento do pensamento computacional, introdução à lógica, noções básicas de programação visual(desplugada), cultura digital e cidadania digital. Os eixos da BNCC Computação são integrados à Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Arte e outras áreas.

Exemplos de atividades integradas:

1. Algoritmos e sequências em problemas matemáticos (Matemática);
2. Produção de textos digitais e e-books (Língua Portuguesa);
3. Jogos educativos e atividades maker (Arte / Ciências);
4. Robótica desplugada e resolução de problemas (interdisciplinar);
5. Participação em feiras de ciências com uso de tecnologia.

14

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPUS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E103C002) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Computação pigada: 1) Experimentar as etapas de execução de tarefas, desenhando como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como: (i) Cookie Monsters Foodie Truck (https://pbskids.org/season/games/cookie-monsters-foodie-truck/); (ii) Ready Set Grow (https://pbskids.org/season/games/ready-set-grow/).	Computação despiagada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas digitais por meio de desenhos ou de forma oral. 2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa digital. Exemplo de uma tarefa digital - Hora de dormir: (i) tomar banho; (ii) colocar pijama; (iii) escovar os dentes; (iv) ouvir uma história; (v) dormir.
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E103E002) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.	
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPUS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E103C003) Experimentar a execução de algoritmos vinculando com objetos (des) pigados.	Computação pigada: 1) Experimentar a execução de algoritmos por meio de: (i) Jogos digitais (e.g. Follow the Code: https://www.unilbyground.com/follow-the-code.html); (ii) brinquedos robóticos (e.g. http://smartlabnail.com).	Computação despiagada: 1) Experimentar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes) como, por exemplo: (i) jogos de labirinto; (ii) apanchilha; (iii) sequência de números; (iv) sequência de cores.

		2) Experimentar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g. dobraduras, bordado, costura). Exemplo: Executar o seguinte algoritmo: Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; Avaliar o resultado referido sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) Existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E103E107) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.	

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPUS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E103C004) Criar e resolver problemas.	Computação pigada: 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programação que permitam representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplo de recursos, temos: (i) Jogos de sequência lógica (https://www.smartlabnail.com.br/jogos-educativos-cpb-603-sequencia-logica/); (ii) Lightbot (https://lightbot.com/); (iii) Scratch Jr. (https://www.scratchjr.org/).	Computação despiagada: 1) Preparar uma receita (e.g. bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos a "Máquina Fábrika de Comida" (https://file:///C:/Users/br/computer/milha-fabrika-de-comida/). 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g. papel, chão), representando os passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCard" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://file:///C:/Users/br/computer/segu-o-trilho/).
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E103E102) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.	

ludicidade que caracterizam essa etapa. Nesse sentido, a integração dos conhecimentos da BNCC Computação ao cotidiano da Educação Infantil não se orienta pelo ensino técnico, mas pela ampliação das experiências, da criatividade e da capacidade investigativa das crianças, em consonância com os seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento definidos pela BNCC Computação: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se.

A Educação Digital, entendida como campo que envolve reconhecimento de padrões, criação de sequências, resolução de problemas e interações mediadas por artefatos digitais ou analógicos, oferece oportunidades ricas para que as crianças experimentem o mundo de forma ativa, investigativa e colaborativa. Ao explorar objetos, espaços e instrumentos diversos, digitais ou não, as crianças são convidadas a: conviver com seus pares, brincar enquanto constroem e testam hipóteses, participar de decisões nos processos de criação, explorar diferentes linguagens e materiais, expressar ideias e soluções, e conhecerem-se como sujeitos capazes de pensar, criar e transformar.

As premissas que orientam este documento reforçam esse caráter formativo:

1. Reconhecer e identificar padrões permite que as crianças desenvolvam formas iniciais de categorização e organização do pensamento;
 2. Vivenciar interações mediadas por artefatos computacionais amplia as possibilidades de comunicação, expressão e exploração do ambiente;
 3. Criar e testar algoritmos por meio de brincadeiras, movimentos e objetos favorece a construção da lógica sequencial e da autonomia;
 4. Resolver problemas decompondo-os em partes menores desenvolve estratégias cognitivas fundamentais, como antecipação, planejamento e autocontrole.
- Assim, o ensino da Educação Digital na Educação Infantil, quando integrado aos campos de experiência e sustentado pelos direitos das crianças, contribui para a formação integral, respeitando o ritmo, a imaginação e as formas de expressão próprias da infância. Este Organizador Curricular, portanto, orienta práticas pedagógicas que valorizam a brincadeira, a experimentação e a construção de sentidos, garantindo que a tecnologia seja vivenciada como meio de ampliar oportunidades, e não como finalidade em si mesma.

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPUS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
		EXPERIÊNCIAS	EXPERIÊNCIAS
(E103C001) Reconhecer padrões de repetição em sons, movimentos, desenhos.	Tranças, sons, cores e formas	Computação pigada: 1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes; (ii) por meio de editor de desenho: https://apps.unilbyground.com/painters-shapes/ ; 2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online: Shape Pattern (https://www.togapuzzles.co.uk/ordering-and-sequencing-shape-patterns/); (iii) Clicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/clicken-dance/).	Computação despiagada: 1) Perceber, por meio de músicas de sua rotina, a repetição de movimentos; (i) contar um sanduíche (invólucro, maquiagem, enfeite); (ii) respirar (inspirar, expirar); 2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: (i) Perguntar às crianças se sabem o que é um padrão; (ii) Escutar uma música produzida com sons do corpo; (iii) E, após ouvir, fazer questionamentos como: Alguma coisa nessa música repete? O que? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir?
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	(E103T501) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criação musical, fisas.	(E103T502) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.	3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou forma

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPUS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E03C006) Computar e resolver problemas	Exercícios, jogos e movimentos	Computação Básica: 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias como: (i) escovar os dentes, (ii) tomar banho, (iii) colocar roupa.
(E03C004) Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene, alimentação, conforto e aparência.		
(E03C006) Compreender decisões em situações (verdadeiro ou falso).	Exercícios, jogos e movimentos	Computação Avançada: 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as respostas respondendo verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criação da atividade, usar: (i) Wordwall (https://wordwall.net/), e (ii) Jamboard (https://jamboard.google.com/). 2) Realizar a brincadeira popular de "morto e vivo" (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, seguem utilizadas frases passivas de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto) 3) "Verdadeiro ou Falso" / "Isso no meu mundo" (https://lives.de.utic.br/computar-verdadeiro-ou-falso/).

19

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	CAMPUS DE EXPERIÊNCIAS RELACIONADOS	EXPERIÊNCIAS
(E03C007) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos)	Exercícios, jogos e movimentos	Computação Avançada: 1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g. lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablet) de forma a: (i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos, (ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e (iii) diferenciar dos dispositivos não-eletrônicos. 2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Sem Mestre Mandou; (ii) Pega-pego / Pega-congelo; (iii) Estátua.
(E03E010) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.		

20





Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria de Assistência Social
Gabinete da Secretária

PORTARIA Nº 312/2026 - GAB/SMAS/PMLJ, 03 DE JULHO DE 2026.

A Ilustríssima Senhora **MAIARA CALDAS CHAGAS**, Secretária Municipal de Assistência Social da Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari, usando das atribuições que lhe são conferidas no Decreto nº 012/2025 -GAB/PMLJ.

RESOLVE:

Art. 1º - DESIGNAR a senhora **REGINA DO SOCORRO SÃO PEDRO DOS SANTOS**, deslocar-se até **Macapá/AP**, com a finalidade de realizar as demandas administrativas solicitadas por esta Secretaria Municipal de Assistência Social. Ressalta-se que o deslocamento é imprescindível para garantir a continuidade e eficiência das ações desenvolvidas por esta Secretaria, assegurando o cumprimento das obrigações administrativas e institucionais, bem como a adequada execução das políticas públicas de assistência social.

Art. 2º- AUTORIZAR o pagamento de diárias nos termos da legislação vigente.

Art. 3º - DETERMINAR que o referido servidor apresente após o retorno à atividade junto a esta Secretaria, o relatório de viagem.

Art. 4º - O Gabinete do Prefeito tome os devidos conhecimentos e providências cabíveis.

Art. 5º- Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação revogando-se as disposições contrárias.

Art. 6º - Dê-se ciência, publique-se, registre-se e cumpra-se.



MAIARA CALDAS CHAGAS
Secretária Assistência Social
Decreto nº 012/2025-GAB/PMLJ

Rua Liberdade, nº804-Agreste,
Laranjal do Jari-Amapá. CEP:68.920-000.
CNPJ: 13.829.032/0001-46.

"O trabalho não pode parar"





Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Secretaria de Assistência Social
Gabinete da Secretária

PORTARIA Nº 328/2026 - GAB/SMAS/PMLJ, 09 DE JULHO DE 2026.

A Ilustríssima Senhora **MAIARA CALDAS CHAGAS**, Secretária Municipal de Assistência Social da Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari, usando das atribuições que lhe são conferidas no Decreto nº 012/2025 -GAB/PMLJ.

RESOLVE:

Art. 1º - DESIGNAR o senhor **KAIQUE EDUARDO FERREIRA DE SOUZA-MOTORISTA**, deslocar-se até **Macapá/AP**, com a finalidade de realizar as demandas administrativas solicitadas por esta Secretaria Municipal de Assistência Social. Ressalta-se que a presença do motorista é indispensável para garantir o transporte seguro e o cumprimento das atividades demandadas pela Secretaria Municipal de Assistência Social.

Art. 2º- AUTORIZAR o pagamento de diárias nos termos da legislação vigente.

Art. 3º - DETERMINAR que o referido servidor apresente após o retorno à atividade junto a esta Secretaria, o relatório de viagem.

Art. 4º - O Gabinete do Prefeito tome os devidos conhecimentos e providências cabíveis.

Art. 5º- Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação revogando-se as disposições contrárias.

Art. 6º - Dê-se ciência, publique-se, registre-se e cumpra-se.



MAIARA CALDAS CHAGAS
Secretária Assistência Social
Decreto nº 012/2025-GAB/PMLJ

Rua Liberdade, nº804-Agreste,
Laranjal do Jari-Amapá. CEP:68.920-000.
CNPJ: 13.829.032/0001-46.

"O trabalho não pode parar"



ESTADO DO AMAPÁ
PREFEITURA MUNICIPAL DE LARANJAL DO JARI
SECRETARIA MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL
GABINETE DA SECRETÁRIA

PORTARIA Nº 331/2026 - GAB/SMAS/PMLJ, DE 10 DE JULHO DE 2026.

A Ilustríssima Senhora **MAIARA CALDAS CHAGAS**, Secretária Municipal de Assistência Social da Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari/AP, no uso de suas atribuições legais que lhe são conferidas no Decreto nº 012/2025 - GAB/PMLJ, dispõe sobre a Concessão do Benefício Eventual – Aluguel Social e dá outras providências e,

CONSIDERANDO o disposto na Lei nº 8.742/1993 (Lei Orgânica da Assistência Social – LOAS), especialmente no art. 22, que trata dos benefícios eventuais; da Lei Municipal nº 920/2023 e da Resolução CMAS nº 001/2026;

CONSIDERANDO a regulamentação municipal acerca da concessão de benefícios eventuais no âmbito da Política de Assistência Social;

CONSIDERANDO o Relatório Técnico Social emitido pela equipe do CRAS, constante no Processo Administrativo nº 218.095/2026-SMAS/PMLJ, que atesta a situação de vulnerabilidade social da requerente;

CONSIDERANDO a disponibilidade orçamentária prevista na Lei Orçamentária Anual vigente;

RESOLVE:

Art. 1º. Conceder o Benefício Eventual denominado **Aluguel Social** ao Senhor **CLEONILSON PAIVA BORGES**, brasileiro, inscrito no CPF sob nº ***.510.762-** residente neste Município.

Art. 2º. O valor será depositado diretamente na conta bancária de titularidade da beneficiária, devendo ser utilizado exclusivamente para custeio de despesas com moradia.

Art. 3º. A beneficiária deverá:

- I – Manter atualizadas suas informações junto à Secretaria Municipal de Assistência Social;
- II – Comunicar qualquer alteração na composição familiar ou renda;
- III – Permitir acompanhamento técnico da equipe de referência.

Art. 4º. O descumprimento das condições estabelecidas implicará na suspensão imediata do benefício, após análise técnica e decisão fundamentada.

Art. 5º. Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.


MAIARA CALDAS CHAGAS
Secretária Municipal de Assistência Social
Decreto nº 012/2025 - PMLJ
Rua Liberdade, nº 804-Agreste,
Laranjal do Jari-Amapá. CEP: 68.920-000.

1



Estado do Amapá
Prefeitura de Laranjal do Jari
Gabinete do Prefeito

DECRETO Nº 174/2026-GAB/PMLJ, DE 06 DE JULHO DE 2026

Dispõe sobre a Progressão e Promoção Funcional de servidores, nos termos do Estatuto da Guarda Civil Municipal de Laranjal do Jari – Lei Municipal nº 900/2021 - GAB/PMLJ.

O Excelentíssimo Senhor **MARCEL JANDSON MENEZES**, Prefeito Municipal de Laranjal do Jari/AP, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Constituição da República Federativa do Brasil, combinado com o art. 48, inciso II, da Lei Orgânica do Município,

CONSIDERANDO os Relatórios de Avaliação de Desempenho Funcional para fins de progressão e promoção funcional para os cargos de Inspetor e Subinspetor;

Considerando o disposto no art. 49, inciso III, da Lei Municipal nº 900/2021-GAB/PMLJ (Estatuto da Guarda Civil Municipal), que trata das promoções por merecimento;

Considerando o direito à concessão de promoção funcional, nos termos do art. 54 do referido Estatuto;

DECRETA:

Art. 1º Fica concedida Progressão/Promoção Funcional, por valiosos serviços prestados, aos servidores abaixo relacionados, para as respectivas graduações e classes:

Nº	MATRÍCULA	NOME	GRADUAÇÃO/CLASSE
01	3268	OLIVALDO SARGES AZEVEDO	SUBINSPETOR – CLASSE III
02	2053	JOÃO DA SILVA OLIVEIRA	INSPETOR – CLASSE II
03	3154	FRANCISCO QUINTO FERREIRA	SUBINSPETOR – CLASSE III
04	3134	FERNANDO FERREIRA DUARTE	SUBINSPETOR – CLASSE III
05	2040	BENEDITO ELTON PAES DA SILVA	SUBINSPETOR – CLASSE III

Art. 2º Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 3º Dê-se ciência, registre-se, publique-se e cumpra-se.

Gabinete do Prefeito Municipal de Laranjal do Jari - AP, 06 de julho de 2026.

MARCEL JANDSON MENEZES:911687162
68
Assinado de forma digital por
MARCEL JANDSON
MENEZES:91168716268
Dados: 2026.07.06 11:23:07 -03'00'
Marcel Jandson Menezes
Prefeito Municipal De Laranjal Do Jari-AP

PREFEITURA MUNICIPAL DE LARANJAL DO JARI EXTRATO TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 007/2026-PMLJ

Processo Administrativo nº 208.050/2026-SEMAP

PARTÍCIPIES: Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari e o Instituto Amigos do Esporte, CNPJ:19.943.009/0001-64, Objeto: Projeto “**1º COPA INTERBAIRROS DE TRAVINHA MASCULINO E FEMININO 2026**” realização de 23 de abril a 28 de junho de 2026, conforme detalhado no Plano de Trabalho. Valor Total **R\$ 32.635,00 (trinta e dois mil, seiscentos e trinta e cinco reais)**. Data da assinatura 13/04/2026; Vigência: até a execução do objeto.

MARCEL JANDSON MENEZES
Prefeito de Laranjal do Jari

PREFEITURA MUNICIPAL DE LARANJAL DO JARI EXTRATO TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 006/2026-PMLJ

Processo Administrativo nº 208.122/2026-SEMAP

PARTÍCIPIES: Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari e o Instituto Amigos do Esporte, CNPJ:19.943.009/0001-64, Objeto: Projeto “**COPÃO MUNICIPAL DE FUTEBOL DE CAMPO MASCULINO E FEMININO 2026**” realização de 04 de julho a 10 de outubro de 2026, conforme detalhado no Plano de Trabalho. Valor Total **R\$ 88.440,00 (oitenta e oito mil quatrocentos e quarenta reais)**. Data da assinatura 16/06/2026; Vigência: até a execução do objeto.

MARCEL JANDSON MENEZES
Prefeito de Laranjal do Jari

PREFEITURA MUNICIPAL DE LARANJAL DO JARI EXTRATO TERMO DE COLABORAÇÃO Nº 005/2026-PMLJ

Processo Administrativo nº 208.121/2026-SEMAP

PARTÍCIPIES: Prefeitura Municipal de Laranjal do Jari e o Instituto Amigos do Esporte, CNPJ:19.943.009/0001-64, Objeto: Projeto “**CAMPEONATO DE CATEGORIAS DE BASES GERAÇÃO CAMPEÃ 2026**” realização em 28 de junho a 31 de Julho de 2026, conforme detalhado no Plano de Trabalho. Valor Total **R\$ 55.114,00 (cinquenta e cinco mil, quatrocentos e quarenta reais)**. Data da assinatura 15/06/2026; Vigência: até a execução do objeto.

MARCEL JANDSON MENEZES
Prefeito de Laranjal do Jari