



Índice

Secretária de Cultura e Turismo	2
COMUNICADO	2
RESULTADO DA ANÁLISE DE MÉRITO CULTURAL DO EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 PARA FOMENTO À EXECUÇÃO DE AÇÕES CULTURAIS NO MUNICÍPIO DE CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA.	2
Chefe de Gabinete	4
DECRETO	4
DECRETO Nº 505, DE 13 DE AGOSTO DE 2026	4



Secretária de Cultura e Turismo

COMUNICADO

RESULTADO DA ANÁLISE DE MÉRITO CULTURAL DO EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 PARA FOMENTO À EXECUÇÃO DE AÇÕES CULTURAIS NO MUNICÍPIO DE CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA. RESULTADO DA ANÁLISE DE MÉRITO CULTURAL DO EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 PARA FOMENTO À EXECUÇÃO DE AÇÕES CULTURAIS NO MUNICÍPIO DE CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA.

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 030/2026

A **PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA**, por intermédio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA E TURISMO**, órgão gestor da política cultural municipal, torna público o **RESULTADO DA ANÁLISE DE MÉRITO CULTURAL** referente ao **EDITAL DA CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 – Fomento à cultura**,

· **PROJETO APROVADO:** 1º FESTIVAL DE GASTRONOMIA E CULTURA DE CAMPESTRE DO MARANHÃO.

· **PROPONENTE:** COMPANHIA DE TEATRO E DANÇA ARTE LIVRE – CNPJ: 11.324.375/0001-23.

· **COMISSÃO AVALIADORA:**

- Lucas Bezerra Cunha - Secretário Adjunto de Cultura e Turismo

- Vinicius Araújo Carvalho – Assessor Jurídico

- Jarisson de Oliveira Teixeira - Secretário Municipal de Cultura e Turismo

Nº	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Relevância e Mérito Artístico-Cultural	20 Pontos
2	Impacto Social e Retorno ao Território (Contrapartida)	20 Pontos
3	Plano de Trabalho compatível às necessidades executivas	20 Pontos
4	Fomento à Economia Criativa e Geração de Renda Local	20 Pontos
5	Orçamento adequado	20 Pontos
9	Pessoas jurídicas ou coletivos/grupos	5





	compostos majoritariamente por pessoas negras ou indígenas	
	TOTAL	105 Pontos

CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA, 14 DE AGOSTO DE 2026.

JARISSON DE OLIVEIRA TEIXEIRA

Secretário Municipal de Cultura e Turismo

Portaria nº 03/2026

RESULTADO DA ANÁLISE DE MÉRITO CULTURAL DO EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 PARA FOMENTO À EXECUÇÃO DE AÇÕES CULTURAIS NO MUNICÍPIO DE CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA.

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 030/2026

A **PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA**, por intermédio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA E TURISMO**, órgão gestor da política cultural municipal, torna público o **RESULTADO DA ANÁLISE DE MÉRITO CULTURAL** referente ao **EDITAL DA CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 – Fomento à cultura**,

· **PROJETO APROVADO:** 1º FESTIVAL DE GASTRONOMIA E CULTURA DE CAMPESTRE DO MARANHÃO.

· **PROPONENTE:** COMPANHIA DE TEATRO E DANÇA ARTE LIVRE – CNPJ: 11.324.375/0001-23.

· **COMISSÃO AVALIADORA:**

- Lucas Bezerra Cunha - Secretário Adjunto de Cultura e Turismo

- Vinicius Araújo Carvalho – Assessor Jurídico

- Jarisson de Oliveira Teixeira - Secretário Municipal de Cultura e Turismo

Nº	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
1	Relevância e Mérito Artístico-Cultural	20 Pontos
2	Impacto Social e Retorno ao Território (Contrapartida)	20 Pontos
3	Plano de Trabalho compatível às necessidades executivas	20 Pontos





4	Fomento à Economia Criativa e Geração de Renda Local	20 Pontos
5	Orçamento adequado	20 Pontos
9	Pessoas jurídicas ou coletivos/grupos compostos majoritariamente por pessoas negras ou indígenas	5
TOTAL		105 Pontos

CAMPESTRE DO MARANHÃO/MA, 14 DE AGOSTO DE 2026.

JARISSON DE OLIVEIRA TEIXEIRA

Secretário Municipal de Cultura e Turismo

Portaria nº 03/2026

Publicado por: Lindomar Sebastião da Silva

Código identificador: qyy9cjouzdc20260814210804

Chefe de Gabinete

DECRETO

DECRETO Nº 505, DE 13 DE AGOSTO DE 2026

DECRETO Nº 505, DE 13 DE AGOSTO DE 2026

Institui o Referencial Curricular Municipal de Computação (Educação Digital e Mediática) em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), disciplina sua implementação no Sistema Municipal de Ensino e dá outras providências

O PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO, Estado do Maranhão, **FERNANDO OLIVEIRA DA SILVA**, no uso de suas atribuições legais, com fundamento no Art. 111, I, “i” da Lei Orgânica do Município.

CONSIDERANDO a autonomia do Sistema Municipal de Ensino para definir normas complementares (Art. 30 da CF de 1988 e Art. 11 da LDB nº. 9.394/1996);

CONSIDERANDO o disposto no Art. 11 Lei de Diretrizes e Bases - LDB Nº. 9.394/1996, inciso III, in verbis: “Os Municípios incumbir-se-ão de baixar normas complementares para o seu sistema de ensino”;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 02/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 01/2022, que definem as normas sobre Computação na Educação em complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 01/2022, que definem as normas sobre Computação na Educação em complemento à BNCC e, na Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional).



CONSIDERANDO o Parecer CME nº 03/2025, aprovado por este colegiado, que manifesta voto favorável à implementação da Computação na rede municipal;

DECRETA:

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Fica instituído, no âmbito do Sistema Municipal de Ensino, o Referencial Curricular Municipal de Computação para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental da Rede Pública Municipal, aprovado pelo Conselho Municipal de Educação, por meio do Parecer nº 03/2025 e da Resolução nº 03/2025, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC Computação) e com o Referencial Curricular do Território Maranhense (DCTMA), observadas as disposições deste Decreto e as seguintes conformidades:

I - processos e aprendizagens referentes à Computação na Educação Infantil e Ensino Fundamental devem ser implementados considerando o Referencial Curricular – BNCC Computação do Município de Campestre do Maranhão, alinhado ao Referencial Curricular do Território Maranhense – DCTMA e Diretrizes Curriculares/Diretrizes Operacionais/ Diretrizes Pedagógicas/Proposta Pedagógica/ Projeto Pedagógico intituido e orientado pela Secretaria Municipal de Educação.

II - a formação de professores para atuação em Computação na Educação deve considerar o aqui disposto.

Art. 2º Observado o disposto nos artigos 12, 13, 14 e 15 da LDB, cabe a Estados, Municípios e ao Distrito Federal estabelecerem parâmetros e abordagens pedagógicas de implementação da Computação na Educação Básica em conformidade com o aqui disposto.

§ 1º A implantação da Computação na Educação no município de Campestre do Maranhão -MA, ocorrerá de forma Componente curricular, interdisciplinar/transversal/híbrida, abrangendo temas intercurriculares ou projetos pedagógicos, e/ou como componente curricular posteriormente, ambas as formas orientada e instituídas pela Secretaria Municipal de Educação e aprovada pelo Conselho Municipal de Educação.

§ 2º As instituições de ensino devem adequar suas Proposta Pedagógica/ Projeto Político-Pedagógico, Regimento Escolar, Projetos Pedagógicos da Rede, Planos de Estudos e Planos Orientadores das Práticas Pedagógicas considerando as competências e habilidades da BNCC Computação – Complemento à BNCC como formação geral e orientação para o desenvolvimento dos processos de aprendizagens.

Art. 3º Cabe a Secretaria Municipal de Educação definir cronograma de implementação da Computação nas etapas e modalidades (Educação Infantil e Ensino Fundamental) considerando o Parecer nº 03/2025 do CME.

§ 1º A implantação em forma de Decreto, no Município de Campestre do Maranhão -MA, ocorrerá a partir do ano 2026;

§ 2º Fica estabelecido cronograma de implantação no Município de Campestre do Maranhão-MA, para implementação da Computação nas etapas e modalidades (Educação Infantil e Ensino Fundamental anos iniciais e finais), tempo integral e tempo parcial, considerando como ano inicial 2026.

I. As instituições escolares deverão implementar por etapas e modalidades, considerando os espaços, tempos, meios e recursos tecnologicos que dispõem como laboratórios, rede e outros.

II. A Secretaria Municipal de Educação deverá promover formação continuada de profissionais de educação, em especial aos profissionais docentes e coordenadores pedagógicos, sendo a participação condição para progressão funcional referente a regência de classe e aperfeiçoamento profissional.

Art. 4º. Conforme incisos III e IV do artigo 9º da LDB, o Município de Campestre do Maranhão -MA, define política de implantação da Computação na Educação ponderando os seguintes critérios:

I - Formação continuada para o desenvolvimento dos saberes docentes para o ensino de Computação na Educação Municipal.

II - Apoio ao desenvolvimento e implementação de currículos considerando o Referencial Curricular Municipal e Matriz Curricular e as tabelas de competências e habilidades da Computação na Educação.

III - Apoio ao desenvolvimento e produção de recursos didáticos compatíveis com os conteúdos de competências e habilidades.

IV – Implementação/adequação de laboratório de computação/informática para as escolas municipais proverem aulas práticas e aperfeiçoamento de aprendizado com conteúdos plugados;

Art. 5º O Referencial Curricular de Computação do Município de Campestre do Maranhão – MA, Complemento a Base, está organizado em três eixos: Cultura Digital, Pensamento Computacional e Mundo Digital.

Pensamento Computacional: refere-se à habilidade de compreender, analisar definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, através do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento.

1. Mundo Digital: envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tablets) e virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados). Compreender o mundo contemporâneo requer conhecimento sobre o poder da informação e a importância de armazená-la e protegê-la, entendendo os códigos utilizados para a sua representação em diferentes tipologias informacionais, bem como as formas de processamento, transmissão e distribuição segura e confiável.

2. Cultura Digital: envolve aprendizagens voltadas à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade contemporânea; bem como a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos veiculados; assim como fluência no uso da tecnologia digital para proposição de soluções e manifestações culturais contextualizadas e críticas.

Parágrafo único: O Currículo deve trabalhar os eixos da BNCC Computação: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, com ênfase em Pensamento Computacional visando atender todas as áreas do desenvolvimento humano, social, tecnológico e científico, que orientam a sociedade.

Art. 6º Para a implantação da Computação na Educação no Município de Campestre do Maranhão - MA, serão priorizados os seguintes aspectos na Educação Infantil e Ensino Fundamental:

I - Educação Infantil: conformidade com a BNCC Computação, os tópicos de ensino dessa etapa partem da Competência Geral nº 5 da BNCC “Cultura Digital”, vez que permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade, por meio da interação com seus pares, adequando-se às exigências de conhecimentos necessários e compatível para essa etapa de ensino. A recomendação dos dispositivos legais e contida na Complementação Computação da Educação do Município de Campestre do Maranhão é a de que os conhecimentos e atividades propostos às crianças/estudantes devem se relacionar com os diversos Campos de Experiência e os Direitos de Aprendizagem da Educação Infantil.

II - Ensino Fundamental (Anos Iniciais): apresenta-se conceitos relacionados ao desenvolvimento de aspectos que paulatinamente propiciem a compreensão de estruturas abstratas que serão utilizadas para a interação e manipulação de dados, informações e resolução de problemas (uso de artefatos digitais e computadores por meio de atividades lúdicas, computação desplugada, construção de games).

III - Ensino Fundamental (Anos Finais): Sugere-se a possibilidade de que os estudantes sejam capazes de selecionar e utilizar modelos e representações adequadas para descrever informações e processos, bem como que dominem as principais técnicas para construir soluções algorítmicas. Além disso, devem conseguir descrever as soluções de forma que máquinas possam executar partes ou todo o algoritmo proposto. E também construir modelos computacionais de sistemas complexos, além de analisar criticamente problemas e suas soluções. Nessa etapa, deve ser desenvolvido entendimento sobre como informações podem ser armazenadas, protegidas e transmitidas; estrutura e funcionamento da web. Isso facilitará a compreensão do Mundo Digital, suas potencialidades, limites e desafios. Com relação à Cultura Digital, deve-se trabalhar a partir de visão mais global,

envolvendo redes sociais e os impactos das tecnologias digitais.

Art. 7º Para melhor organização e desenvolvimento da Computação deve ser ofertado na Pré-escola, nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, considerando:

§ 1º Na Pré-Escola, o currículo da Educação Infantil deve ser organizado a partir dos objetivos de aprendizagem, campos de experiência e direitos de aprendizagem e desenvolvimento, contemplando a BNCC Computação e deverá o (a) professor (a) complementar sua formação, com Formação Continuada em Computação.

§ 2º Nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental, a oferta poderá ocorrer como componente curricular ou como projeto/tema intercurricular de forma transversal, ministrada, preferencialmente, por professor formado/licenciado na área da Computação, e/ou habilitado com formação pedagógica ou ainda com formação continuada em Computação.

§ 3º A abordagem da Computação na Educação em Campestre do Maranhão -MA, considerando a implementação na forma transversal, priorizará a seguinte organização:

I - Educação Infantil: Os eixos da computação (Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital) serão trabalhados dentro dos campos de experiência de forma integrada com o que preconiza a BNCC.

II - Ensino Fundamental Anos Iniciais: Pensamento Computacional transversal com Língua Portuguesa, Matemática e Arte; Mundo Digital transversal com Língua Portuguesa e Matemática; Cultura Digital transversal com Matemática.

III - Ensino Fundamental Anos Finais: Pensamento Computacional transversal com Matemática; Mundo Digital transversal com Língua Portuguesa, História, Arte e Inglês; Cultura Digital transversal com Língua Portuguesa e Ciências.

Art. 8º A avaliação dos estudantes ocorrerá de acordo com o processo de avaliação regimentada pela Sistemática de Avaliação da Rede Municipal aprovada pelo Conselho Municipal de Educação e/ou Legislação própria a ser instituída pelo Conselho Municipal de Educação em consonância com o Grupo de Trabalho de Implementação da BNCC Computação.

Art. 9º A docência em Computação deve ser ministrada preferencialmente por:

I – Professor licenciado na área de Computação ou, licenciatura com currículo similar (Licenciatura em Informática, Licenciatura em Ciências da Computação ou Licenciatura em Robótica Educacional); ou

II – Professor habilitado em Licenciatura com Especialização em Computação; ou

III – Bacharel habilitado em Computação com complementação pedagógica; ou

IV – Professor Licenciado (em qualquer área) com Complementação Pedagógica em Computação ou em formação continuada em Computação ofertado pela Secretaria Municipal de Educação ou outros.

Art. 10. A Formação Inicial e Continuada de professores deve contemplar estudos e aprendizagens para que o professor compreenda e fortaleça o conceito de Computação, Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital, com ênfase em Pensamento Computacional.

CAPÍTULO II – DO GRUPO DE TRABALHO E CRONOGRAMA

Art. 11. Fica instituído o Grupo de Trabalho (GT) de Implementação da BNCC Computação, destinado ao planejamento, monitoramento e elaboração das Diretrizes Pedagógicas.

Parágrafo único: O GT será composto de forma paritária por representantes do Conselho Municipal de Educação (CME), da Secretaria Municipal de Educação (SEMED), gestores, coordenadores e professores dos Anos Iniciais e Finais.

Art. 12. A implementação da Computação no Município ocorrerá a partir do ano de 2026.

§ 1º A implementação poderá ser iniciada por meio de uma "Fase Piloto" em unidades escolares selecionadas pela SEMED, visando ajustes contínuos antes da expansão total para toda a rede.

§ 2º As instituições de ensino devem adequar seus Projetos Político-Pedagógicos (PPP) e Regimentos Escolares conforme as competências da BNCC Computação.

CAPÍTULO III – DAS ESTRATÉGIAS E ACESSIBILIDADE

Art. 13. A política de implantação da Computação na Educação observará os seguintes critérios prioritários:

I - formação continuada e assessoria pedagógica para docentes e coordenadores;

II - apoio à produção de recursos didáticos e adequação de laboratórios de informática;

III - garantia de acessibilidade digital e uso de tecnologias assistivas, assegurando a plena inclusão de estudantes com deficiência.

CAPÍTULO IV – DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

Art. 14. O Referencial Curricular está organizado em três eixos fundamentais: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Parágrafo único. O currículo dará ênfase ao Pensamento Computacional para atender às diversas áreas do desenvolvimento humano e social.

Art. 15. A oferta na Pré-Escola e no Ensino Fundamental observará:

I - Educação Infantil: Atividades integradas aos campos de experiência e direitos de aprendizagem, movidas pela ludicidade.

II - Ensino Fundamental: Abordagem transversal prioritária com Língua Portuguesa, Matemática, Arte, História e Ciências, conforme detalhado no Referencial Curricular Municipal.

CAPÍTULO V – DA DOCÊNCIA E AVALIAÇÃO

Art. 16. A docência em Computação será ministrada preferencialmente por professores licenciados na área de Computação ou profissionais com formação continuada e complementação pedagógica específica oferecida pela SEMED.

Art. 17. A avaliação dos estudantes seguirá a Sistemática de Avaliação da Rede Municipal, em consonância com as orientações do Grupo de Trabalho (GT).

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 18. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Registre-se e Publique-se.

GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO, AOS 13 DIAS DO MÊS DE AGOSTO DE 2026.

FERNANDO OLIVEIRA DA SILVA

Prefeito Municipal

ANEXO ÚNICO



Referencial Curricular Educação Digital: BNCC de Computação de Campestre do Maranhão para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental

EDUCAÇÃO DIGITAL: BNCC de Computação de Campestre do Maranhão

para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental

CAMPESTRE DO MARANHÃO 2025

EDUCAÇÃO DIGITAL: BNCC de Computação de Campestre do Maranhão

para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental

Ficha Técnica

Redatora e Organizadora do documento:

Silvana da Silva Batista

Projeto Gráfico e Ilustração

Vanderlan da Silva Cirqueira

Impressão e acabamento

PREFEITO MUNICIPAL

Fernando de Oliveira

SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Jarisson de Oliveira Teixeira

SECRETÁRIA ADJUNTA DE EDUCAÇÃO

Vânia Silva de Cirqueira

COORDENADORA GERAL DE ENSINO





Silvana da Silva Batista

EQUIPE PEDAGÓGICA E ADMINISTRATIVA

Coordenadora da Educação Infantil

Sirlane Silva dos Ries

Coordenador do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano

Neemias da Silva Bezerra

Coordenadora do Ensino Fundamental 6º ao 9º - Área de Linguagens

Eusimar Oliveira da Costa Alves

Coordenadora do Ensino Fundamental 6º ao 9º - Área de Matemática

Maria de Jesus Lopes Tarão

Coordenadora do Ensino Fundamental 6º ao 9º - Área de Humanas e Articuladora Municipal do Busca Ativa

Nathália Castro Quirino

Coordenadora do AEE

Vanessa Araújo Carvalho

Técnico do Diário online

Vanderlan da Silva Cirqueira

Técnico do PDDE Interativo e Articuladora Municipal RENALFA

Kelly Cristina da Silva Torres

Diretor do Departamento de Estatística (Censo Escolar / Frequência Escolar)

Hugo Moreira de Sousa

Orientadora de Planejamento e Projetos Educacionais

Ivan da Silva Miranda

Presidente do Conselho Municipal de Educação

Raimundo Nonato Rodrigues Carvalho

Secretário do Conselho Municipal de Educação

Jalmes Rodrigues Barros

Assistente Administrativa





Eva Lopes Rodrigues

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO DO DOCUMENTO CURRICULAR: BNCC DE COMPUTAÇÃO EM CAMPESTRE DO MARANHÃO.....	9
2	JUSTIFICATIVA.....	10
2.1	Os Benefícios da Educação Tecnológica e Digital.....	12
2.2	Desafios e Estratégias.....	13
3	ORGANIZAÇÃO DA BNCC DE COMPUTAÇÃO.....	14
3.1	Principais Diretrizes.....	14
3.2	Eixos da BNCC de Computação.....	14
3.3	Implantação da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica no município de Campestre do Maranhão.....	15
3.4	Iniciativas para que as habilidades sejam trabalhadas de forma correta:.....	16
4	MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL EDUCAÇÃO INFANTIL.....	17
5	MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES INICIAIS (1º AO 5º ANO).....	18
6	MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES FINAIS (6º AO 9º ANO).....	20
7	MATRIZ CURRICULAR EJA - EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - (1º ao 5º ano) E ANOS FINAIS (6º ao 9º ano).....	21
8	EIXOS, OBJETOS DE CONHECIMENTO, HABILIDADES E SUGESTÕES DA BNCC DE COMPUTAÇÃO.....	23
9	PREMISSAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	23
		25
10	A ETAPA DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	28





10.1	Computação – 1º Ano Ensino Fundamental.....	29
10.2	Computação – 2º Ano Ensino Fundamental.....	31
10.3	Computação – 3º Ano Ensino Fundamental.....	32
10.4	Computação – 4º Ano Ensino Fundamental.....	34
10.5	Computação – 5º Ano Ensino Fundamental.....	36
10.6	Computação – 6º Ano Ensino Fundamental.....	38
10.7	Computação – 7º Ano Ensino Fundamental.....	40
10.8	Computação – 8º Ano Ensino Fundamental.....	43
10.9	Computação – 9º Ano Ensino Fundamental.....	45
11	REFERÊNCIAS.....	47

“À educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permite navegar através dele”

Jacques Delors

1 APRESENTAÇÃO DO DOCUMENTO CURRICULAR: BNCC DE COMPUTAÇÃO EM CAMPESTRE DO MARANHÃO

A Educação Digital em Campestre do Maranhão representa um compromisso com a formação integral de nossas crianças, preparando-as para os desafios e oportunidades de um mundo cada vez mais conectado e tecnológico. Este documento estabelece diretrizes alinhadas à Base Nacional Comum Curricular, adaptadas à nossa realidade local, garantindo que cada estudante desenvolva competências essenciais para o século XXI desde os primeiros anos de sua jornada educacional. Trata-se de um documento curricular complementar com o objetivo de guiar a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de Computação na rede municipal de ensino de Campestre do Maranhão. A BNCC é um marco fundamental para a educação brasileira, estabelecendo um conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos da Educação Básica devem desenvolver.

A Base Nacional Comum Curricular foi homologada em dezembro de 2017 para as etapas da Educação Infantil e Ensino Fundamental, e em dezembro de 2018 para o Ensino Médio. Sua criação surgiu da imperativa necessidade de estabelecer um padrão nacional de aprendizagem, conforme previsto em importantes marcos legais como a Constituição Federal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e o Plano Nacional de Educação (PNE).



A importância da BNCC reside em sua capacidade de garantir os **direitos de aprendizagem** para todos os estudantes, promovendo a **equidade educacional** em todo o território nacional. Além disso, ela serve como uma orientação crucial para a elaboração dos currículos escolares, assegurando que as escolas ofereçam uma educação de qualidade e alinhada às necessidades contemporâneas. Seus principais objetivos incluem estabelecer um patamar comum de aprendizagens, balizar a qualidade da educação no país, promover o desenvolvimento integral dos estudantes e superar a fragmentação das políticas educacionais.

A complementação da BNCC com **BNCC de Computação** representa um avanço significativo, oficialmente apresentada em **17 de fevereiro de 2022** por meio do Parecer CNE/CEB nº 2/2022. Este parecer estabelece normas claras sobre o ensino de computação ao longo de toda a escolarização básica. As principais diretrizes da BNCC de Computação complementam a BNCC original, focando no desenvolvimento de **competências digitais**. Ela visa garantir que os estudantes desenvolvam um uso crítico e ético das ferramentas digitais, promovendo a alfabetização e o letramento digital desde a educação infantil. A BNCC de Computação estrutura-se em três eixos fundamentais: **Cultura Digital**, **Pensamento Computacional** e **Mundo Digital**, que juntos preparam os alunos para os desafios e oportunidades da era digital.

Este documento subsidiará o planejamento nas escolas municipais de Campestre do Maranhão que a partir do ano de 2026 terá implementado no currículo a BNCC de Computação. Aqui vamos conhecer toda estrutura organizacional dessa matriz, como funcionará no município, bem como eixos, objetos de conhecimento, habilidades e exemplos práticos de como desenvolver esses estudos na sala de aula.

2 JUSTIFICATIVA

Mudar é difícil, mas é possível.

(Paulo Freire)

A reflexão de Paulo Freire — “*Mudar é difícil, mas é possível*” — sintetiza o desafio e a esperança que permeia o atual cenário educacional brasileiro, especialmente diante da implementação da BNCC de Computação. Tal mudança implica romper paradigmas tradicionais e incorporar novas práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e da autonomia crítica dos estudantes. Embora o processo de transformação exija tempo, formação continuada e engajamento coletivo, ele também abre possibilidades de inovação no ensino, aproximando-o das demandas contemporâneas e preparando os alunos para atuar de forma criativa e ética em uma sociedade cada vez mais tecnológica.

Vivemos em um momento histórico em que, mais que nunca, a tecnologia está presente em todos os espaços sociais e tem interferido em nossas ações nos mais diversos aspectos da vida. Trata-se da era da Indústria 4.0. Por esse motivo Inovar, em Educação, tornou-se, uma necessidade urgente, uma vez que os processos convencionais de ensino e aprendizagem já não atendem mais às demandas da Sociedade da Informação. A escola precisa mudar, porque os alunos já mudaram o seu modo de interagir com o conhecimento.

O Sociólogo Polonês Zygmunt Bauman chama esse período que vivemos de “Modernidade Líquida”, vivemos uma época caracterizada por uma crise de atenção, pela “volatilidade”, “incerteza” e “insegurança”, o pensamento está sendo influenciado pela tecnologia. Segundo Bauman em seu discurso feito no evento Educação 360, no Rio de Janeiro, em 12 de setembro de 2015.

A BNCC, em suas competências gerais 4 e 5, orienta que no campo da cultura tecnológica e digital “os alunos devem dominar as diferentes formas de linguagem incluindo a digital, além de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva” (BRASIL, 2018, p. 9).

O Conselho Nacional de Educação por meio de sua Câmara de Educação Básica (CEB) a provou o Parecer CNE/CEB nº 2 de

2022 que deu origem à Resolução Nº 1 de 2022 – BNCC referente ao Ensino da Ciência da Computação na Educação Básica já com um anexo à BNCC para 2023. A Sociedade Brasileira de Computação – SBC aprovou no dia 17/02/22 as “Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC”. Na prática, isso significa que a computação passou a ser uma disciplina regular obrigatória em todas as escolas do Brasil, para o Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Dessa forma assistindo o surgimento de uma Nova Política Nacional de Educação Digital pois no

dia 11 de janeiro de 2023, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/1996 foi alterada mediante a Lei nº 14.533. Ela institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED e altera as demais leis nº 9.448, 10.260 e 10.753 como vemos, “A educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, programação, robótica e outras competências digitais, será componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio” (BRASIL, 2023). Além da imperativa posta pelas leis supracitadas, a implementação da BNCC de computação nas escolas tornou-se a condicionalidade V do VAAR (Valor Aluno Ano Resultado).

Porquanto, a partir do ano de 2026 o Referencial Curricular da rede municipal de Campestre do Maranhão integrará a BNCC de Computação como complemento do currículo municipal conforme as normativas oficiais, fomentando as competências, eixos, objetos de conhecimentos e as habilidades propostas pela Base Comum, a fim de garantir os conhecimentos e práticas referentes a tecnologia e computação. Esperamos que esse Referencial Curricular em Computação possa nortear a rede de ensino de Campestre do Maranhão a incluir no seu cotidiano práticas que desenvolvam a autonomia, o protagonismo, o pensamento reflexivo e a análise crítica, a ética e a responsabilidade dos

alunos. Para que assim, os alunos sejam melhor preparados para os desafios desse século XXI.

2.1 Os Benefícios da Educação Tecnológica e Digital

2.2 Desafios e Estratégias

3 ORGANIZAÇÃO DA BNCC DE COMPUTAÇÃO

De acordo com as normativas, cabe aos Estados, Municípios e ao Distrito Federal estabelecer parâmetros e abordagens pedagógicas para a implementação da Computação na Educação Básica, seja por meio da transversalidade ou da criação de um componente curricular dedicado.

As habilidades propostas pela BNCC Computação podem ser abordadas tanto em um componente curricular específico quanto de forma transversal. As duas formas são possíveis e variam de acordo com o contexto de cada rede de ensino, segundo o MEC, que afirma “è importante ressaltar que o documento não é opcional, é direito de aprendizagem, portanto, a incorporação

dessas competências no currículo e as práticas pedagógicas para a aprendizagem desses tópicos curriculares são obrigatórios para todas as redes, públicas e privadas”.

3.1 Principais Diretrizes

1

- Complementa a BNCC original com foco em competências digitais
- Visa garantir direitos de aprendizagem relacionados ao uso crítico de ferramentas digitais
- Promove a alfabetização e letramento digital desde a educação infantil
- Estrutura-se em três eixos fundamentais: Cultura Digital, Pensamento Computacional e Mundo Digital.

3.2 Eixos da BNCC de Computação

1. Cultura Digital

- **Letramento Digital:** Cidadania digital, segurança e privacidade
- Desenvolvimento de habilidades para uso consciente e crítico das tecnologias

2. Pensamento Computacional

- **Abstração, Decomposição, Reconhecimento de Padrões e Algoritmos**
- Desenvolvimento da capacidade de resolver problemas de forma estruturada

3. Mundo Digital

- Compreensão de Dados, Informação, Hardware e Software
- Entendimento sobre como funcionam os dispositivos, redes e sistemas

3.3 Implantação da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica no município de Campestre do Maranhão

A implementação da BNCC de Computação no município de Campestre do Maranhão será realizada de forma progressiva e articulada às especificidades de cada etapa da Educação Básica, garantindo o desenvolvimento das competências gerais previstas no documento nacional e promovendo a inclusão digital significativa dos estudantes.

Educação Infantil: Na Educação Infantil, a Computação será introduzida de maneira transversal, respeitando a ludicidade e as práticas pedagógicas próprias desta etapa. As atividades e eixos da BNCC de Computação serão planejados em articulação com os eixos e campos de experiências propostos pela BNCC distribuídos conforme afinidade com os eixos estruturantes da Computação:

LINGUAGEM ORAL E ESCRITA – associada ao eixo *Cultura Digital*, fomentando a comunicação, a expressão e o uso consciente das mídias digitais em contextos narrativos e exploratórios;

NATUREZA E SOCIEDADE/ MATEMÁTICA – integrada ao eixo *Pensamento Computacional*, estimulando a lógica, a resolução de problemas e o raciocínio sequencial de forma lúdica;

IDENTIDADE E AUTONOMIA – alinhada ao eixo *Mundo Digital*, incentivando a observação, a curiosidade científica e a

compreensão inicial das tecnologias presentes no cotidiano.

1 Séries Iniciais de 1º ano ao 5º ano do Ensino Fundamental: Nas séries iniciais, a Computação continuará sendo abordada de forma transversal, consolidando os eixos trabalhados na Educação Infantil e ampliando as experiências digitais dos alunos. As atividades serão planejadas em articulação com as disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências, distribuídas conforme afinidade com os eixos estruturantes da Computação:

Língua Portuguesa – associada ao eixo *Cultura Digital*, fomentando a comunicação, a expressão e o uso consciente das mídias digitais em contextos narrativos e exploratórios;

Matemática – integrada ao eixo *Pensamento Computacional*, estimulando a lógica, a resolução de problemas e o raciocínio sequencial de forma lúdica;

Ciências – alinhada ao eixo *Mundo Digital*, incentivando a observação, a curiosidade científica e a compreensão inicial das tecnologias presentes no cotidiano.

Os professores regentes, com suporte de formação continuada específica, utilizarão estratégias didáticas que incorporem elementos do pensamento computacional, cultura digital e mundo digital às atividades diárias, preparando o estudante para um contato mais aprofundado com os conceitos da área nos anos subsequentes.

É importante explicar que, tanto na Educação Infantil quanto nas séries iniciais do Ensino Fundamental, a abordagem da Computação ocorrerá prioritariamente de forma **desplugada**, ou seja, sem a necessidade do uso constante de dispositivos eletrônicos. Serão privilegiadas atividades práticas, jogos, desafios lógicos, brincadeiras estruturadas e dinâmicas em grupo que estimulem a criatividade, o raciocínio lógico e o pensamento computacional, alinhando-se às diretrizes da BNCC e respeitando o desenvolvimento integral das crianças. Essa opção metodológica visa garantir que os alunos construam as bases conceituais da Computação de maneira lúdica e significativa, antes de avançarem para interações mais frequentes com recursos digitais nas etapas seguintes.

1 Séries Finais de 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental: Para os anos finais, a Computação será estruturada como **componente curricular** próprio, ofertado no contraturno escolar. Essa organização permitirá a exploração aprofundada dos três eixos da BNCC de Computação, favorecendo a aprendizagem prática e a realização de projetos interdisciplinares. O componente abordará desde noções de programação e pensamento algorítmico até questões éticas e sociais do uso da tecnologia, desenvolvendo a autonomia, a criatividade e a cidadania digital dos estudantes.

OBS: 1. Nas escolas da área rural da Rede Pública Municipal de Campestre do Maranhão, com inclusão na matriz curricular parte diversificada.

2. A Rede Municipal de Ensino, no uso de suas atribuições e competências, sobretudo, a autonomia e independência, decide fazê-la nas áreas do conhecimento Linguagens; Matemática; Ciências Naturais;

3.4 Iniciativas para que as habilidades sejam trabalhadas de forma correta:

- ü Formação para o desenvolvimento dos saberes docentes para o ensino de Computação na Educação Básica.
- ü Apoio ao desenvolvimento e aplicação do currículo para cumprimento na prática e nas salas de aula das competências e habilidades anexas.
- ü Apoio ao desenvolvimento de recursos didáticos compatíveis com as competências e habilidades anexas.



ü Disponibilização de laboratório de computação para as escolas disponibilizarem aulas práticas para aperfeiçoamento do aprendizado.

4 MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL EDUCAÇÃO INFANTIL

ANO: 2026

EIXOS/BNCC	DIREITOS DE APRENDIZAGEM	COMPONENTES CURRICULARES DE CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	CARGA HORÁRIA
ARTES	Brincar Conhecer-se Conviver Expressar Explorar Participar	Traços, Sons, Cores e Formas. Artes Visuais	03
ED. FÍSICA/BRINCAR		Corpo Gestos e Movimentos. Movimento / Música	04
LINGUAGEM ORAL E ESCRITA.		Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação. Cultura Digital Linguagem Oral e Escrita	06
NATUREZA SOCIEDADE/ MATEMÁTICA. E		Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações. <i>Pensamento Computacional</i> Natureza e Sociedade /Matemática	08
IDENTIDADE E AUTONOMIA		Eu o Outro e o Nós. Mundo Digital Identidade e Autonomia.	04
PARTE DIVERSIFICADA: COMPUTAÇÃO			



TOTAL DE CARGA SEMANAL	25
------------------------	----

Na Educação Infantil, a Computação será introduzida de maneira transversal, respeitando a ludicidade e as práticas pedagógicas próprias desta etapa. As atividades e eixos da BNCC de Computação serão planejados em articulação com os eixos e campos de experiências propostos pela BNCC distribuídos conforme afinidade com os eixos estruturantes da Computação:

LINGUAGEM ORAL E ESCRITA – associada ao eixo *Cultura Digital*, fomentando a comunicação, a expressão e o uso consciente das mídias digitais em contextos narrativos e exploratórios;

NATUREZA E SOCIEDADE/ MATEMÁTICA – integrada ao eixo *Pensamento Computacional*, estimulando a lógica, a resolução de problemas e o raciocínio sequencial de forma lúdica;

ÁREAS DO CONHECIMENTO		COMPONENTES CURRICULARES	ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL (1º A 5º ANO)																			
			1º ANO			2º ANO			3º ANO			4º ANO			5º ANO							
			AS	CH		AS	CH		AS	CH		AS	CH		AS	CH						
BAS	Língua Portuguesa	06	240		06	240		06	240		06	240		06	240							
COMUM	Cultura																					

[illegible]

ên cia s H u m an as	og raf ia																	
	Hi stó ria	02	80		02	80		02	80		02	80		02	80			
	En s. Re lig ios o	01	40		01	40		01	40		01	40		01	40			
PARTE DIVERSIFICADA : COMPUTAÇÃO																		
TOTAL		25	10 00		25	10 00		25	10 00		25	10 00		25	10 00			

IDENTIDADE E AUTONOMIA – alinhada ao eixo *Mundo Digital*, incentivando a observação, a curiosidade científica e a compreensão inicial das tecnologias presentes no cotidiano.

5 MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO

FUNDAMENTAL SÉRIES INICIAIS (1º AO 5º ANO)

Nas séries iniciais, a Computação continuará sendo abordada de forma transversal, consolidando os eixos trabalhados na Educação Infantil e ampliando as experiências digitais dos alunos. As atividades serão planejadas em articulação com as áreas de Linguagem (Língua Portuguesa) abordagem da Cultura Digital, área Matemática (Matemática) com o Pensamento Computacional, e a área de Ciências da Natureza (Ciências) com Mundo Digital. Assim, distribuídas conforme afinidade com os eixos estruturantes da Computação:

LINGUAGEM (Língua Portuguesa) – associada ao eixo *Cultura Digital*, fomentando a comunicação, a expressão e o uso consciente das mídias digitais em contextos narrativos e exploratórios;

MATEMÁTICA (Matemática) – integrada ao eixo *Pensamento Computacional*, estimulando a lógica, a resolução de problemas e o raciocínio sequencial de forma lúdica;

CIÊNCIAS DA NATUREZA (Ciências) – alinhada ao eixo *Mundo Digital*, incentivando a observação, a curiosidade científica e a compreensão inicial das tecnologias presentes no cotidiano.



6 MATRIZ CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES FINAIS (6º AO 9º ANO)

ÁREAS DO CONHECIMENTO		COMPONENTES CURRICULARES	ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL (6º A 9º ANO)														
			6º ANO		7º ANO		8º ANO		9º ANO								
			AS	CH A	AS	CH A	AS	CH A	AS	CH A							
BA COMUM	Língua Portuguesa	Língua Portuguesa	05	200	05	200	05	200	05	200							
		Arte	02	80	02	80	02	80	02	80							
		Inglês	02	80	02	80	02	80	02	80							
		Educação Física	02	80	02	80	02	80	02	80							
	Matemática	Matemática	05	200	05	200	05	200	05	200							
		Ciências da Natureza	03	120	03	120	03	120	03	120							





	Ciências Humanas	Geografia	02	80		02	80		02	80		02	80		
		História	02	80		02	80		02	80		02	80		
PARTE DIVERSIFICADA		Ens. Religioso	01	40		01	40		01	40		01	40		
		Filosofia	01	40		01	40		01	40		01	40		
		Computação	01	40		01	40		01	40		01	40		
TOTAL			26	1040		26	1040		26	1040		26	1040		

Para os anos finais, a Computação será estruturada como **componente curricular** próprio, ofertado no contraturno escolar. Essa organização permitirá a exploração aprofundada dos três eixos da BNCC de Computação, favorecendo a aprendizagem prática e a realização de projetos interdisciplinares. O componente abordará desde noções de programação e pensamento algorítmico até questões éticas e sociais do uso da tecnologia, desenvolvendo a autonomia, a criatividade e a cidadania digital dos estudantes.

OBS: 1. Nas escolas da área rural da Rede Pública Municipal de Campestre do Maranhão, com inclusão na matriz curricular parte diversificada.

2. A Rede Municipal de Ensino, no uso de suas atribuições e competências, sobretudo, a autonomia e independência, decide fazê-la nas áreas do conhecimento Linguagens; Matemática; Ciências Naturais;

7 MATRIZ CURRICULAR EJA - EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - (1º ao 5º ano) E ANOS FINAIS (6º ao 9º ano)

	ÁREA DE CON	COMPONENTE	ENS. FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS	ENS. FUNDAMENTAL ANOS FINAIS					
--	-------------	------------	--------------------------------	------------------------------	--	--	--	--	--



NACIONAL CURRICULAR	HECIMENTOS	ES CURRICULARES	1ª ETAPA (1º, 2º, 3º ano)		2ª ETAPA (4º e 5º ano)		3ª ETAPA (6º e 7º ano)		4ª ETAPA (8º e 9º ano)						
			CHS	CHA	CHS	CHA	CHS	CHA	CHS	CHA					
	I - LINGUAGENS	Língua Portuguesa	06	240	06	240	05	200	05	200					
		Cultura Digital													
		Arte	02	80	02	80	02	80	02	80					
		Inglês	-	-	-	-	02	80	02	80					
	II - MATEMÁTICA	Educação Física	02	80	02	80	02	80	02	80					
		Matemática	06	240	06	240	05	200	05	200					
		Pensamento Computacional													
	III - CIÊNCIAS DA NATURALIZAÇÃO	Ciências	04	160	04	160	03	120	03	120					
		Mundo Digital													

IV - C IÊNCI AS H UMA NAS	História	02	80	02	80	02	80	02	80	
	Geografia	02	80	02	80	02	80	02	80	
PART EDIV ERSI FICA D A	Ens. Religioso	01	40	01	40	01	40	01	40	
	Computação	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Filosofia	-	-	-	-	01	40	01	40	
Carga Horária Total		25	1000	25	1000	25	1000	25	1000	

Na EJA (Educação de Jovens e Adultos) a Computação será abordada de forma transversal, oportunizando as experiências digitais aos alunos. As atividades serão planejadas em articulação com as áreas de Linguagem (Língua Portuguesa) abordagem da Cultura Digital, área Matemática (Matemática) com o Pensamento Computacional, e a área de Ciências da Natureza (Ciências) com Mundo Digital. Assim, distribuídas conforme afinidade com os eixos estruturantes da Computação:

LINGUAGEM (Língua Portuguesa) – associada ao eixo *Cultura Digital*, fomentando a comunicação, a expressão e o uso consciente das mídias digitais em contextos narrativos e exploratórios;

MATEMÁTICA (Matemática) – integrada ao eixo *Pensamento Computacional*, estimulando a lógica, a resolução de problemas e o raciocínio sequencial de forma lúdica;

CIÊNCIAS DA NATUREZA (Ciências) – alinhada ao eixo *Mundo Digital*, incentivando a observação, a curiosidade científica e a compreensão inicial das tecnologias presentes no cotidiano.

8 EIXOS, OBJETOS DE CONHECIMENTO, HABILIDADES E SUGESTÕES DA BNCC DE COMPUTAÇÃO

A ETAPA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

9 PREMISSAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas.

1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.
2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.
3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.
4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.

EIXO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Computação plugada: 1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes: (i) por meio de editor de desenho; (ii) por meio de ferramenta online (Pattern Shapes: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/) . 2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online: (i) Shape Pattern (https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns) ; (ii) Chicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance) . Computação desplugada: 1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos: (i) comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir);



		(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) Escolher uma música produzida com sons do corpo; (iii) E, após ouvir, fazer questionamentos como: Alguma coisa nessa música repete? O quê? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir? 3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais
	EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Computação plugada: 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como: (i) Cookie Monsters Foodie Truck (http://pbskids.org/sesame/games/cookie-monsters-foodie-truck/); (ii) Ready Set Grow (https://pbskids.org/sesame/games/ready-set-grow/). Computação desplugada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; 2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária - Hora de dormir: (i) tomar banho, (iv) ouvir uma história, (ii) colocar pijama, (v) dormir.



(iii)

Publicado por: Lindomar Sebastião da Silva

Código identificador: \$V1q2UdJfy9D





**Estado do Maranhão
PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPESTRE DO MARANHÃO
DIÁRIO OFICIAL ELETRÔNICO**

Secretário Municipal de Administração
Rua Onildo Gomes, nº 134, Centro, CAMPESTRE DO MARANHÃO - MA
Cep: 65.968-000

FERNANDO OLIVEIRA DA SILVA
Prefeito Municipal

JUMA AGUIAR LIMA
Secretário Municipal de Administração

Informações: ascom@campestredomaranhao.ma.gov.br

