DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE URÂNIA

Conforme Lei Municipal nº 3.405, de 19 de novembro de 2019

www.urania.sp.gov.br | www.imprensaoficialmunicipal.com.br/urania

SUMÁRIO

Poder Executivo 2
Atos Oficiais 2
Resoluções 2
Licitações e Contratos 4
Extrato 4
Concursos Públicos/Processos Seletivos 6
Convocação 6

EXPEDIENTE

O Diário Oficial do Município de Urânia, veiculado exclusivamente na forma eletrônica, é uma publicação das entidades da Administração Direta e Indireta deste Município, sendo referidas entidades inteiramente responsáveis pelo conteúdo aqui publicado.

ACERVO

As edições do Diário Oficial Eletrônico de Urânia poderão ser consultadas através da internet, por meio do seguinte endereço eletrônico: www.urania.sp.gov.br
Para pesquisa por qualquer termo e utilização de filtros, acesse www.imprensaoficialmunicipal.com.br/urania
As consultas e pesquisas são de acesso gratuito e independente de qualquer cadastro.

ENTIDADES

Prefeitura Municipal de Urânia
CNPJ 46.611.117/0001-02
Avenida Brasil, 390
Telefone: (17) 3634-9020
Site: www.urania.sp.gov.br
Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/urania

IPREMU - Instituto de Previdência Municipal de Urânia
CNPJ 71.748.057/0001-11
Avenida Presidente Kennedy, 1474, Sala 08
Telefone: (17) 3634-3494

Irmandade da Santa Casa de Misericórdia de Urânia
CNPJ 51.845.782/0001-09
Rua da Glória, nº 218
Telefone: (17) 3634-1299

Diário Oficial Assinado Eletronicamente com Certificado Padrão ICPBrasil, em conformidade com a MP nº 2.200-2, de 2001

O Município de Urânia garante a autenticidade deste documento, desde que visualizado através do site www.urania.sp.gov.br

Compilado e também disponível em www.imprensaoficialmunicipal.com.br/urania

PODER EXECUTIVO

Atos Oficiais

Resoluções

RESOLUÇÃO SME Nº 01, DE 08 DE AGOSTO DE 2025

Dispõe sobre a inserção da Computação na Educação Básica, nos termos da Base Nacional Comum Curricular.

ASecretária Municipal de Educação, no uso de suas atribuições legais, e

CONSIDERANDO a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº 9394/1996;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022, que estabelece as normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

CONSIDERANDO a Resolução nº 1, de 04 de outubro de 2022, que estabelece as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533/2023, sancionada em 11 de janeiro de 2023, institui a Política Nacional de Educação Digital – PNED;

CONSIDERANDO que a Rede Municipal de Ensino de Urânia é signatária da Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC);

CONSIDERANDO que a Rede Municipal de Ensino de Urânia utiliza material didático apostilado, é signatária do Programa Nacionaldo Livro Didáticoe do Currículo Paulista, ambos constantemente atualizados às diretrizes da Base NacionalComum Curricular;

RESOLVE:

Art. 1º Fica instituída, como prática curricular transversal, na Rede Municipal de Ensino de Urânia, a Computação, nos moldes estabelecidos pela Base NacionalComum Curricular, no documento denominado "Computação - Complemento à BNCC", disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf.

Art. 2º As práticascurriculares transversais de Computação serão aplicadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, em todas as Áreas de Conhecimento e Componentes Curriculares.

Art. 3º A Computação na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Urânia será organizada de acordo com os eixos estabelecidos no Parecer CNE/CEB nº: 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022:

I - Pensamento Computacional: refere-seà 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 críticonas diversas áreas do conhecimento;

II - Mundo Digital: envolve aprendizagens sobre artefatos digitais, compreendendo tanto elementos físicos (computadores, celulares, tabletes) 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;

III - 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.

Art. 4º As atividades transversais da Computação na Educação Básicapodem ser realizadas tanto na modalidade plugada(utilizando dispositivos digitaisconectados à Internet), quanto na modalidade desplugada (sem a utilização de dispositivos digitais conectados à Internet).

Art. 5º Os Eixos, os Objetivos de Aprendizagem, as Competências e Habilidades relacionadas à Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, estão respectivamente descritas nos Anexo I e II desta Resolução.

Art. 6º Esta Resolução entraráem vigor na data de sua publicação.

Urânia, 8 de agosto de 2025.

ROSELI CRISTINA PACHECO CATANOZI
Secretaria Municipal de Educação

ANEXO I – COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PREMISSAS

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos 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	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.
	(EI03CO02) Expressar as etapas paraa realização de uma tarefade forma clara e ordenada
	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.

Exemplo de atividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file 0- p. 3

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04)Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).

Exemplo de atividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file - p.5

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
MUNDO DIGITAL	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não- eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para a comunicação com objetos (des)plugados
	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação

Exemplo de tividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file - p.7

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais,seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

Exemplo de atividades disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file p. 9

ANEXO II – COMPUTAÇÃO NO 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 desafiospara os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas;

3.Expressar e partilhar 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 problemase criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo 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 interessedo 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.Agirpessoal 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 diferentesnaturezas.

8. Os Eixos, Objetos de Aprendizagem, Habilidades e Exemplos de Atividades para cada Ano do Ensino Fundamental, estão disponíveis em: http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file - p. 12-59.

.....

Licitações e Contratos

Extrato

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE URÂNIA

CNPJ 46.611.117/0001-02

e-mail: licitacao2@urania.sp.gov.br

*Avenida Brasil n. 390 - **Fone/Fax (17) 3634-9020** - Ramal 206*

CEP 15760-000 URÂNIA - Estado de São Paulo

EXTRATO DE CONTRATO Nº 044/2025

Processo	Nº.031/2.025
Pregão Eletrônico	Nº. 010/2.025
Objeto	Contratação de profissionais especializados no ramo, para formação de equipe multiprofissional em razão ao atendimento das demandas da secretaria municipal de esporte, cultura e turismo, sendo profissionais de hidroginástica e ginástica aeróbica.
Empresa Vencedora	ANDRE SANCHES MARTIN DOMINGUES
Valor	R$40.233,60 (quarenta mil e duzentos e trinta e três reais e sessenta centavos)
Vigência	12 meses

Prefeitura Municipal de Urânia (SP), 07 de agosto de 2025.

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE URÂNIA
CNPJ 46.611.117/0001-02
e-mail: licitacao2@urania.sp.gov.br
*Avenida Brasil n. 390 - **Fone/Fax (17) 3634-9020** - Ramal 206*
CEP 15760-000 URÂNIA - Estado de São Paulo

EXTRATO DE CONTRATO Nº 045/2025

Processo	Nº.031/2.025
Pregão Eletrônico	Nº. 010/2.025
Objeto	Contratação de profissionais especializados no ramo, para formação de equipe multiprofissional em razão ao atendimento das demandas da secretaria municipal de esporte, cultura e turismo, sendo profissionais de hidroginástica e ginástica aeróbica.
Empresa Vencedora	MGP SOLUCOES LTDA
Valor	R$13.420,80 (treze mil e quatrocentos e vinte reais e oitenta centavos)
Vigência	12 meses

Prefeitura Municipal de Urânia (SP), 07 de agosto de 2025.

Concursos Públicos/Processos Seletivos

Convocação

CONCURSO PÚBLICO – EDITAL Nº. 001/2023

CONVOCAÇÃO Nº 016/2025

APARECIDO FAZZIO, Prefeito Municipal de Urânia, Comarca de Urânia, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais

RESOLVE:

CONVOCAR os candidatos abaixo relacionados, aprovados no **CONCURSO PÚBLICO Nº. 001/2023**, realizado nos dias **21 e 28 de maio de 2023**, seguindo a classificação por pontos para o cargo abaixo especificado:

Cargo: MERENDEIRA:

Classificação	Nome do Candidato	Pontos
12° lugar da lista Geral	Tais Regina de Assis	52,50

Os candidatos convocados terão o prazo máximo de **30 (trinta) dias**, contados da data da publicação desta convocação, para manifestar seu interesse em assumir o cargo. Os mesmos deverão se apresentar no Setor de Recursos Humanos da Prefeitura Municipal de Urânia, sito à Avenida Brasil, nº. 390, munida dos documentos exigidos no Edital do referido Concurso Público, para que sejam tomadas as devidas providências.

A omissão ou negação do candidato será entendida como desistência da nomeação.

REGISTRE-SE, PUBLIQUE-SE E CUMPRA-SE.

Urânia/SP, 18 de agosto de 2025.

APARECIDO FAZZIO:73446041834

Assinado de forma digital por APARECIDO FAZZIO:73446041834
Dados: 2025.08.18 09:18:39 -03'00'

APARECIDO FAZZIO
PREFEITO DE URÂNIA