DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE ROSANA

Conforme Lei Municipal nº 1.629, de 03 de abril de 2019

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

SUMÁRIO

Poder Executivo 2
Atos Oficiais 2
Resoluções 2
Licitações e Contratos 93
Aviso de Licitação 93
Homologação / Adjudicação 93
Atas de registro de preço 93

EXPEDIENTE

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

ENTIDADES

Prefeitura Municipal de Rosana
CNPJ 67.662.452/0001-00
Avenida José Laurindo, 1540
Telefone: (18) 3288-8200 | (18) 3288-8215
Site: www.rosana.sp.gov.br
Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/rosana

Câmara Municipal de Rosana
CNPJ 67.662.445/0001-08
Avenida José Laurindo,1535
Telefone: (18) 3288-1191
Site: www.camararosana.sp.gov.br

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

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

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

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

RESOLUÇÃO SME Nº 001/2026

Institui e regulamenta a Educação Digital e Midiática como componente curricular interdisciplinar, de implementação transversal, no âmbito da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Rosana, estabelece seus eixos estruturantes, diretrizes pedagógicas e organização curricular, e revoga a Resolução SME nº 002/2025.

A SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ROSANA, Estado de São Paulo, no exercício das atribuições que lhe são conferidas pelo art. 25, inciso I, da Lei Municipal nº 1.820/2025,

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, especialmente quanto à organização curricular da Educação Básica e à educação digital;

CONSIDERANDO a Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital - PNED;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabelece as Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular - BNCC;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática;

CONSIDERANDO a Resolução SME Nº. 001/2025 Disciplina, no âmbito da Rede Pública Municipal de Ensino, a aplicação da Lei Federal 15.100/2025 e da Lei Estadual 18.058/2024, referentes à proibição do uso de celulares em ambiente escolar, e dá outras providências correlatas.

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CONSIDERANDO a Deliberação CEE nº 233/2025 e as diretrizes do Sistema de Ensino do Estado de São Paulo para a implementação da Educação Digital e da Computação na Educação Básica;

CONSIDERANDO a adesão da Rede Municipal de Ensino de Rosana ao Currículo Paulista e o documento "Educação Digital e Midiática - Complemento ao Currículo Paulista", que caracteriza a Educação Digital e Midiática como componente curricular interdisciplinar e admite sua implementação de forma transversal;

CONSIDERANDO a necessidade de assegurar o desenvolvimento sistemático, progressivo, crítico, ético, seguro e responsável das competências e habilidades relacionadas à Computação, à educação digital e à educação midiática;

CONSIDERANDO a opção pedagógica da Rede Municipal de Ensino de Rosana pela implementação transversal da Educação Digital e Midiática, integrada aos Campos de Experiência e aos diferentes componentes curriculares, sem constituição de disciplina autônoma;

CONSIDERANDO a manifestação do Conselho Municipal de Educação de Rosana, conforme Parecer/Deliberação nº 004/2026;

RESOLVE:

CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Fica instituída, no âmbito da Rede Municipal de Ensino de Rosana, a Educação Digital e Midiática como componente curricular interdisciplinar, a ser desenvolvido na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, nos termos desta Resolução e de seus Anexos.

Art. 2º. A Educação Digital e Midiática será implementada de forma transversal, integrada e contínua, articulando-se aos Campos de Experiência da Educação Infantil e aos componentes curriculares do Ensino Fundamental.

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

§ 1º A Educação Digital e Midiática não constitui disciplina autônoma nem componente curricular específico com carga horária própria, devendo suas competências e habilidades ser desenvolvidas no âmbito das práticas pedagógicas e dos componentes curriculares já integrantes da organização da Rede Municipal.

§ 2º A implementação prevista nesta Resolução não implica, por si só, criação de aulas específicas, ampliação de jornada, criação de cargo ou função, alteração das atribuições legais dos cargos docentes ou instituição de registro autônomo de frequência, conceito ou nota.

§ 3º A transversalidade deverá ser efetivada de forma planejada e sistemática, vedada sua compreensão como atividade eventual, isolada ou limitada ao uso instrumental de computadores, celulares ou outros dispositivos digitais.

Art. 3º. A Educação Digital e Midiática tem por finalidade contribuir para a formação integral dos estudantes, mediante o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores que lhes permitam compreender, utilizar, criar, comunicar, analisar e participar do mundo digital e midiático de forma crítica, criativa, ética, segura, responsável, inclusiva e consciente.

CAPÍTULO II - DOS EIXOS ESTRUTURANTES

Art. 4º. A Educação Digital e Midiática será organizada a partir de três eixos estruturantes, articulados entre si:

I. Pensamento Computacional;
II. Mundo Digital; e
III. Cultura Digital.

Art. 5º. O eixo Pensamento Computacional compreende o desenvolvimento de estratégias de raciocínio lógico, criatividade e pensamento crítico aplicáveis à formulação, decomposição e resolução de problemas, abrangendo, entre outros processos, reconhecimento de padrões, abstração, elaboração e execução de algoritmos e análise de soluções.

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

Art. 6º. O eixo Mundo Digital compreende o desenvolvimento de conhecimentos e habilidades necessários à compreensão, utilização e avaliação das tecnologias digitais, de seus dispositivos, dados, formas de representação, codificação, armazenamento, processamento, transmissão e interação, consideradas suas aplicações no cotidiano e no processo educativo.

Art. 7º. O eixo Cultura Digital compreende as dimensões sociais, culturais, comunicacionais e éticas relacionadas às tecnologias e às mídias digitais, incluindo cidadania digital, segurança, privacidade, autoria, produção e circulação de conteúdos, análise crítica da informação, convivência, participação responsável e compreensão dos impactos das tecnologias na vida em sociedade.

CAPÍTULO III - DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR E DA TRANSVERSALIDADE

Art. 8º. A Educação Digital e Midiática deverá ser incorporada ao planejamento pedagógico das unidades escolares e desenvolvida de forma interdisciplinar, observadas as competências e habilidades previstas na BNCC, em seu Complemento de Computação, no Currículo Paulista e nos Anexos desta Resolução.

Art. 9º. A abordagem transversal poderá ser desenvolvida, entre outras formas, por meio de:

I. situações de aprendizagem integradas aos componentes curriculares e aos Campos de Experiência;
II. projetos e sequências didáticas interdisciplinares;
III. investigações, pesquisas, resolução de problemas e produção de conteúdos;
IV. jogos, brincadeiras, desafios, atividades corporais e experiências com materiais concretos;
V. atividades plugadas e desplugadas, conforme a etapa de ensino e a intencionalidade pedagógica;
VI. leitura, análise e produção crítica de conteúdos midiáticos e digitais; e
VII. outras estratégias pedagógicas compatíveis com os objetivos de aprendizagem e com a faixa etária dos estudantes.

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

Art. 10. As unidades escolares deverão assegurar que as habilidades de Educação Digital e Midiática sejam contempladas nos planejamentos docentes, nos projetos pedagógicos e nas práticas de acompanhamento da aprendizagem, de modo articulado aos objetivos próprios de cada etapa e componente curricular.

Art. 11. O material apostilado SIM - FTD Educação e outros recursos pedagógicos adotados pela Rede poderão ser utilizados como instrumentos de apoio à implementação das habilidades previstas nesta Resolução, sem prejuízo da autonomia pedagógica do professor para realizar adequações metodológicas compatíveis com as necessidades da turma e com os recursos disponíveis.

Parágrafo único. As referências a módulos, capítulos, atividades ou páginas constantes dos documentos orientadores da Secretaria Municipal de Educação possuem caráter pedagógico e poderão ser atualizadas administrativamente, preservados os eixos, as competências, as habilidades e os objetivos de aprendizagem estabelecidos nesta Resolução e em seus Anexos.

Art. 12. A implementação da Educação Digital e Midiática no âmbito da Educação Especial, na perspectiva da educação inclusiva, deverá assegurar a participação, o acesso e a aprendizagem dos estudantes público-alvo da Educação Especial, observadas suas necessidades e especificidades, em igualdade de oportunidades com os demais estudantes.

§ 1º As práticas pedagógicas deverão contemplar, quando necessárias, estratégias diferenciadas, recursos de acessibilidade, tecnologias assistivas, adaptações razoáveis e outras medidas destinadas à eliminação de barreiras que possam limitar a participação e a aprendizagem dos estudantes.

§ 2º O desenvolvimento das competências e habilidades da Educação Digital e Midiática deverá integrar-se ao currículo comum e às atividades desenvolvidas pela turma, preservada sua natureza interdisciplinar e transversal, sem prejuízo dos apoios, recursos e serviços próprios da Educação Especial.

§ 3º O uso de recursos digitais e tecnológicos deverá observar as necessidades individuais dos estudantes e poderá constituir meio de promoção da comunicação, da autonomia, da expressão, da participação e do acesso ao conhecimento.

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CAPÍTULO IV - DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 13. Na Educação Infantil, a Educação Digital e Midiática será desenvolvida transversalmente aos Campos de Experiência, tendo as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas e respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil.

Art. 14. A implementação na Educação Infantil observará, especialmente, os seguintes princípios:

I. centralidade do brincar, das interações, da ludicidade, do movimento e da experimentação;

II. predominância de atividades desplugadas para o desenvolvimento do pensamento computacional e das competências digitais;

III. integração das aprendizagens aos cinco Campos de Experiência, sem organização disciplinar;

IV. mediação docente intencional, compatível com a faixa etária e com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento;

V. uso excepcional, planejado e pedagogicamente justificado de telas e dispositivos digitais, observadas as normas vigentes e as orientações de proteção e bem-estar infantil; e

VI. garantia de acessibilidade e uso de tecnologias assistivas quando necessárias à participação dos estudantes público-alvo da Educação Especial.

Art. 15. As habilidades e referências pedagógicas para a Educação Digital e Midiática na Educação Infantil observarão o Organizador Curricular constante do Anexo I desta Resolução.

CAPÍTULO V - DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

Art. 16. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a Educação Digital e Midiática será desenvolvida transversalmente nos diferentes componentes curriculares, de modo a promover progressão contínua das aprendizagens e articulação entre as áreas do conhecimento e observará os seguintes princípios:

I. integração curricular, mediante articulação das competências e habilidades da Educação Digital e Midiática com os objetos de conhecimento e as habilidades dos diferentes componentes curriculares;

II. interdisciplinaridade, promovendo a articulação entre diferentes áreas do conhecimento e a superação de abordagens fragmentadas ou isoladas;

III. progressividade das aprendizagens, assegurando o desenvolvimento contínuo e gradual das competências e habilidades, de acordo com o ano escolar e o nível de desenvolvimento dos estudantes;

IV. intencionalidade pedagógica, de modo que as atividades relacionadas à Educação Digital e Midiática estejam vinculadas aos objetivos de aprendizagem e ao planejamento docente;

V. contextualização e significatividade, privilegiando situações de aprendizagem relacionadas à realidade dos estudantes, à resolução de problemas e às práticas sociais contemporâneas;

VI. diversidade de estratégias pedagógicas, admitindo-se o desenvolvimento das aprendizagens por meio de atividades plugadas e desplugadas, projetos interdisciplinares, sequências didáticas, jogos, pesquisas, investigações, produção de conteúdos e outras práticas adequadas aos objetivos educacionais;

VII. formação crítica, ética, segura e responsável, promovendo a compreensão das tecnologias e das mídias, de seus usos, potencialidades, riscos e impactos sociais, culturais e ambientais;

VIII. inclusão, acessibilidade e equidade, assegurando condições de participação e aprendizagem a todos os estudantes, consideradas suas necessidades e especificidades;

IX. mediação docente, reconhecendo o professor como responsável pela integração das competências e habilidades da Educação Digital e Midiática às práticas pedagógicas dos componentes curriculares em que atua;

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

X. articulação entre os eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, que deverão ser desenvolvidos de forma integrada e complementar ao longo do Ensino Fundamental.

Parágrafo único. A implementação transversal prevista neste artigo deverá ocorrer no âmbito dos componentes curriculares que integram a matriz curricular do Ensino Fundamental, não implicando a constituição de disciplina autônoma ou componente curricular específico.

Art. 17. O desenvolvimento das habilidades deverá considerar, de forma integrada e progressiva, situações de aprendizagem relacionadas, entre outros aspectos, à organização e representação de informações, elaboração e simulação de algoritmos, resolução de problemas, compreensão de dispositivos e sistemas, segurança digital, pesquisa e acesso a informações, autoria, análise crítica de conteúdos e cidadania digital.

Art. 18. A avaliação das aprendizagens relacionadas à Educação Digital e Midiática ocorrerá de forma integrada aos processos avaliativos dos componentes curriculares em que forem desenvolvidas, não havendo atribuição de nota, conceito ou frequência autônomos ao componente interdisciplinar.

Parágrafo único. A avaliação deverá privilegiar evidências de aprendizagem produzidas em situações concretas, projetos, atividades, produções, registros e demais instrumentos compatíveis com a proposta pedagógica da Rede.

Art. 19. As habilidades e referências para articulação curricular da Educação Digital e Midiática nos anos iniciais do Ensino Fundamental observarão o Organizador Curricular constante do Anexo II desta Resolução.

CAPÍTULO VI - DAS RESPONSABILIDADES, FORMAÇÃO E ACOMPANHAMENTO

Art. 20. Compete à Secretaria Municipal de Educação:

I. orientar e acompanhar a implementação da Educação Digital e Midiática nas unidades escolares;

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

II. promover formação continuada dos profissionais da educação envolvidos em sua implementação;

III. disponibilizar ou indicar materiais e referências pedagógicas adequadas às etapas de ensino;

IV. promover a atualização dos documentos curriculares e orientadores da Rede, quando necessária;

V. acompanhar a efetiva integração das habilidades aos planejamentos e às práticas pedagógicas; e

VI. avaliar periodicamente a implementação e promover os ajustes necessários, preservadas as normas nacionais, estaduais e municipais aplicáveis.

Art. 21. Compete às unidades escolares:

I. incorporar as diretrizes desta Resolução ao planejamento pedagógico e, quando cabível, ao Projeto Político-Pedagógico;

II. organizar estratégias de trabalho interdisciplinar entre os profissionais da educação;

III. assegurar o desenvolvimento progressivo das habilidades previstas para cada etapa e ano escolar;

IV. acompanhar e registrar a implementação nas rotinas pedagógicas, sem criação de registros autônomos incompatíveis com a natureza transversal do componente; e

V. identificar necessidades de formação, recursos e apoio pedagógico e comunicá-las à Secretaria Municipal de Educação.

Art. 22. Compete aos docentes integrar, em seus planejamentos e práticas pedagógicas, as habilidades de Educação Digital e Midiática compatíveis com os Campos de Experiência, componentes curriculares, objetivos de aprendizagem e ano escolar em que atuam, observadas as orientações da Secretaria Municipal de Educação e os Anexos desta Resolução.

CAPÍTULO VII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 23. Integram esta Resolução, para todos os efeitos:

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

I. Anexo I – Organizador Curricular da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil; e

II. Anexo II - Organizador Curricular da Educação Digital e Midiática no Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Art. 24. Os casos omissos e as questões de natureza pedagógica relativas à implementação desta Resolução serão dirimidos pela Secretaria Municipal de Educação, observadas as normas do sistema de ensino e a competência do Conselho Municipal de Educação.

Art. 25. Fica revogada a Resolução SME nº 002/2025.

Art. 26. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, produzindo efeitos para a organização curricular da Rede Municipal de Ensino a partir do ano letivo de 2026.

Rosana - SP, 21 de agosto de 2026.

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

JOELMA GIMENDES DE OLIVEIRA VILELLA
Secretária Municipal de Educação

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

ANEXO I - ORGANIZADOR CURRICULAR DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Este Anexo consolida as habilidades mapeadas no documento pedagógico da Rede Municipal para a Educação Infantil.

MATERNAL II – 3 ANOS				
EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	ANO	MÓDULO	ATIVIDADE(S) /PÁGINA(S)
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	3 anos	1	4
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	3 anos	1	38
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	3 anos	1	9, 27, 45
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	3 anos	1	43
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	3 anos	1	10, 12
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	3 anos	1	52
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	3 anos	1	1-3, 5- 8, 11, 13-16, 21, 22, 24-26, 29, 39, 40, 44, 46-48, 50, 51
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	3 anos	2	11
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	3 anos	2	17
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	3 anos	2	19, 34

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	3 anos	2	40
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	3 anos	2	36
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	3 anos	2	16, 27
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	3 anos	2	26
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	3 anos	2	1-10, 12-15, 20-25, 28-33, 37, 38, 41-53

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PRÉ-ESCOLA - NÍVEL I – 4 ANOS				
EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	ANO	MÓDULO	ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	1	7, 10, 15, 30, 51
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	1	20, 21, 53
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	1	60-63
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	1	69-71, 73
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	1	59
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	4 anos	1	25, 34, 41, 49
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	4 anos	1	31, 58, 66
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	4 anos	1	25
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	4 anos	1	42, 54
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	4 anos	1	35
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	4 anos	1	22

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	4 anos	1	27
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	4 anos	1	8, 9, 11, 13, 14, 16, 17, 19, 23, 24, 26, 28, 29, 33, 36, 37, 44, 45, 46, 55
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	2	9, 11, 59
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	2	10, 13, 24
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	2	16
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	2	40
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	4 anos	2	15, 57, 61
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	4 anos	2	29
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	4 anos	2	47
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	4 anos	2	39
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	4 anos	2	5-8, 12, 23, 36, 37, 38, 45, 47, 49, 51, 53, 55, 66, 70, 79, 80

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	3	5
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	3	7
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	3	36
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	3	54
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	4 anos	3	18, 29, 40, 56, 61, 64
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	4 anos	3	67
MUNDO DIGITAL	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	4 anos	3	57-59
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	4 anos	3	11, 13, 15, 16, 17, 21, 22, 27, 32, 33, 41, 42, 51, 52, 62, 65, 72, 79, 80
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	4 anos	4	65
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	4 anos	4	19, 49
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	4 anos	4	11

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	4 anos	4	77
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	4 anos	4	(Primeira atividade) 37
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	4 anos	4	5-8, 21-33, 38-45, 48, 51-64, 66 76, 79, 80

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PRÉ-ESCOLA - NÍVEL II – 5 ANOS				
EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	ANO	MÓDULO	ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	1	12, 14, 21, 24
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	1	16, 25, 26, 31, 32, 46, 47, 56, 62, 63, 72
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	5 anos	1	13, 27, 49, 74
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	5 anos	1	13, 35, 43, 53, 71
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	5 anos	1	60
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	1	48, 54
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	5 anos	1	17-19, 22, 29, 33, 36-40, 42, 44, 45, 51, 52, 55, 57-59, 61, 64, 67, 69, 70, 76, 77, 80
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	2	17, 31, 60
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	2	23, 58
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	5 anos	2	32
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	5 anos	2	13, 59, 79

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	5 anos	2	14
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	5 anos	2	25
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	5 anos	2	26
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	5 anos	2	77
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	2	12
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	2	28
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	2	29, 36, 49
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	2	34
MUNDO DIGITAL	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	5 anos	2	69
MUNDO DIGITAL	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	5 anos	2	45
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	5 anos	2	5-7, 9-11, 16, 18, 20, 43, 73
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	5 anos	2	19
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	3	7, 27
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	3	11, 20, 56, 61, 75

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	3	42
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	5 anos	3	68
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	5 anos	3	9, 24, 26, 60, 66
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	5 anos	3	79, 80
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	5 anos	3	23
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	3	10
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	3	29
MUNDO DIGITAL	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	5 anos	3	67
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	5 anos	3	8, 31, 36, 46, 53, 55, 57, 64, 68, 69, 71
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	5 anos	3	14, 54
CULTURA DIGITAL	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	5 anos	3	19
CULTURA DIGITAL	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	5 anos	3	15

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	4	(Segunda atividade) 7
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	4	8, 13
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	4	32
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	4	42
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	4	39, 71
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	5 anos	4	55
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	5 anos	4	61, 63, 67, 75, 76, 79, 80
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	5 anos	4	32
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	5 anos	4	25
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	5 anos	4	40
MUNDO DIGITAL	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	5 anos	4	9, 14, 19, 22-24, 26, 37, 46-50, 56, 57

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

ANEXO III - ORGANIZADOR CURRICULAR DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

Este Anexo consolida as habilidades previstas no planejamento pedagógico da Rede e sua articulação com os componentes curriculares.

ANOS INICIAIS-1º ANO					
EIXO	**HABILIDADE**	**ANO**	**COMPONENTE**	**MÓDULO**	**ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)**
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	10, 11, 22, (4) 29, (2) 55, (4) 62/63, (1) 63, (3) 64, 65
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	13, 24, 25, 26, 27, 43, 52, 59
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 14, (5) 29
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	18, 19
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 33, (4) 34, (9) 35, (2) 58, (3) 70
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(6) 42, (4) 45, (1) 66
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(5) 48, 50, 51
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(1) 12

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(2) 14, (2) 28, 35, (2) 37, 50, (3) 57, (6) 58, (1) 62, (4) 64, (5) 72, (4) 76, 79, 80
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	18
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	27, 48, 67, 70
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	36, (7) 77
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(2) 39, 69
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(3) 40, (6) 55, (2) 60
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(3) 45, (5) 46, (1) 56, (1) 71, (4) 72, 73, 76(4)
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(3) 11, (2) 61
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	12, (1) 43

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.				
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(2) 13, 18, 28, (4) 31, (4) 34, (1) 52, (2, 3) 59, 63
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	14
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(3) 16, (7) 24, (4) 33, (4) 36, 38, 46, (3) 54, 55, (4) 67, (1) 72, (5) 77
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	17, (2) 21
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(3) 21, 27, (5) 33, (5) 36, (4) 56, (4) 59, 74
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(5) 24, (1) 44, 76, 80
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	25

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	por diversos meios e descrita em várias linguagens.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	37, 52
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	69
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(3) 12, 13
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	15, (3) 18, (4) 22, (6) 48, (1) 60
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	16
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	19, 20, 51, 71
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	19, 20
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	20, 21
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(5) 22, 23, (3) 28, (1) 29, (7) 33, (1) 38, (3) 43, (1) 46, (4) 47, (1) 65, (3) 78

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(2) 25, (2) 29, (3) 31, (4) 37, 44, (6) 79, (9) 80
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(3) 31, (1) 59
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	1º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(2) 46, (3) 59, (2) 65, (2) 68, (1) 76, (5) 79
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	MATEMÁTICA	1	75-80, 86-90, 111, 118
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	MATEMÁTICA	1	82-85, 110, 112-114
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	MATEMÁTICA	1	91-92
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	MATEMÁTICA	1	(5) 100, 101-103
	(EF15CO01) Identificar as principais formas de	1º ano			

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).		MATEMÁTICA	1	105
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.	1º ano	MATEMÁTICA	2	85, 93
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	MATEMÁTICA	2	86-92
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	1º ano	MATEMÁTICA	2	95-96, 142
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	MATEMÁTICA	2	97-100
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	MATEMÁTICA	2	106-112, 118-135, 140-141
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	MATEMÁTICA	2	115
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	MATEMÁTICA	2	136
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais	1º ano	MATEMÁTICA	3	84-87, 89-90

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	1º ano	MATEMÁTICA	3	88, 92-95
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	MATEMÁTICA	3	91
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	MATEMÁTICA	3	96-98, 100-102, 120, (5) 127, 128
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	1º ano	MATEMÁTICA	3	99
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	MATEMÁTICA	3	103-106, 126
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	MATEMÁTICA	3	109, 112-119, 122-124, 129-132
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.		MATEMÁTICA	4	84-90, 93-95, 106-122

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

		1º ano			
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	MATEMÁTICA	4	91-92
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	MATEMÁTICA	4	97-104
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	CIÊNCIAS	1	122, 123, 133, 136, 137, 145, 148, 154, (8) 156
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	1º ano	CIÊNCIAS	1	122, 123, 133, 136, 137, 145, 148, 154, (8) 156
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	CIÊNCIAS	1	(5) 129, (2) 135, 154
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	1º ano	CIÊNCIAS	1	139
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem	1º ano	CIÊNCIAS	1	146

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	por diversos meios e descrita em várias linguagens.				
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	1º ano	CIÊNCIAS	1	(1) 149
CULTURA DIGITAL	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	1º ano	CIÊNCIAS	1	140
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	CIÊNCIAS	2	160, 163, (2) 171, (8) 181
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	1º ano	CIÊNCIAS	2	160, 163, (2) 171, (8) 181
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	1º ano	CIÊNCIAS	2	(5) 149
	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela	1º ano	CIÊNCIAS	2	167, 168

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

MUNDO DIGITAL	pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.				
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	CIÊNCIAS	2	(1) 171
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	CIÊNCIAS	2	(1) 177
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	CIÊNCIAS	3	141, 167, (5) 168
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	1º ano	CIÊNCIAS	3	143, 144, 145, 149, 150, 153
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	CIÊNCIAS	3	143, 144, 145, 149, 150, 153
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	1º ano	CIÊNCIAS	3	(3) 145
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	CIÊNCIAS	3	161, 162, 163, 164, 167, (4, 5) 168, 170
	(EF15CO01) Identificar as principais formas de	1º ano			161, 162, 163, 164,

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).		CIÊNCIAS	3	167, (4, 5) 168, 170
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	CIÊNCIAS	4	(4) 128, (1) 149
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	1º ano	CIÊNCIAS	4	131, (1) 132, 158, 161
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	1º ano	CIÊNCIAS	4	131, (1) 132, 158, 161
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	1º ano	CIÊNCIAS	4	137, 144
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver	1º ano	CIÊNCIAS	4	(4) 150, (2) 153

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	problemas.				
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	HISTÓRIA	1	(bullet) 160, (Vamos lá!) 163, (bullet) 181
MUNDO DIGITAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	1º ano	HISTÓRIA	1	(1) 164
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	HISTÓRIA	1	(3) 165, (1) 179
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	HISTÓRIA	1	(1) 174
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	HISTÓRIA	2	(objeto digital - Vivendo em família) 192, (objeto digital - Fotos são documentos históricos) 197
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	1º ano	HISTÓRIA	2	(objeto digital - Vivendo em família) 192, (objeto digital - Fotos são documentos históricos) 197
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	HISTÓRIA	2	(bullet) 198
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	HISTÓRIA	2	(3) 202

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	HISTÓRIA	2	(bullet) 206-207
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	1º ano	HISTÓRIA	3	(1) 180, (2) 188
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital - Brincadeiras indígenas) 187, (objeto digital - Criança e trabalho) 195
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	1º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital - Brincadeiras indígenas) 187, (objeto digital - Criança e trabalho) 195
MUNDO DIGITAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	HISTÓRIA	3	(seção Vamos lá!) 194
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	HISTÓRIA	4	(objeto digital - A rotina escolar) 171, (objeto digital - Convivendo na escola) 184
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	1º ano	HISTÓRIA	4	(objeto digital - A rotina escolar) 171, (objeto digital - Convivendo na escola) 184
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	GEOGRAFIA	1	(2) 187, (bullet) 195, (bullet) 200-201, (3) 207
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	GEOGRAFIA	1	(2) 189, (O que aprendi) 192, (bullet) 195, (bullet) 200-201, (Vamos lá!) 202-203, (2) 205
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou	1º ano	GEOGRAFIA	1	(objeto digital) 192

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	coletivas.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	GEOGRAFIA	2	(1) 216, (Vamos lá!) 218-219, (1) 222, (2) 223, (5) 226-227, (Vamos lá!) 228-229, (3) 237, (Vamos lá!) 237-238
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	GEOGRAFIA	2	(objeto digital) 222
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	GEOGRAFIA	2	(3 e 4) 224-225, (2) 236, (2) 239
CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	GEOGRAFIA	3	(objeto digital) 205, (objeto digital) 213
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	GEOGRAFIA	3	(1) 206, (1 e 2) 214
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	GEOGRAFIA	3	(Vamos lá!) 221, (O que aprendi) 222-223
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.	1º ano	GEOGRAFIA	3	(O que aprendi) 223
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	1º ano	GEOGRAFIA	4	(1 a 3) 194-195, (O que aprendi) 208, (1 e 2) 212
MUNDO DIGITAL	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	1º ano	GEOGRAFIA	4	(1 e 2) 194-195, (O que aprendi) 200, (bullet) 203, (1) 211
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	1º ano	GEOGRAFIA	4	(Vamos lá!) 198-199

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	1º ano	GEOGRAFIA	4	(objeto) 202, (objeto) 214

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

ANOS INICIAIS- 2º ANO					
EIXO	**HABILIDADE**	**ANO**	**COMPONENTE**	**MÓDULO**	**ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)**
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	10, 11, (4) 54
MUNDO DIGITAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	13
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2ºano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	13, 20, 51, 60, (1) 71, 78
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	18
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	18
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 31, (3) 40, (2) 48, (2) 57, 79
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	42, 52
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	53
PENSAMENTO COMPUTACIO	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(4) 12

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

NAL					
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	16, 17, 18, 25, 48
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	27
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	30, 31, (7) 35, (5, 6) 41, 43, (1) 46, 51
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(4) 47
MUNDO DIGITAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2ºano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	59
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	64
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	66, 83
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(4) 13, (3) 19, (3) 21, (8) 57
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	12, 24, 37, 38, 60, 64, 83

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	condicionais e repetições de instruções.				
MUNDO DIGITAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	24
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(1) 40, (3) 41, (4) 42, 47, (1) 48, 58, (1) 59
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(6) 50, (8) 86
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(5) 85
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(5) 11, (9) 59
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	14, (4) 30, (1) 48, 53, (1) 70, (9) 85
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	19, 20, 31, 38, 39, 52, 60, 61, 71
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na	2º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	31

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	execução do algoritmo.				
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	2º ano	MATEMÁTICA	1	83
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	2º ano	MATEMÁTICA	1	90, 110-115
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	MATEMÁTICA	1	98-104
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	MATEMÁTICA	1	119-146
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	MATEMÁTICA	1	142-143
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	MATEMÁTICA	1	(5) 156, (6) 157
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	2º ano	MATEMÁTICA	2	93-96
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano	2º ano	MATEMÁTICA	2	97-98

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	MATEMÁTICA	2	113-131
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	MATEMÁTICA	2	128-129
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	2º ano	MATEMÁTICA	2	133-140
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	MATEMÁTICA	3	93
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	MATEMÁTICA	3	96
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	MATEMÁTICA	3	99
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	2º ano	MATEMÁTICA	3	(Venha conhecer) 116
PENSAMENTO COMPUTACION	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de	2º ano	MATEMÁTICA	3	134-135

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

AL	maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	MATEMÁTICA	4	(1) 94, (5) 96
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	2º ano	MATEMÁTICA	4	(Vamos lá!) 98
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	MATEMÁTICA	4	113-137
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	MATEMÁTICA	4	134, (2) 140
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	CIÊNCIAS	1	170, 171, 203
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	CIÊNCIAS	1	178, 179, 199, 200
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	2º ano	CIÊNCIAS	1	180, 183

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	CIÊNCIAS	2	148, 149, 154, 155, 161, 162, (2) 163, 189, 191
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	CIÊNCIAS	2	(4) 160, (2) 163, 173, 178, 182, 185, 197
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	CIÊNCIAS	2	186 e 187
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	CIÊNCIAS	3	150, 151, 153
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	CIÊNCIAS	3	(1) 156
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	CIÊNCIAS	3	162, (2.c) 166, 169, 173, (2) 175, 176, (9) 185
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	CIÊNCIAS	4	(1) 166, (1) 170, (2) 176
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	CIÊNCIAS	4	167, (2) 170, (2) 171, (3) 201

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	CIÊNCIAS	4	174, 175, 180, 181
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	CIÊNCIAS	4	(1) 188, 198, (2) 200, (2) 201, (9) 204
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	2º ano	HISTÓRIA	1	(bullet) 211
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	2º ano	HISTÓRIA	1	(bullet) 222
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	HISTÓRIA	1	(bullet) 212
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	HISTÓRIA	1	(1) 232, (3) 238
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	HISTÓRIA	1	(bullet) 212
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não	2º ano	HISTÓRIA	1	(1) 237

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	estruturada (números, palavras, valores verdade).				
MUNDO DIGITAL	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	2º ano	HISTÓRIA	1	(Vamos lá!) 216
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	HISTÓRIA	1	(Vamos lá!) 216
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	HISTÓRIA	1	(objeto digital - como as sociedades medem seu tempo) 219
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	HISTÓRIA	1	(objeto digital - como as sociedades medem seu tempo) 219
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	HISTÓRIA	2	(árvore genealógica) 206, (Vamos lá!) 209
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	HISTÓRIA	2	(1) 217, (1) 228
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	2º ano	HISTÓRIA	2	(bullet) 223
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos,	2º ano	HISTÓRIA	2	(bullet) 223

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	identificando padrões e atributos essenciais.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	HISTÓRIA	2	(1) 219
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	2º ano	HISTÓRIA	2	(5) 230
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital - Hora da escola) 196
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital - Hora da escola) 196
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	HISTÓRIA	4	(1) 211
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	2º ano	HISTÓRIA	4	(teoria) 213, (teoria e atividade bullet) 225, (boxe Saiba mais com atividade) 234
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	HISTÓRIA	4	(objeto digital - O trabalho na escola) 221, (objeto digital - O trabalho das pessoas) 222
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	HISTÓRIA	4	(objeto digital - O trabalho na escola) 221, (objeto digital - O trabalho das pessoas) 222
CULTURA DIGITAL	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	2º ano	HISTÓRIA	4	(bullet) 225

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	2º ano	HISTÓRIA	4	(7) 238
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	2º ano	HISTÓRIA	4	(7) 238
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	1	(objeto digital) 245, (objeto digital) 246
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	1	(objeto digital) 245, (objeto digital) 246
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	2º ano	GEOGRAFIA	1	(3) 247, (3) 251
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	GEOGRAFIA	1	(3) 251
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	GEOGRAFIA	1	(1) 260
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou	2º ano	GEOGRAFIA	2	(1 e 2) 246, (3) 249, (4) 250-251, (bullet) 253-254

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.				
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	2	(objeto digital) 248, (objeto digital) 251
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	2	(objeto digital) 248, (objeto digital) 251
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	2º ano	GEOGRAFIA	2	(Vamos lá!) 262-263, (Vamos lá!) 266-267
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	GEOGRAFIA	2	(1 e 2) 265
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	3	(objeto digital) 229, (objeto digital) 253, (objeto digital) 254
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	3	(objeto digital) 229, (objeto digital) 253, (objeto digital) 254
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	2º ano	GEOGRAFIA	3	(2) 244
MUNDO DIGITAL	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	4	(objeto digital) 244, (objeto digital) 252, (3 e objeto digital) 258, (teoria e atividade bullet) 258-259, (bullet e teoria) 264-266
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	2º ano	GEOGRAFIA	4	(objeto digital) 244, (objeto digital) 252, (3 e objeto digital) 258, (teoria e atividade bullet) 258-259, (bullet e teoria) 264-266
CULTURA DIGITAL	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das	2º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade 1) 256-257, (3) 258, (teoria e atividade bullet) 258-259,

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.				(bullet e teoria) 264-266
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	2º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade 1) 256-257, (3) 258, (teoria e atividade bullet) 258-259, (bullet e teoria) 264-266
CULTURA DIGITAL	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	2º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade bullet) 267-270
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	2º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade bullet) 267-270

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

ANOS INICIAIS- 3º ANO					
EIXO	**HABILIDADE**	**ANO**	**COMPONENTE**	**MÓDULO**	**ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)**
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(4) 21, 41, (4) 68
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	26, (5) 34, (2) 49, (8) 55, (1) 63, (12) 65, 69, 70, 71, 72, 73
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	26, 39, 44, 69
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	39
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	70, 71, 72, 73
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(6) 12, 15, (3) 16, 37, 44, 45
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	15, 24, 25, 37, 64

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(5) 17, (7) 36
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(4) 43
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, 45, 59
MUNDO DIGITAL	(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).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, 45
CULTURA DIGITAL	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, 45
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	72
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	26, 27, 36, 37, 47, 70, 72
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	26
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes,	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(4) 40, (5) 49

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).				
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(5) 40, (4) 67
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(7) 58
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	16
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	28, 29, 39, 50, 51, 64, 71
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(5) 59, (4) 63, (2, 4) 78
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	75
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(2) 77
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(7) 80

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(4) 21, 41, (4) 68
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	26, (5) 34, (2) 49, (8) 55, (1) 63, (12) 65, 69, 70, 71, 72, 73
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	26, 39, 44, 69
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	39
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	70, 71, 72, 73
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(6) 12, 15, (3) 16, 37, 44, 45
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	15, 24, 25, 37, 64
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números,	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(5) 17, (7) 36

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	palavras, valores verdade).				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(4) 43
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, 45, 59
MUNDO DIGITAL	(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).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, 45
CULTURA DIGITAL	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, 45
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	72
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	26, 27, 36, 37, 47, 70, 72
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	26
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(4) 40, (5) 49

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(5) 40, (4) 67
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(7) 58
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	16
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	MATEMÁTICA	1	83-84
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	MATEMÁTICA	1	85, (1) 92, (8, 9) 95, 130, 132-133, 150
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	MATEMÁTICA	1	91
MUNDO DIGITAL	(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).	3º ano	MATEMÁTICA	1	96, 152-154, (3) 161, 162
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	3º ano	MATEMÁTICA	1	(6) 109
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	MATEMÁTICA	1	147-148

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	MATEMÁTICA	1	(5) 159-160
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	MATEMÁTICA	2	84-86, 90-91, 97, 105, 107
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	MATEMÁTICA	2	(Vamos lá!) 87, 125-126
MUNDO DIGITAL	(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).	3º ano	MATEMÁTICA	2	108-109, (10) 117
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	MATEMÁTICA	2	128
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	MATEMÁTICA	3	85-88
MUNDO DIGITAL	(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).	3º ano	MATEMÁTICA	3	(6) 100
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma	3º ano	MATEMÁTICA	3	102, 122

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	independente e em colaboração.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	MATEMÁTICA	4	88
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	MATEMÁTICA	4	96-97, 102-106, 141-148
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	MATEMÁTICA	4	117
MUNDO DIGITAL	(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).	3º ano	MATEMÁTICA	4	122, 140
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	MATEMÁTICA	4	(Venha conhecer) 140
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	MATEMÁTICA	4	156
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e	3º ano	MATEMÁTICA	1	(Vamos lá!) 95

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	CIÊNCIAS	1	189, 190, 192, 202, 203, 209, 210, (6) 227, (6) 228
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	CIÊNCIAS	1	195, (1, 2) 200, (2.b, 2.c) 206
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	CIÊNCIAS	1	(8) 230
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	3º ano	CIÊNCIAS	1	(8) 230
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	CIÊNCIAS	2	149, 150, 151, 155, 156, 164, 165, (1) 166, 168, 169, 182, 183, 184, 186, 189, 190, 191, 194, (1) 196, 197, (9) 201
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	CIÊNCIAS	2	(3) 153, 154, 161, (2) 166, (2.b, 2.c) 167, (1, 2) 178, 199, 200, (9) 201, (10) 202
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	3º ano	CIÊNCIAS	2	(3) 153, 154, 161, 178, 199, 200, (9) 201, (10) 202
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	3º ano	CIÊNCIAS	2	(4) 159, (2) 185

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	CIÊNCIAS	2	(4) 159, (2) 185
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	CIÊNCIAS	2	170, 171, 187, 191, 192, 193
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	CIÊNCIAS	3	(2) 159, (3) 185, (2) 205
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	3º ano	CIÊNCIAS	3	(2) 159, (3) 185, (2) 205
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	CIÊNCIAS	3	(4) 162, (2) 167, (2) 171, 177
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	3º ano	CIÊNCIAS	3	4 (162)
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	CIÊNCIAS	3	163, 164, 186, 187, 188
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	CIÊNCIAS	3	186, (4) 197, (9) 208

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	3º ano	CIÊNCIAS	4	167, 168, 169, 211
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	CIÊNCIAS	4	(1) 172, 203
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	3º ano	CIÊNCIAS	4	(1) 172, 203
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	CIÊNCIAS	4	(2) 172, 174, (1, 3) 180, (4) 195, 196, 206, (6) 215
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	CIÊNCIAS	4	179, 184, 196, 208, 209
MUNDO DIGITAL	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	3º ano	HISTÓRIA	1	(1) 240
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	HISTÓRIA	1	(2) 242
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	3º ano	HISTÓRIA	1	(2) 242
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	HISTÓRIA	1	(objeto digital - As cidades se transformam com o passar do tempo)

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

					261
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	3º ano	HISTÓRIA	1	(objeto digital - As cidades se transformam com o passar do tempo) 261
MUNDO DIGITAL	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	3º ano	HISTÓRIA	2	(1) 214
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	HISTÓRIA	2	(objeto digital - Grupo Ilú Obá de Min e a dança de origem africana) 224
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	3º ano	HISTÓRIA	2	(objeto digital - Grupo Ilú Obá de Min e a dança de origem africana) 224
MUNDO DIGITAL	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	3º ano	HISTÓRIA	2	(1) 224
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	HISTÓRIA	3	(bullet) 216, (2) 221
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	HISTÓRIA	3	(bullet) 216, (2) 221
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	HISTÓRIA	3	(2) 227
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital Brincadeiras indígenas) 228, (projeto digital - As aldeias africanas) 234, (objeto digital - O comércio de escravizados sob o olhar

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

					de Rugendas) 236
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	3º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital Brincadeiras indígenas) 228, (projeto digital - As aldeias africanas) 234, (objeto digital - O comércio de escravizados sob o olhar de Rugendas) 236
MUNDO DIGITAL	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	3º ano	HISTÓRIA	3	(1 e 2) 231, (2) 242
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.	3º ano	HISTÓRIA	3	(1) 242
MUNDO DIGITAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	3º ano	HISTÓRIA	3	(1) 242
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	HISTÓRIA	4	(3) 229, (Vamos lá!) 230, (Vamos lá!) 249
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	HISTÓRIA	4	(3) 229, (Vamos lá!) 230, (Vamos lá!) 249
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	HISTÓRIA	4	(Vamos lá!) 238, (3) 250
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	HISTÓRIA	4	(3) 229, (Vamos lá!) 230, (Vamos lá!) 249

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	HISTÓRIA	4	(Vamos lá!) 238, (3) 250
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	GEOGRAFIA	1	(1) 276, (1) 279, (1) 290, (1 c) 302, (Vamos lá!) 305 307
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	GEOGRAFIA	1	(2) 279, (bullet) 296
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	GEOGRAFIA	1	(objeto digital) 289, (objeto digital) 305
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	GEOGRAFIA	1	(2) 303
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	3º ano	GEOGRAFIA	2	(2) 242, (1) 244, (Vamos lá! - quadro) 246-247
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	GEOGRAFIA	2	(Vamos lá! - fotografar) 246-247, (objeto digital) 250, (objeto digital) 264, (objeto digital) 268
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	3º ano	GEOGRAFIA	2	(Vamos lá!) 246-247, (Vamos lá!) 268-269
MUNDO DIGITAL	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	3º ano	GEOGRAFIA	2	(Vamos lá!) 268-269
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	GEOGRAFIA	3	(objeto digital) 250, (objeto digital) 275, (objeto digital) 283

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	GEOGRAFIA	3	(atividde 2) 254, (4) 260, (2) 265
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	GEOGRAFIA	3	(2) 270, (bullet) 278
MUNDO DIGITAL	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	3º ano	GEOGRAFIA	4	(1) 258
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	3º ano	GEOGRAFIA	4	(2) 259
CULTURA DIGITAL	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	3º ano	GEOGRAFIA	4	(objeto digital) 263, (objeto digital) 283
CULTURA DIGITAL	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	3º ano	GEOGRAFIA	4	(3) 265, (bullet) 272, (bullet) 278
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	3º ano	GEOGRAFIA	4	(3) 284

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

ANOS INICIAIS- 4º ANO					
EIXO	**HABILIDADE**	**ANO**	**COMPONENTE**	**MÓDULO**	**ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)**
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 13, 23
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 18, (10) 21, (3) 46
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	24, 35, 36, 44, 45, 66, 67, 68, 69
CULTURA DIGITAL	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	24
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(5) 43, 44, 45
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	22, 23, 48

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	23
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	26
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	44, (2) 61
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	47
CULTURA DIGITAL	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	48
MUNDO DIGITAL	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	4º ano	GEOGRAFIA	4	(3) 284
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	19, 40, 41, 42, 59, 63
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	24

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	41, 42, 63
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(3) 66
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(11) 73
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(20) 79
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	12, 19, 20, 21, 44, 45, 60, 61, 62
CULTURA DIGITAL	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	20, 21
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(2) 38, (25) 78
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de	4º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(24) 77

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).				
MUNDO DIGITAL	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	4º ano	MATEMÁTICA	1	84-86
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	MATEMÁTICA	1	92-94
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	4º ano	MATEMÁTICA	1	(5) 90, 96, 106, 109, 111
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	MATEMÁTICA	1	(d) 98
CULTURA DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	4º ano	MATEMÁTICA	1	115
MUNDO DIGITAL	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	4º ano	MATEMÁTICA	1	(5, 6) 147

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	4º ano	MATEMÁTICA	2	86, 116
MUNDO DIGITAL	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	4º ano	MATEMÁTICA	2	(2) 88, 93-95, 140
MUNDO DIGITAL	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	4º ano	MATEMÁTICA	2	(2) 88, 93-95
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	4º ano	MATEMÁTICA	2	(3) 88, 89-91, 99, (10, 11) 124, 140
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	4º ano	MATEMÁTICA	2	102
CULTURA DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	4º ano	MATEMÁTICA	2	(Vamos lá!) 103-104, 120-121, 134-135, (10, 11, 12) 121
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma	4º ano	MATEMÁTICA	2	134-135

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.				
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	4º ano	MATEMÁTICA	2	134-135
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	MATEMÁTICA	2	134-135
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	4º ano	MATEMÁTICA	3	83-87, 140-141
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	4º ano	MATEMÁTICA	3	(Vamos lá!) 93
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	MATEMÁTICA	3	98, 122, 145-146
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de		MATEMÁTICA	3	100, 109

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	4º ano			
MUNDO DIGITAL	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	4º ano	MATEMÁTICA	3	(8) 133
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	MATEMÁTICA	4	82, 122
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	MATEMÁTICA	4	85-87, 96
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	MATEMÁTICA	4	(Venha conhecer) 92, (Saiba mais e Venha conhecer) 116
CULTURA DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	4º ano	MATEMÁTICA	4	(Vamos lá!) 93, 101- (11) 102, 115, (4) 124, (15) 134
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	MATEMÁTICA	4	(3) 94
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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	4º ano	MATEMÁTICA	4	98-99, 106, (Teoria) 110-111

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	sobre estas representações.				
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	4º ano	MATEMÁTICA	4	(Saiba mais e Venha conhecer) 116
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	MATEMÁTICA	2	(Vamos lá!) 133, 137
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	MATEMÁTICA	3	(Vamos lá!) 111
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	MATEMÁTICA	4	85
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	4º ano	CIÊNCIAS	1	170, 171, 180
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	CIÊNCIAS	1	174, 196, 197, 207, 208
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração,	4º ano	CIÊNCIAS	2	157, 158

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.				
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	CIÊNCIAS	2	(1) 158, 159, (1) 166, (5) 168, 173, (1) 174, (3) 175, 186, (1) 187, 188
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	CIÊNCIAS	2	169, (5) 190
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	4º ano	CIÊNCIAS	3	152, 153, 154, 155, (2) 156, 160, 164
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	CIÊNCIAS	3	158, 159, 191
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	CIÊNCIAS	3	(2) 160, (12) 202, (15) 204
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	CIÊNCIAS	3	179, 187, (4) 197
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	CIÊNCIAS	4	142, 143, 144, 145, 162, 168, 169, (6) 184, (6) 185, (8) 186

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	CIÊNCIAS	4	(3) 143, (1) 167, (14) 191, (17) 192
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	CIÊNCIAS	4	(1) 145
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	4º ano	CIÊNCIAS	4	(6) 180, (16) 192
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	4º ano	CIÊNCIAS	4	151, (6) 185, (8) 186
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	4º ano	HISTÓRIA	1	(objeto digital - Pinturas rupestres no mundo) 228, (objeto digital - A jornada de Luzia) 249
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	HISTÓRIA	1	(4) 240
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	4º ano	HISTÓRIA	2	(objeto digital - Primeiros contatos entre indígenas e portugueses) 222
CULTURA DIGITAL	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	4º ano	HISTÓRIA	2	(Vamos lá!) 223, (4) 228
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	HISTÓRIA	2	(3) 228, (3) 230

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	4º ano	HISTÓRIA	3	(objeto digital Povos indígenas) 212, (objeto digital - A África e os africanos antes dos europeus) 222, (objeto digital - O Brasil atraindo novos imigrantes) 234
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	HISTÓRIA	3	(1) 214
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	HISTÓRIA	3	(b) 219
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	HISTÓRIA	4	(2) 203
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	4º ano	HISTÓRIA	4	(1) 222
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	GEOGRAFIA	1	(3) 261, (3) 267
MUNDO DIGITAL	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	4º ano	GEOGRAFIA	1	(2) 264
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	GEOGRAFIA	1	(Vamos lá!) 276

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	4º ano	GEOGRAFIA	1	(1) 283, (2) 284, (O que aprendi) 295
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	4º ano	GEOGRAFIA	1	(1) 283, (2) 284, (O que aprendi) 295
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	4º ano	GEOGRAFIA	1	(Saiba mais) 285
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	GEOGRAFIA	1	(bullet) 294
ENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	4º ano	GEOGRAFIA	2	(1) 237
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	4º ano	GEOGRAFIA	2	(bullet) 238, (1 e 2) 239, (1) 240, (Vamos lá!) 241, (bullet) 275

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	4º ano	GEOGRAFIA	2	(1) 242, (1) 278
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	GEOGRAFIA	2	(Vamos lá!) 257
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	GEOGRAFIA	2	(3) 261, (Vamos lá!) 267
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	GEOGRAFIA	3	(3) 243, (2) 247, (Vamos lá!) 254
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.	4º ano	GEOGRAFIA	3	(3) 255
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	4º ano	GEOGRAFIA	3	(Vamos lá!) 282-283
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações	4º ano	GEOGRAFIA	4	(Vamos lá!) 237-238

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.				
CULTURA DIGITAL	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	4º ano	GEOGRAFIA	4	(2) 245, (2) 253

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

ANOS INICIAIS- 5º ANO					
EIXO	**HABILIDADE**	**ANO**	**COMPONENTE**	**MÓDULO**	**ATIVIDADE(S) / PÁGINA(S)**
	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	19, 31, 38, 39
CULTURA DIGITAL	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	23, 24
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	23, 24
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 34
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(3) 40
CULTURA DIGITAL	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	49, 50, 51, 52, 53, 62, 63
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	49, 50, 51, 52, 53, 62, 63

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	imagem e as leis vigentes.				
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	49, 50, 51, 52, 53, 62, 63
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	1	(11) 73
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	13, 15, 16, 27, 34, 35, 46
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	15, 16, 34, 35, 46, 74, 75
CULTURA DIGITAL	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	26
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	34, 35
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(3) 37
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes,	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	(3) 48

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).				
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	2	53, 54, (3) 62, 70, 71, 72, 74, 75
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	16, 22, 23, 24, 35, 47, 54, 61, 67, 68
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	23, 24, (2, 3) 38, (4, 5) 39
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	23, 24
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(6) 33, 54, (1) 64
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	35

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	45, 47
CULTURA DIGITAL	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	45, 47, 61
CULTURA DIGITAL	(EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	45
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	47, 61
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	59
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	3	(6) 73
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	13, 54, 55, 56, 68
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	15

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	16, 31, 48, 49, 54, 55, 56, 68
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	(4) 67
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	LÍNGUA PORTUGUESA	4	72
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	MATEMÁTICA	2	87-98, 139
CULTURA DIGITAL	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	5º ano	MATEMÁTICA	2	89
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	MATEMÁTICA	3	(2) 92, (4) 107
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma	5º ano	MATEMÁTICA	3	104, (5b) 117

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.				
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	MATEMÁTICA	3	(8) 115
CULTURA DIGITAL	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	5º ano	MATEMÁTICA	3	(8) 115
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	5º ano	MATEMÁTICA	3	121-122
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	5º ano	MATEMÁTICA	4	(5) 89, (1) 92, (7) 94, (8) 95, 100-108, (8b) 112, (9) 136, (11) 137
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	MATEMÁTICA	4	(5) 94, 103
CULTURA DIGITAL	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	5º ano	MATEMÁTICA	4	97
MUNDO DIGITAL	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	5º ano	MATEMÁTICA	4	105-107
MUNDO DIGITAL	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de	5º ano	MATEMÁTICA	4	105-107

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	programas e gerenciamento do hardware.				
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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.	5º ano	MATEMÁTICA	4	105-107
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	MATEMÁTICA	4	132
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	CIÊNCIAS	1	179, (6) 182, 218, 219
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	CIÊNCIAS	1	(1) 180, (3) 196
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	CIÊNCIAS	1	(1) 180, (3) 196
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	CIÊNCIAS	1	(6) 182, (1, 3) 221, 223, (6) 224
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	CIÊNCIAS	2	150, 151, 158, 159, (3) 160, (3) 161, 165, 166, (7) 170, (1) 174, 176, (2) 192, (6, 7) 194, (20, 21) 201, (21.c, 22) 202

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	5º ano	CIÊNCIAS	2	151, (5) 175, 179, 181, (2) 182
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	5º ano	CIÊNCIAS	2	171, 176
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	CIÊNCIAS	2	188, 189
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	CIÊNCIAS	3	(2) 169, 194, (4) 196, 205, (1, 2) 206, (20) 216, (22) 217
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	5º ano	CIÊNCIAS	3	(2) 169, 175, 195, (4.c) 199, (20, 21) 216, (21) 217
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	CIÊNCIAS	3	(1) 189
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	CIÊNCIAS	3	(1) 189

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	5º ano	CIÊNCIAS	3	(4.c) 199
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	5º ano	CIÊNCIAS	3	(5.c) 210
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	5º ano	CIÊNCIAS	4	(1) 165, 171, (1) 173, (4) 183, (9) 209
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	CIÊNCIAS	4	(3) 172, (1) 182
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	CIÊNCIAS	4	(3) 172, (1) 182
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	CIÊNCIAS	4	174, 178, 179, 180, 181, (5) 183, 190, 200, (10) 209, (14) 211
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	5º ano	CIÊNCIAS	4	184, 185, 202, 203

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	HISTÓRIA	1	(3) 235, (2) 254, (3) 260, (2) 261
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	HISTÓRIA	2	(1) 219
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	HISTÓRIA	2	(1) 219
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	HISTÓRIA	2	(2) 214, (3) 223, (5) 227, (4) 236
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	HISTÓRIA	3	(4) 224, (Vamos lá!) 251, (3) 254
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	5º ano	HISTÓRIA	3	(Vamos lá!) 235
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	HISTÓRIA	4	(2) 224
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	HISTÓRIA	4	(5) 227, (1 a 4) 229
CULTURA DIGITAL	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a	5º ano	HISTÓRIA	4	(teoria) 244-245, (6) 256

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	evolução da sociedade.				
MUNDO DIGITAL	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	5º ano	HISTÓRIA	4	(Vamos lá!) 246, (teoria) 250-251, (5) 255
MUNDO DIGITAL	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	5º ano	HISTÓRIA	4	(Vamos lá!) 246, (Vamos lá!) 249, (1 e 3) 252, (7) 256
MUNDO DIGITAL	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	5º ano	HISTÓRIA	4	(Vamos lá!) 246, (Vamos lá!) 249, (teoria) 250-251, (1 e 3) 252, (5) 255, (7) 256
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	HISTÓRIA	4	(1) 247
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	HISTÓRIA	4	(1) 247
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	5º ano	HISTÓRIA	4	(2) 247
CULTURA DIGITAL	(EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	5º ano	HISTÓRIA	4	(3) 247, (teoria) 248, (3) 252, (6) 256
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	5º ano	HISTÓRIA	4	(Vamos lá!) 249
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	5º ano	HISTÓRIA	4	(3) 252

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	5º ano	GEOGRAFIA	1	(1) 276, (bullet) 287
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	5º ano	GEOGRAFIA	1	(objeto digital) 280, (objeto digital) 293, (objeto digital) 309
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	GEOGRAFIA	1	(3) 283, (3) 294
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	GEOGRAFIA	1	(1) 289, (4) 320
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	5º ano	GEOGRAFIA	2	(objeto digital) 252, (objeto digital) 262, (objeto digital) 285
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	GEOGRAFIA	2	(bullet) 264
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano	GEOGRAFIA	2	(bullet) 292
MUNDO DIGITAL	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	5º ano	GEOGRAFIA	2	(7) 296
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	5º ano	GEOGRAFIA	3	(objeto digital) 262
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas		GEOGRAFIA	3	(1) 265, (bullet) 286

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

	e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	5º ano			
CULTURA DIGITAL	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.	5º ano	GEOGRAFIA	3	(teoria e boxe Saiba mais) 269, (teoria) 290-292
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	GEOGRAFIA	3	(Vamos lá!) 270, (2) 280, (Vamos lá!) 285-286, (bullet) 293
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(objeto digital) 262, (objeto digital) 284
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(bullet) 267
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	5º ano	GEOGRAFIA	4	(bullet) 267
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(2) 280
CULTURA DIGITAL	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria) 299

MUNICÍPIO DE ROSANA
CNPJ. 67.662.452/0001-00 - educacao@rosana.sp.gov.br
Secretaria de Educação (18) 98145-3773 - Ouvidoria (18) 98131-8786
Rua Diamantina, 160, Qd 132 – Primavera - Centro – CEP 19272-578
Município de Rosana - Estado de São Paulo
www.rosana.sp.gov.br

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(bullet) 287
MUNDO DIGITAL	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade 2) 294-295
MUNDO DIGITAL	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade 2) 294-295
CULTURA DIGITAL	(EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividades 1 e 2) 296-297
CULTURA DIGITAL	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	5º ano	GEOGRAFIA	4	(teoria e atividade 1) 300-301, (6) 303

DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE ROSANA

Conforme Lei Municipal nº 1.629, de 03 de abril de 2019

Sexta-feira, 21 de agosto de 2026 | **Ano VIII | Edição nº 1829** | **Página 93 de 93**

Licitações e Contratos

Aviso de Licitação

PREFEITURA DE ROSANA
RESUMO DO EDITAL DE LICITAÇÃO

Processo nº 0083/2026- Pregão (Presencial) nº 041/2026.

Objeto: registro de preços para aquisição de material para manutenção e/ou instalações de sistema hidráulico dos prédios públicos municipais, para atender os diversos setores da Municipalidade, com entrega parcelada, pelo ***período de até 12 meses,*** *podendo ser prorrogado, conforme especificações constantes neste edital e seus anexos.*

A Prefeitura de Rosana faz saber que acha-se abertaa licitação na modalidade **Pregão (Presencial)** ***nº 041/2026***, tendo por objeto o supra-citado, a ser realizado às ***08:00 horas*** do ***dia 08/09/2026.*** O edital e seus anexos poderãoser retirados na íntegra, no endereço eletrônico **https://www.rosana.sp.gov.br e/ou http://132.255.73.34:8079/transparencia/, http://132.255.73.34:8079/comprasedital/** ou ainda **https://www.gov.br/pncp/pt-br** ***sem qualquer custo para o licitante,*** ao interessado, deverá preencher o recibo, assinar e encaminhar **via e-mail** ***licitacoes@rosana.sp.gov.br.*** Mais informações poderão ser obtidas pessoalmente ou pelo telefone ***(18) 3288-8210***, nos dias úteis, no horário das ***08:00 às 11:00 e das 13:00 as 17:00 horas (Brasília)***. Publique-se. Rosana, 20 de agosto de 2026. Fernando Silgueiro Mendes Ramalho - Secretário de Licitações e Compras.

.....

Homologação / Adjudicação

PREFEITURA DE ROSANA
EXTRATO DO TERMO DE ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO

Processo nº 0079/2026 - Pregão (Eletrônico) nº 035/2026.

Objeto: *aquisição de 02 (duas) ambulâncias tipo furgão ou pick-up, zero quilômetro, com entrega total, para atender a Secretaria de Saúde Municipal, conforme especificações constantes neste edital e seus anexos*.

CLAUDEMIR PERES FRANCISCO DE OLIVEIRA, Prefeito do Município de Rosana, no uso de suas atribuições legais, **HOMOLOGA** o procedimento licitatório, incluindo o ato de **ADJUDICAÇÃO** proferido em ***20/08/2026*** referente ao Pregão (Eletrônico) em epígrafe, tendo como vencedor(es) o(s) proponente(s): - *ELITE COMÉRCIO DE MÁQUINAS E VEÍCULOS LTDA*, ***no(s) item(ns) 01***, com o valor total de ***R$ 334.000,00 (trezentos e trinta e quatro mil reais)***. Fica(m) o(s) proponente(s) vencedor(es) convocado(s) a comparecer(em) no Setor de Compras/Licitações da Prefeitura de Rosana, sito na Av. José Laurindo, n° 1540 - Centro - Rosana/SP, no horário ***das 07h00min às 11h00min e das 13h00min às 17h00min (Brasília)***, ***para realizar a assinatura do Contrato ou solicitar através do e-mail licitacoes@rosana.sp.gov.br para que seja encaminhada o referido Contrato para assinatura digital***, nos termos do item 11 e subsequentes do Edital, no prazo de ***até 05 (cinco) dias úteis*** a contar da publicação do presente Termo. Publique-se. Rosana, 20 de agosto de 2026. Claudemir Peres Francisco de Oliveira - Prefeito.

.....

Atas de registro de preço

PREFEITURA DE ROSANA
EXTRATO DO TERMO DE ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO

Processo nº 0079/2026 - Pregão (Eletrônico) nº 035/2026.

Objeto: *aquisição de 02 (duas) ambulâncias tipo furgão ou pick-up, zero quilômetro, com entrega total, para atender a Secretaria de Saúde Municipal, conforme especificações constantes neste edital e seus anexos*.

CLAUDEMIR PERES FRANCISCO DE OLIVEIRA, Prefeito do Município de Rosana, no uso de suas atribuições legais, **HOMOLOGA** o procedimento licitatório, incluindo o ato de **ADJUDICAÇÃO** proferido em ***20/08/2026*** referente ao Pregão (Eletrônico) em epígrafe, tendo como vencedor(es) o(s) proponente(s): - *ELITE COMÉRCIO DE MÁQUINAS E VEÍCULOS LTDA*, ***no(s) item(ns) 01***, com o valor total de ***R$ 334.000,00 (trezentos e trinta e quatro mil reais)***. Fica(m) o(s) proponente(s) vencedor(es) convocado(s) a comparecer(em) no Setor de Compras/Licitações da Prefeitura de Rosana, sito na Av. José Laurindo, n° 1540 - Centro - Rosana/SP, no horário ***das 07h00min às 11h00min e das 13h00min às 17h00min (Brasília)***, ***para realizar a assinatura do Contrato ou solicitar através do e-mail licitacoes@rosana.sp.gov.br para que seja encaminhada o referido Contrato para assinatura digital***, nos termos do item 11 e subsequentes do Edital, no prazo de ***até 05 (cinco) dias úteis*** a contar da publicação do presente Termo. Publique-se. Rosana, 20 de agosto de 2026. Claudemir Peres Francisco de Oliveira - Prefeito.

.....