DIÁRIO OFICIAL
MUNICÍPIO DE TACIBA

Conforme Lei Municipal nº 695, de 24 de maio de 2018

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

Sexta-feira, 28 de agosto de 2026 **Ano IX | Edição nº 1483B** **Página 1 de 26**

SUMÁRIO

Poder Executivo 2
Concursos Públicos/Processos Seletivos 2
Convocação 2
Outros Atos 2

EXPEDIENTE

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

ENTIDADES

Prefeitura Municipal de Taciba
CNPJ 55.354.302/0001-50
Praça Padre Felix, 80
Telefone: (18) 3997-9070
Site: www.taciba.sp.gov.br
Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/taciba

Câmara Municipal de Taciba
CNPJ 68.165.844/0001-26
Av. Moisés Calixto, 810
Telefone: (18) 3997-1247
Site: www.camarataciba.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 Taciba garante a autenticidade deste documento, desde que visualizado através do site www.taciba.sp.gov.br

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

PODER EXECUTIVO

Concursos Públicos/Processos Seletivos

Convocação

EDITAL DE CONVOCAÇÃO 007/2026
PROCESSO SELETIVO Nº 002/2024

IZIDORO ARCESTI RICCI, Prefeito Municipal de Taciba, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais,

CONVOCA, os candidatos aprovados da respectiva função de **Professor de Educação Básica (PEB-I),** a comparecer na Secretaria Municipal de Educação, situada na Rua Jácomo Batistela, 050, Jardim Jangada, neste município, no dia **31 de agosto de 2026**, às **14h30,** munidos dos documentos e habilitação exigida, para atribuição de classes e/ou aulas por tempo determinado. Terá por finalizada a atribuição, depois de esgotado o número de classes e/ou aulas a serem atribuídas.

PROFESSOR DE EDUCAÇÃO BÁSICA I
PEB I - ENSINO INFANTIL E FUNDAMENTAL

Escola	Período	Horário	Observação
EMEF. "Gentila Damasceno de Souza" e EMEIF. "Arminda Custódio de Pádua Marcelino"	Manhã	07h15 às 12h00	Professor Auxiliar de Alfabetização
EMEF. "Gentila Damasceno de Souza" e EMEIF. "Arminda Custódio de Pádua Marcelino"	Tarde	12h45 às 17h30	Professor Auxiliar de Alfabetização

CLASSIF.	NOME DO CANDIDATO	CPF.
63	GABRIELI DA SILVA BAPTISTA	475.079.978-55
64	ROSA CLAUDIA FONSECA SILVA	204.563.828-60
64	ALINE FLORIZA DE ALMEIDA NEVES	391.175.508-23
66	LAIS JENIFFER FIGUEIREDO DAVES	464.317.398-09
67	JESSICA CARLA TEODORO VIEIRA	392.479.408-18
68	LUCILENE APARECIDA UDENAL ROSA	121.004.738-16
69	MARIA DAS GRAÇAS BATISTA SILVA CALIXTO	035.000.234-79
70	VICENTINA APARECIDA COSTA DA SILVA	310.186.868-86
71	FABIANA ALVES DA SILVA	290.236.288-96
72	LUCILENE DA SILVA	376.833.118-04
73	MARIA OLÍVIA DE PINHO BENTO	713.252.551-49
74	ALINE APARECIDA DOS SANTOS FURLAN	400.250.858-75
75	ALINE RUFINO	394.926.788-37
76	MARIA SUZANA DA SILVA RIBEIRO	164.665.968-69
77	CÉLIA BREGAGNOLI DA SILVA	265.204.588-13

REGISTRE-SE. PUBLIQUE-SE E CUMPRA-SE.
Taciba, 28 de agosto de 2026.
Izidoro Arcesti Ricci
Prefeito Municipal

.....

Outros Atos

Resolução nº 09*/2026, de 28 de agosto de 2026*

Homologa o Referencial Curricular Municipal atualizado, aprovado pela Resolução CME n.º 01/2026.

A Secretária Municipal de Educação de Taciba, Bruna Damasceno Rezende Vieira, no uso das atribuições legais, e

CONSIDERANDO a Resolução CME n. º 01/2026, de 26 de agosto de 2026, que aprova a atualização do Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Taciba, com a incorporação da Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica — Complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Resolução CIF n. º 15/2025, que vincula o repasse do VAAR/FUNDEB à comprovação da adequação curricular à BNCC Computação (Condicionalidade V), com prazo de comprovação no SIMEC/MEC até 31 de agosto de 2026;

RESOLVE:

Art. 1.º Fica homologado o Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Taciba, atualizado para incorporação da Educação Digital e Midiática e da Computação na Educação Básica — Complemento à BNCC, conforme aprovado pela Resolução CME n. º 01/2026, de 26 de agosto de 2026.

Art. 2.º O Referencial Curricular homologado passará a orientar o trabalho pedagógico de todas as unidades escolares da Rede Municipal de Ensino de Taciba a partir do segundo semestre do ano letivo de 2026.

Art. 3.º Determina-se o encaminhamento do Referencial Curricular ora homologado, da Resolução CME n. º 01/2026 e da presente Resolução nº09/2026 ao SIMEC/MEC, para registro na Condicionalidade V do VAAR/FUNDEB, até 31 de agosto de 2026.

Art. 4.º Esta resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogando as disposições em contrário.

Taciba, 28 de agosto de 2026.

_____
Bruna Damasceno Rezende Vieira
Secretária Municipal de Educação

.....

PREFEITURA MUNICIPAL DE TACIBA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Ementa: *Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Taciba — Adequação à BNCC Computação. Incorpora os três eixos estruturantes da Computação na Educação Básica (Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital) às etapas de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, por meio de abordagem transversal, em conformidade com a Resolução CNE/CEB n.º1/2022, a Resolução CNE/CEB n.º 2/2025, a Deliberação CEE-SP n.º 233/2025 e a Resolução CIF n.º 15/2025.*

REFERENCIAL CURRICULAR MUNICIPAL
ADEQUAÇÃO À BNCC COMPUTAÇÃO

Rede Municipal de Ensino de Taciba — Educação Infantil e Anos Iniciais

1. Identificação

Município	Taciba — Estado de São Paulo
Rede de Ensino	Rede Municipal de Ensino de Taciba
Etapas atendidas	Educação Infantil (Creche e Pré-escola) e Ensino Fundamental — Anos Iniciais (1.º ao 5.º ano)
Modalidade de implementação	Transversal — integrada às áreas de conhecimento e componentes curriculares existentes
Fundamentação principal	Resolução CNE/CEB n.º 1/2022; Resolução CNE/CEB n.º 2/2025; Deliberação CEE-SP n.º 233/2025; Resolução CIF n.º 15/2025
Currículo de referência	BNCC; Currículo Paulista; Currículo de Educação Digital e Midiática da SEDUC-SP (dezembro/2025)
Vigência	A partir do ano letivo de 2026, com implementação gradual e progressiva
Aprovação pelo CME	Resolução CME n.º 01/2026
Homologação SME	Resolução SME n.º 09/2026
Elaboração	Grupo de Trabalho Curricular — Resolução n.º 4/2026

2. Fundamentação Normativa

A presente adequação do Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Taciba fundamenta-se na legislação educacional vigente, que estabelece a integração da Computação à Educação Básica como parte da formação integral dos estudantes e da implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nesse contexto, a Rede Municipal de Ensino de Taciba promove a atualização de seu Referencial Curricular em consonância com as diretrizes nacionais e estaduais, adotando como referência o Currículo Paulista e o Currículo de Educação Digital e Midiática da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, respeitando as especificidades da rede municipal, a autonomia dos sistemas de ensino e as características do território.

A adequação curricular proposta visa assegurar a integração dos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital às práticas pedagógicas da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, de forma transversal, progressiva e contextualizada, favorecendo o desenvolvimento das competências e habilidades essenciais previstas para a Educação Básica.

O presente Referencial Curricular fundamenta-se nos seguintes atos normativos e documentos orientadores:

- **Parecer CNE/CEB nº 2/2022** – Fundamenta tecnicamente a inclusão da Computação como complemento à Base Nacional Comum Curricular;
- **Resolução CNE/CEB nº 1/2022** – Institui normas sobre Computação na Educação Básica, organizadas nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- **Resolução CNE/CEB nº 2/2025** – Estabelece as Diretrizes Operacionais Nacionais para o uso pedagógico de dispositivos digitais nos espaços escolares e para a integração da Educação Digital e Midiática aos currículos da Educação Básica;
- **Resolução CIF nº 15/2025** – Dispõe sobre os critérios e procedimentos para o acompanhamento da implementação da BNCC Computação pelos sistemas de ensino;
- **Deliberação CEE-SP nº 233/2025** – Estabelece diretrizes para a implementação da Educação Digital e da Computação no Sistema de Ensino do Estado de São Paulo, orientando os municípios paulistas na adequação de seus currículos;
- **Currículo Paulista** e **Currículo de Educação Digital e Midiática da SEDUC-SP (2025)** – Documentos de referência para a contextualização curricular da Rede Municipal de Ensino de Taciba;
- **Lei nº 15.211/2025** – Estatuto Digital da Criança e do Adolescente;
- **Lei nº 15.388/2026** – Plano Nacional de Educação (2026–2036);
- **Lei nº 9.394/1996** – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB);
- Demais normas, orientações e documentos oficiais aplicáveis à Educação Básica.

Dessa forma, a presente adequação curricular reafirma o compromisso da Rede Municipal com a oferta de uma educação pública de qualidade, alinhada às políticas educacionais vigentes, assegurando aos estudantes o desenvolvimento de competências relacionadas à Computação, à Educação Digital e à Cultura Digital, em consonância com a BNCC, o Currículo Paulista e as demandas da sociedade contemporânea.

3. Princípios Orientadores

A implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino de Taciba orienta-se pelos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), do Currículo Paulista, das Diretrizes Curriculares Nacionais e das normativas vigentes para a Educação Básica, assegurando uma proposta pedagógica contextualizada, inclusiva e comprometida com a formação integral dos estudantes.

A presente adequação curricular fundamenta-se nos seguintes princípios:

- **Alinhamento à BNCC e ao Currículo Paulista:** a organização curricular da Rede Municipal toma como referência as competências, habilidades e orientações previstas na BNCC, no Currículo Paulista e no Currículo de Educação Digital e Midiática da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, promovendo sua contextualização às características e necessidades do território municipal.
- **Transversalidade e integração curricular:** a Computação constitui um eixo estruturante que permeia as diferentes áreas do conhecimento e componentes

curriculares, favorecendo práticas pedagógicas interdisciplinares e contribuindo para o desenvolvimento das competências gerais da Educação Básica.

- **Progressão das aprendizagens:** as experiências de aprendizagem são organizadas de forma contínua e progressiva, respeitando o desenvolvimento integral das crianças, as especificidades de cada etapa da Educação Básica e a progressão das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital.
- **Contextualização do território:** as práticas pedagógicas consideram a realidade social, cultural, histórica, econômica e ambiental do nosso Município, valorizando os conhecimentos locais, a identidade da comunidade escolar e as experiências vivenciadas pelos estudantes, em consonância com a autonomia curricular prevista na legislação educacional.
- **Intencionalidade pedagógica:** a integração da Computação e das tecnologias digitais ocorre de forma planejada, articulada aos objetivos de aprendizagem e às habilidades previstas no currículo, assegurando que sua utilização contribua efetivamente para o desenvolvimento das aprendizagens, evitando o uso meramente instrumental ou recreativo.
- **Equidade, inclusão e acessibilidade:** a implementação da BNCC Computação deve garantir oportunidades de aprendizagem a todos os estudantes, respeitando suas diferenças, necessidades específicas, ritmos de aprendizagem e condições de acesso aos recursos tecnológicos, promovendo uma educação inclusiva e democrática.
- **Proteção integral da criança e uso responsável das tecnologias:** o uso pedagógico de dispositivos digitais observará as orientações da Resolução CNE/CEB nº 2/2025, do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente e das normas institucionais da rede municipal, assegurando ambientes digitais seguros, éticos e adequados às diferentes faixas etárias.
- **Computação Desplugada como estratégia pedagógica:** especialmente na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, serão priorizadas experiências de aprendizagem que desenvolvam o Pensamento Computacional por meio de atividades desplugadas, jogos, desafios, resolução de problemas, brincadeiras, experimentações e situações do cotidiano, reconhecendo que o desenvolvimento das competências computacionais não depende exclusivamente da utilização de dispositivos digitais.
- **Formação continuada e inovação pedagógica:** a implementação da adequação curricular será acompanhada de ações permanentes de formação dos profissionais da educação, favorecendo a reflexão sobre as práticas pedagógicas, a integração das tecnologias educacionais e a consolidação de uma cultura de inovação alinhada às diretrizes da Rede Municipal de Ensino.

Esses princípios orientam a organização curricular, o planejamento pedagógico, a formação docente e os processos de acompanhamento e avaliação da implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino de Taciba, reafirmando o compromisso da Secretaria Municipal de Educação com uma educação pública de qualidade, contextualizada e alinhada às políticas educacionais nacionais e estaduais.

4. Eixos Estruturantes da BNCC Computação

Em conformidade com a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que institui normas sobre Computação na Educação Básica, e considerando a adesão da Rede Municipal ao Currículo Paulista, a presente Minuta de Adequação Curricular organiza a implementação da BNCC

Computação a partir de três eixos estruturantes: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Esses eixos constituem referências para o planejamento pedagógico e deverão ser desenvolvidos de forma integrada, progressiva, transversal e contextualizada, articulando-se às competências gerais da BNCC, às áreas do conhecimento, aos componentes curriculares, aos Campos de Experiência da Educação Infantil e às práticas pedagógicas já consolidadas na Rede Municipal de Ensino.

A organização curricular proposta respeita as especificidades de cada etapa de ensino, promove a integração entre os conhecimentos da Computação e as demais aprendizagens previstas no Currículo Paulista e valoriza a realidade social, cultural, histórica e ambiental do nosso Município como contexto para o desenvolvimento das competências digitais dos estudantes.

Eixo 1 – Pensamento Computacional

O Pensamento Computacional compreende o desenvolvimento de estratégias para compreender, analisar e resolver problemas de forma lógica, organizada e criativa, utilizando conceitos fundamentais da Ciência da Computação.

Esse eixo envolve processos como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração, construção de algoritmos, representação de dados e raciocínio lógico, favorecendo o desenvolvimento da autonomia intelectual, da investigação, da criatividade e da resolução de problemas em diferentes contextos de aprendizagem.

Na Rede Municipal de Ensino de Taciba, o Pensamento Computacional será desenvolvido prioritariamente por meio de metodologias ativas, atividades desplugadas, jogos, desafios, projetos investigativos e situações de aprendizagem contextualizadas, integrando-se às diferentes áreas do conhecimento e às experiências cotidianas dos estudantes.

Eixo 2 – Mundo Digital

O Mundo Digital contempla a compreensão dos dispositivos, sistemas, tecnologias e ambientes digitais presentes na sociedade contemporânea, possibilitando aos estudantes conhecer seu funcionamento, suas potencialidades e seus impactos na vida cotidiana.

Esse eixo envolve conhecimentos relacionados ao uso consciente e pedagógico das tecnologias digitais, hardware, software, redes, conectividade, segurança digital, proteção de dados e utilização crítica dos recursos tecnológicos disponíveis.

Na Rede Municipal de Ensino de Taciba, sua implementação ocorrerá de forma gradual, respeitando as características de cada etapa de ensino, a infraestrutura das unidades escolares e as orientações legais quanto ao uso pedagógico de dispositivos digitais, priorizando sempre a intencionalidade pedagógica e a mediação docente.

Eixo 3 – Cultura Digital

A Cultura Digital compreende o desenvolvimento de competências relacionadas à participação ética, crítica, responsável e colaborativa nos diferentes ambientes digitais, reconhecendo as tecnologias como espaços de comunicação, produção de conhecimento, expressão, participação social e exercício da cidadania.

Esse eixo contempla temas como cidadania digital, letramento midiático, produção de conteúdos digitais, ética, direitos autorais, privacidade, segurança da informação e uso responsável das tecnologias, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e da participação consciente na cultura digital.

Na Rede Municipal de Ensino de Taciba, a Cultura Digital será desenvolvida por meio de práticas pedagógicas que valorizem a autoria, a colaboração, o protagonismo estudantil e a

reflexão sobre o uso ético e responsável das tecnologias, articulando-se aos projetos institucionais, às práticas de convivência escolar e às experiências relacionadas à realidade local.

A implementação articulada desses três eixos possibilita que a Computação seja incorporada ao currículo como uma dimensão formativa integrada, contribuindo para o desenvolvimento das competências previstas na BNCC e no Currículo Paulista, sem constituir um componente curricular isolado, mas fortalecendo as aprendizagens em todas as áreas do conhecimento e promovendo uma formação integral, crítica e contextualizada dos estudantes da Rede Municipal.

5. Diretrizes para o Uso Pedagógico de Dispositivos Digitais

Em conformidade com a Resolução CNE/CEB nº 2/2025, com a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), com a Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente) e em consonância com o Currículo Paulista, o uso de dispositivos digitais na Rede Municipal de Ensino de Taciba constitui recurso pedagógico complementar, devendo estar sempre vinculado aos objetivos de aprendizagem previstos no currículo e às especificidades do desenvolvimento dos estudantes.

A utilização de tecnologias digitais deverá observar os princípios da intencionalidade pedagógica, da mediação docente, da proteção integral da criança, da inclusão, da acessibilidade, da segurança digital e do uso ético e responsável das tecnologias, respeitando as características de cada etapa da Educação Básica.

As unidades escolares deverão contemplar, em seus Projetos Político-Pedagógicos (PPP) e demais documentos institucionais, orientações para o uso pedagógico de dispositivos digitais, considerando as seguintes diretrizes:

Etapa	Diretrizes para o uso pedagógico de dispositivos digitais	Fundamentação
Educação Infantil (Creche e Pré-escola)	O uso de dispositivos digitais ocorrerá apenas em situações pedagógicas específicas, com mediação direta e contínua do professor, integrado aos Campos de Experiência e às brincadeiras, interações e explorações próprias da infância. As atividades desplugadas constituem a estratégia prioritária para o desenvolvimento do Pensamento Computacional.	DCNEI; Resolução CNE/CEB nº 2/2025; Resolução CNE/CEB nº 1/2022; Lei nº 15.211/2025.
Ensino Fundamental – 1º e 2º anos	Os recursos digitais poderão ser utilizados de forma planejada, equilibrada e supervisionada, sempre articulados aos objetivos de aprendizagem e às propostas pedagógicas, favorecendo a construção gradual da autonomia digital dos estudantes.	Resolução CNE/CEB nº 1/2022; Resolução CNE/CEB nº 2/2025; Currículo Paulista.

Ensino Fundamental – 3º ao 5º ano	O uso pedagógico dos dispositivos digitais será ampliado progressivamente, promovendo a investigação, a produção de conhecimentos, a colaboração, a autoria, o pensamento crítico e a cidadania digital, observadas as orientações do Projeto Político-Pedagógico, do Regimento Escolar e das normas da Rede Municipal de Ensino.	Resolução CNE/CEB nº 1/2022; Resolução CNE/CEB nº 2/2025; Currículo Paulista; Lei nº 15.388/2026.

As orientações previstas nesta Minuta de Adequação Curricular deverão subsidiar a revisão dos Projetos Político-Pedagógicos das unidades escolares, contribuindo para a organização de práticas pedagógicas que promovam o uso consciente, ético, seguro e significativo das tecnologias digitais, em consonância com a legislação educacional vigente, com o Currículo Paulista e com a realidade da Rede Municipal de Ensino de Taciba.

5.1 Critérios para Adequação Curricular

Considerando a adesão da Rede Municipal de Ensino de Taciba ao Currículo Paulista, a presente Minuta de Adequação Curricular tem por finalidade contextualizar as aprendizagens essenciais da BNCC Computação às especificidades do território municipal, respeitando a identidade local, os Projetos Político-Pedagógicos das unidades escolares e as condições de infraestrutura da rede.

As adequações propostas não alteram as competências, habilidades e objetos de conhecimento previstos na BNCC Computação e no Currículo Paulista Educação Digital e Midiática, mas orientam sua implementação por meio de situações de aprendizagem significativas, vinculadas à realidade sociocultural, ambiental, econômica e histórica do município.

6. Minuta de Adequação Curricular – Educação Infantil (Adesão ao Currículo Paulista)

Na Educação Infantil, a BNCC Computação será implementada de forma transversal, articulada aos Campos de Experiência da BNCC e da DCNEI, prioritariamente por meio de atividades desplugadas, lúdicas e com mediação docente. O uso de dispositivos digitais será excepcional, intencional e sempre mediado pelo professor, conforme o princípio da proteção integral da infância.

QUADRO EDUCAÇÃO INFANTIL- ANEXO I

7. Minuta de Adequação Curricular – Ensino Fundamental (Anos Iniciais)

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC Computação será implementada de forma transversal às áreas de conhecimento existentes (Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História, Geografia, Arte e Educação Física), com progressão de complexidade do 1.º ao 5.º ano. A abordagem combina atividades desplugadas com uso progressivo e orientado de plataformas pedagógicas e recursos digitais já disponíveis na rede.

QUADRO ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS INICIAIS) – ANEXO II

8. Formação Continuada dos Profissionais da Educação

A implementação da presente Minuta de Adequação Curricular será acompanhada por um Plano de Formação Continuada em Educação Digital, Computação e Cultura Digital,

elaborado e coordenado pela Secretaria Municipal de Educação de Taciba, como ação estratégica para assegurar a efetiva integração da BNCC Computação às práticas pedagógicas da Rede Municipal de Ensino.

O Plano de Formação será desenvolvido de forma articulada às ações previstas no Plano de Implementação da BNCC Computação e fundamentado nas necessidades formativas identificadas por meio:

- do diagnóstico realizado pelo Grupo de Trabalho Curricular;
- dos resultados do Autodiagnóstico de Saberes Docentes, disponibilizado na plataforma AVAMEC;
- do acompanhamento pedagógico realizado pela Secretaria Municipal de Educação;
- das demandas apresentadas pelas unidades escolares durante o processo de implementação curricular.

As ações formativas terão como objetivos:

- Fortalecer a compreensão dos fundamentos da BNCC Computação e do Currículo Paulista;
- Subsidiar o planejamento e a implementação de práticas pedagógicas alinhadas aos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- Ampliar o repertório metodológico dos docentes para o desenvolvimento de atividades desplugadas e mediadas por tecnologias digitais;
- Promover o uso pedagógico, ético, seguro e intencional das tecnologias digitais nos diferentes contextos de aprendizagem;
- Incentivar a produção, o compartilhamento e a socialização de experiências exitosas desenvolvidas nas unidades escolares da Rede Municipal de Ensino.

Para subsidiar esse processo, poderão ser utilizados recursos, programas e plataformas de formação disponibilizados por instituições públicas e parceiros educacionais, dentre os quais:

Recurso	Descrição
AVAMEC – Portal Mais Professores	Plataforma do Ministério da Educação com cursos gratuitos voltados à Educação Digital, Computação, Cultura Digital e demais temáticas da Educação Básica.
Especialização em Educação Digital e Midiática	Curso de pós-graduação ofertado pelo Ministério da Educação para aprofundamento dos conhecimentos relacionados à Educação Digital e à implementação da BNCC Computação.
Programa CONTAGIE, EA dois consultoria e demais parceiros.	Formação continuada ofertada ou articulada pela Secretaria Municipal de Educação, contemplando ações presenciais, híbridas e em serviço, conforme planejamento anual da rede.
ScratchJr e Scratch	Ambientes de programação em blocos destinados ao desenvolvimento do Pensamento Computacional nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.
Computação Desplugada (CS Unplugged)	Conjunto de materiais pedagógicos e propostas metodológicas para o desenvolvimento do Pensamento Computacional sem a necessidade do uso de dispositivos digitais.

Currículo Paulista e Currículo de Educação Digital e Midiática	Documentos orientadores para a implementação curricular da Educação Digital e da Computação no Estado de São Paulo, adotados como referência pela Rede Municipal de Ensino de Taciba.
Plataformas Educacionais Institucionais	Ambientes virtuais e ferramentas digitais utilizados pela Rede Municipal de Ensino para apoiar o planejamento, a comunicação, a produção de conteúdos e o desenvolvimento das aprendizagens.

A participação dos profissionais da educação nas ações de formação continuada integra o processo de implementação da presente adequação curricular e será acompanhada pela Secretaria Municipal de Educação por meio de registros institucionais, certificados, relatórios de formação e demais instrumentos de monitoramento, contribuindo para o aperfeiçoamento contínuo das práticas pedagógicas e para a consolidação da Educação Digital e da Computação na Rede Municipal de Ensino de Taciba.

As ações formativas serão avaliadas periodicamente pelo Grupo de Trabalho Curricular e pela equipe técnica da Secretaria Municipal de Educação, podendo ser ampliadas ou reorganizadas conforme os resultados do monitoramento da implementação curricular e as necessidades identificadas ao longo do processo.

9. Atualização dos Projetos Político-Pedagógicos das Unidades Escolares

A implementação da presente Minuta de Adequação Curricular pressupõe a atualização dos Projetos Político-Pedagógicos (PPP) das unidades escolares da Rede Municipal, em conformidade com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), as Diretrizes Curriculares Nacionais, o Currículo Paulista e as normas que regulamentam a implementação da Computação na Educação Básica.

Considerando que o Projeto Político-Pedagógico constitui o documento orientador da organização do trabalho pedagógico de cada unidade escolar, sua revisão deverá contemplar a integração da Educação Digital e da Computação ao currículo, respeitando as características da comunidade escolar, as especificidades do território e a autonomia pedagógica das instituições de ensino.

9.1 Diretrizes para atualização dos Projetos Político-Pedagógicos

As unidades escolares deverão promover a revisão de seus Projetos Político-Pedagógicos, observando o cronograma estabelecido pela Secretaria Municipal de Educação, contemplando, entre outros aspectos:

- A incorporação das diretrizes previstas nesta Minuta de Adequação Curricular, aprovada pelo Conselho Municipal de Educação;
- A contextualização das aprendizagens às características sociais, culturais, históricas, econômicas e ambientais do território de atuação da unidade escolar;
- A integração dos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital às práticas pedagógicas, de forma transversal e articulada aos Campos de Experiência da Educação Infantil e aos componentes curriculares do Ensino Fundamental;
- A adequação dos objetivos de aprendizagem, das metodologias e das estratégias de ensino às orientações da BNCC, do Currículo Paulista e desta Minuta de Adequação Curricular;

- A definição das diretrizes para o uso pedagógico de dispositivos digitais, em consonância com a Resolução CNE/CEB nº 2/2025 e com as orientações estabelecidas no item 5 deste documento;
- A previsão de ações voltadas à promoção da cidadania digital, da segurança no ambiente digital, da ética, da proteção de dados e do uso responsável das tecnologias;
- A organização das ações de formação continuada dos profissionais da educação, articuladas ao Plano de Formação da Secretaria Municipal de Educação;
- A definição de estratégias de acompanhamento das aprendizagens e de avaliação da implementação da Educação Digital e da Computação no âmbito da unidade escolar.

9.2 Acompanhamento institucional

A Secretaria Municipal de Educação oferecerá apoio técnico às unidades escolares durante o processo de atualização dos Projetos Político-Pedagógicos, por meio do Grupo de Trabalho Curricular, da equipe técnica da Secretaria e das ações de formação continuada previstas no Plano de Implementação da BNCC Computação.

Concluída a revisão, os Projetos Político-Pedagógicos deverão ser apreciados pelas instâncias colegiadas da unidade escolar, conforme a organização de cada instituição e a legislação vigente, sendo posteriormente encaminhados à Secretaria Municipal de Educação para acompanhamento, orientação pedagógica e registro da implementação da presente adequação curricular.

A atualização dos Projetos Político-Pedagógicos constitui etapa essencial para a consolidação da Educação Digital e da Computação na Rede Municipal de Ensino de Taciba, assegurando que as práticas pedagógicas estejam alinhadas à legislação educacional, ao Currículo Paulista e às diretrizes estabelecidas nesta Minuta de Adequação Curricular, fortalecendo a formação integral dos estudantes e a identidade curricular da rede municipal.

10. Monitoramento e Avaliação da Implementação Curricular

A implementação da presente Minuta de Adequação Curricular será acompanhada de forma contínua pela Secretaria Municipal de Educação, com o objetivo de assegurar sua efetiva integração às práticas pedagógicas da Rede Municipal de Ensino, promover o aperfeiçoamento permanente das ações desenvolvidas e garantir o alinhamento às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), do Currículo Paulista e da legislação educacional vigente.

O processo de monitoramento terá caráter formativo, orientador e colaborativo, constituindo-se como instrumento de acompanhamento da implementação curricular e de fortalecimento da gestão pedagógica das unidades escolares.

Compete à Secretaria Municipal de Educação, por meio da equipe técnica e do Grupo de Trabalho Curricular:

- Acompanhar o desenvolvimento das ações previstas no Plano de Implementação da BNCC Computação;
- Realizar o acompanhamento pedagógico das unidades escolares durante o processo de implementação da Educação Digital e da Computação;
- Promover reuniões periódicas do Grupo de Trabalho Curricular para análise, acompanhamento e atualização das ações desenvolvidas;
- Acompanhar a execução do Plano de Formação Continuada dos profissionais da educação e identificar novas demandas formativas;

- Monitorar a atualização e a implementação dos Projetos Político-Pedagógicos das unidades escolares, em consonância com esta Minuta de Adequação Curricular;
- Acompanhar o desenvolvimento das práticas pedagógicas relacionadas aos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;
- Sistematizar informações, registros e evidências produzidas pelas unidades escolares, visando subsidiar o planejamento e a tomada de decisões da Rede Municipal de Ensino;
- Promover processos periódicos de avaliação da implementação curricular, considerando indicadores pedagógicos, institucionais e formativos;
- Revisar e atualizar esta Minuta de Adequação Curricular sempre que houver alterações na legislação educacional, no Currículo Paulista ou nas orientações dos órgãos normativos competentes, bem como quando as avaliações institucionais indicarem a necessidade de aperfeiçoamentos.

O monitoramento da implementação curricular deverá favorecer a construção de uma cultura de acompanhamento permanente, reflexão sobre as práticas pedagógicas e melhoria contínua da qualidade da educação ofertada pela Rede Municipal.

11. Considerações Finais

A presente Minuta de Adequação Curricular representa um instrumento orientador para a implementação da Computação na Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Taciba, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo Paulista e as normas educacionais vigentes.

Sua elaboração resulta do trabalho colaborativo desenvolvido pelo Grupo de Trabalho Curricular, instituído pela Secretaria Municipal de Educação, e reflete o compromisso da rede com a atualização permanente de suas políticas curriculares, respeitando a autonomia do sistema municipal de ensino, a identidade das unidades escolares e as especificidades do território.

A proposta apresentada reafirma que a Educação Digital e a Computação constituem dimensões integradas da formação integral dos estudantes, desenvolvidas de maneira transversal, progressiva e contextualizada, articuladas às diferentes áreas do conhecimento, aos Campos de Experiência da Educação Infantil e aos componentes curriculares do Ensino Fundamental.

Ao adotar como referência o Currículo Paulista e promover sua contextualização à realidade local, a Rede Municipal de Ensino de Taciba fortalece a construção de um currículo comprometido com a equidade, a inovação pedagógica, a cultura digital, o desenvolvimento do pensamento computacional e a formação de cidadãos críticos, criativos, éticos e preparados para participar de forma consciente da sociedade contemporânea.

A efetivação desta Minuta de Adequação Curricular dependerá da atuação articulada entre a Secretaria Municipal de Educação, gestores escolares, professores, equipes pedagógicas, Conselho Municipal de Educação e comunidade escolar, por meio do planejamento, da formação continuada, do acompanhamento pedagógico e da avaliação permanente das ações implementadas.

Este documento constitui referência para a organização curricular da Rede Municipal de Ensino de Taciba, devendo orientar o planejamento pedagógico, a atualização dos Projetos Político-Pedagógicos, as ações de formação continuada e os processos de monitoramento e avaliação da implementação da BNCC Computação, podendo ser revisado sempre que

alterações legais, normativas ou pedagógicas assim o exigirem, assegurando sua permanente atualização e adequação às políticas públicas educacionais.

Taciba, 14 de Agosto de 2026.

Luciana Sobral Correa Prado
Coordenadora do Grupo de Trabalho Curricular
Assessora Técnico-Pedagógica — SME/Taciba

Bruna Damasceno Rezende Vieira
Secretária Municipal de Educação
Taciba/SP

Demais membros do Grupo de Trabalho Curricular:

Maria Silva de Assis Manganaro
Magda Gabriela da Silva Pereira
Denise Regina de Souza Pessinin
Laís Silva Calixto de Souza
Marília Nogueira Fernandes
Leide Cristina Rizzo
Elisângela Aparecida de Lima

ANEXO I – EDUCAÇÃO INFANTIL

Etapa / faixa etária	Eixo da Computação	Referência BNCC Computação	Objetivo/expectativa de aprendizagem para a Rede Municipal de Taciba	Possibilidades de experiências e práticas pedagógicas	Articulação com os Campos de Experiência
Bebês – 0 a 1 ano e 6 meses	**Pensamento Computacional**	**Articulação com EI03CO01, EI03CO02 e EI03CO03**, em experiências adequadas à faixa etária	Vivenciar situações de repetição, sequência, ritmo e organização de ações, percebendo relações entre movimentos, sons e acontecimentos do cotidiano.	Brincadeiras com palmas e sons; músicas com repetição; imitação de gestos; brincadeiras de aparecer e desaparecer; sequências simples de movimentos; exploração de objetos que possam ser agrupados ou organizados com mediação do professor.	O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Bebês – 0 a 1 ano e 6 meses	**Mundo Digital**	**Articulação com EI03CO07, EI03CO08 e EI03CO09**, sem antecipação de conteúdos formais	Explorar objetos e artefatos presentes no cotidiano, percebendo características, funções, formas de interação e relações de causa e efeito.	Exploração de brinquedos sonoros e mecânicos; objetos que produzem efeitos mediante ações; brincadeiras de apertar, puxar, girar e encaixar; identificação de objetos do cotidiano.	Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Bebês – 0 a 1 ano e 6 meses	**Cultura Digital**	**Articulação com EI03CO10 e EI03CO11**, em abordagem inicial e mediada	Desenvolver atitudes de cuidado, convivência, respeito e participação em situações envolvendo artefatos e práticas culturais presentes no cotidiano.	Combinados simples de cuidado com objetos; momentos de interação coletiva; respeito à vez do outro; exploração de imagens e registros produzidos pela turma, sempre com mediação do adulto.	O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação.
Crianças bem pequenas – 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses	**Pensamento Computacional**	**Articulação com EI03CO01**	Reconhecer e reproduzir padrões simples de repetição em sons, movimentos, cores, formas e situações do cotidiano.	Sequências de palmas; músicas e parlendas; organização de objetos por cor, forma ou tamanho; repetição de movimentos; jogos de imitação; sequências com blocos e materiais concretos.	Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Crianças bem pequenas – 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses	**Pensamento Computacional**	**Articulação com EI03CO02**	Expressar e organizar etapas de ações cotidianas, desenvolvendo noções iniciais de sequência, ordem e procedimento.	Sequenciar imagens de ações como lavar as mãos, guardar brinquedos e organizar materiais; narrar oralmente etapas de uma tarefa; brincadeiras de “primeiro/depois”; dramatizações de rotinas.	Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Corpo, gestos e movimentos.
Crianças bem pequenas – 1	**Pensamento Computacional**	**Articulação com EI03CO03**	Experimentar a execução de sequências de ações para alcançar	Circuitos no chão; caminhos e percursos; brincadeiras de seguir comandos;	Corpo, gestos e movimentos; Espaços,

Etapa / faixa etária	Eixo da Computação	Referência BNCC Computação	Objetivo/expectativa de aprendizagem para a Rede Municipal de Taciba	Possibilidades de experiências e práticas pedagógicas	Articulação com os Campos de Experiência
ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses			um objetivo, utilizando o corpo, objetos e materiais concretos.	amarelinha adaptada; trilhas com setas; trajetos para encontrar objetos; jogos de "siga o mestre".	tempos, quantidades, relações e transformações.
Crianças bem pequenas – 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses	**Mundo Digital**	**Articulação com EI03CO07**	Reconhecer e diferenciar objetos, brinquedos, ferramentas e dispositivos presentes no cotidiano, percebendo suas características e diferentes formas de funcionamento.	Identificação de objetos eletrônicos e não eletrônicos; brincadeiras com "ligado/desligado"; exploração de brinquedos mecânicos; classificação de objetos conforme sua função; conversa sobre aparelhos utilizados pelos adultos.	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Traços, sons, cores e formas; O eu, o outro e o nós.
Crianças bem pequenas – 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses	**Mundo Digital**	**Articulação com EI03CO08 e EI03CO09**	Perceber que diferentes objetos e artefatos possuem formas específicas de interação e que determinadas ações produzem diferentes respostas.	Brinquedos de encaixe, botões, alavancas e mecanismos; brincadeiras de causa e efeito; representação de controles e teclados com materiais concretos; jogos de imitação de comandos.	Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
Crianças bem pequenas – 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses	**Cultura Digital**	**Articulação com EI03CO10**	Desenvolver atitudes de cuidado, respeito e responsabilidade nas interações com objetos, tecnologias e produções individuais e coletivas.	Combinados para utilização e conservação dos materiais; cuidado com brinquedos e equipamentos; respeito à produção do colega; organização coletiva de desenhos, fotografias e outros registros.	O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas.
Crianças bem pequenas – 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses	**Cultura Digital**	**Articulação com EI03CO11**	Construir hábitos relacionados ao bem-estar, ao movimento corporal, ao equilíbrio entre diferentes experiências e ao uso consciente de artefatos tecnológicos.	Alternância entre atividades de movimento e momentos de observação; brincadeiras corporais; combinados sobre tempo e espaço para atividades com dispositivos; incentivo às interações presenciais e às brincadeiras ao ar livre.	Corpo, gestos e movimentos; O eu, o outro e o nós; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento	Proposta do Currículo Paulista	Adequação Curricular para a Rede Municipal de Taciba	Campos de Experiência (BNCC/DCNEI)	Contextualização do Território	Possibilidades Metodológicas	Recursos
Pensamento Computacional	**Decomposição**	EI03CO01 EIO3CO02	Desenvolver atividades	Escuta, fala, pensamento e	Rotina das escolas municipais,	Sequências ilustradas, receitas,	Cartazes, cartões ilustrados, blocos

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento	Proposta do Currículo Paulista	Adequação Curricular para a Rede Municipal de Taciba	Campos de Experiência (BNCC/DCNEI)	Contextualização do Território	Possibilidades Metodológicas	Recursos
		Dividir problemas e tarefas em etapas menores para facilitar sua compreensão e resolução.	envolvendo a rotina da Educação Infantil, como organização da sala, preparo de receitas, cuidado com a horta, higiene pessoal, brincadeiras e projetos pedagógicos.	imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. O eu, o outro e o nós; Corpo, gesto e movimento.	alimentação escolar, organização dos espaços, projetos ambientais e culturais.	histórias sequenciadas, organização de tarefas, dramatizações e jogos desplugados.	lógicos, materiais concretos, livros, imagens e jogos pedagógicos.
Pensamento Computacional	**Reconhecimento de Padrões**	EI03CO01 Identificar padrões em sons, movimentos, imagens, objetos e sequências.	Explorar padrões presentes nas brincadeiras, músicas, danças, natureza, agricultura, calendário escolar e manifestações culturais locais.	Traços, sons, cores e formas; Corpo, gestos e movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. O eu, o outro e o nós; Corpo, gesto e movimento	Observação da fauna, flora, plantações, festas tradicionais e rotina familiar do município.	Sequências corporais, jogos de classificação, músicas, brincadeiras rítmicas, construção de padrões com materiais diversos.	Materiais naturais, blocos, tampinhas, palitos, jogos pedagógicos, materiais recicláveis.
Pensamento Computacional	**Algoritmos e Sequenciamento**	EI03CO03 EI03CO05 EI03CO04 EI03CO02 Organizar sequências de ações para realizar tarefas e resolver desafios.	Trabalhar sequências relacionadas às atividades diárias da criança, percursos, histórias, receitas, brincadeiras e organização da rotina escolar.	Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; O eu, o outro e o nós.	Organização da rotina escolar, deslocamentos na escola, eventos escolares e atividades comunitárias.	Circuitos motores, jogos de percurso, histórias sequenciadas, dramatizações, programação desplugada e desafios em grupo.	Cartões de comandos, tapetes de percurso, blocos de montar, maquetes, ScratchJr (quando disponível).
Pensamento	**Abstração**	EI03CO04	Desenvolver	Escuta, fala,	Organização dos	Rodas de conversa,	Livros, imagens,

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento	Proposta do Currículo Paulista	Adequação Curricular para a Rede Municipal de Taciba	Campos de Experiência (BNCC/DCNEI)	Contextualização do Território	Possibilidades Metodológicas	Recursos
Computacional		EI03CO02 Identificar informações relevantes para compreender e resolver problemas.	situações-problema relacionadas ao cotidiano infantil, estimulando a seleção das informações mais importantes.	pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; O eu, o outro e o nós.	ambientes escolares, preservação dos espaços públicos, convivência e resolução de conflitos.	histórias, investigação, comparação de situações e desafios lógicos.	materiais concretos, jogos e recursos visuais.
Pensamento Computacional	**Resolução de Problemas**	EI03CO02 EI03CO03 EI03CO04 EI03CO05 Elaborar estratégias para solucionar desafios utilizando algoritmos.	Incentivar a criação de percursos, elaboração de receitas, resolução de desafios cotidianos e construção coletiva de soluções.	Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; O eu, o outro e o nós.	Situações reais da escola, brincadeiras e projetos desenvolvidos pela rede municipal.	Situações-problema, jogos de percurso, construção coletiva, desafios investigativos e atividades mão na massa.	Materiais concretos, tabuleiros, blocos, recursos naturais e jogos desplugados.
Pensamento Computacional	**Avaliação e Comparação de Soluções**	EI03CO05 Comparar diferentes estratégias para resolver um mesmo problema.	Estimular as crianças a comparar caminhos, percursos, soluções e formas de realizar tarefas cotidianas.	O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Rotinas escolares, brincadeiras tradicionais e resolução de pequenos conflitos.	Labirintos, percursos, rodas de conversa, comparação de estratégias e desafios colaborativos.	Fitas adesivas, cones, blocos, tabuleiros e materiais manipuláveis.
Pensamento Computacional	**Lógica e Condicionais**	EI03CO06 Compreender decisões baseadas em verdadeiro/falso e regras simples.	Desenvolver jogos de classificação, brincadeiras de comandos e atividades envolvendo regras e escolhas.	Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Jogos e brincadeiras do cotidiano infantil e regras de convivência escolar.	Morto-vivo, verdadeiro ou falso, jogos de comandos, classificação de objetos e histórias interativas.	Cartões coloridos, placas, figuras, jogos pedagógicos e materiais concretos.

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento	Proposta do Currículo Paulista	Adequação Curricular para a Rede Municipal de Taciba	Campos de Experiência (BNCC/DCNEI)	Contextualização do Território	Possibilidades Metodológicas	Recursos
Mundo Digital	**Artefatos Eletrônicos (Hardware)**	EI03CO07 Reconhecer dispositivos eletrônicos e identificar seus estados de funcionamento.	Explorar os equipamentos existentes na escola, identificando sua função e cuidados necessários.	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Escuta, fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós.	Computadores, notebooks, televisores, projetores, tablets e celulares presentes no ambiente escolar e familiar.	Observação, exploração orientada, rodas de conversa e brincadeiras sobre ligado/desligado.	Computadores, tablets, televisão, rádio, calculadora, projetor e materiais ilustrativos.
Mundo Digital	**Interfaces Digitais**	EI03CO08 Compreender que as interfaces permitem a comunicação entre pessoas e dispositivos.	Identificar botões, teclas, ícones e telas presentes nos equipamentos utilizados pela rede municipal.	Traços, sons, cores e formas; Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação.	Equipamentos existentes nas unidades escolares e no cotidiano familiar.	Telefone sem fio, desenho de interfaces, exploração de controles remotos, teclado e mouse.	Computadores, teclados, controles remotos, tablets, imagens e desenhos.
Mundo Digital	**Dispositivos Computacionais e Formas de Interação**	EI03CO07 EI03CO09 Identificar diferentes dispositivos e formas de interação (toque, voz, teclado, mouse).	Promover experiências utilizando recursos tecnológicos disponíveis na escola de forma orientada e pedagógica.	O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Uso consciente dos equipamentos da escola e das tecnologias presentes na comunidade.	Exploração de dispositivos, simulações, histórias, dramatizações e atividades de reconhecimento.	Computadores, tablets, mouse, teclado, projetor e materiais ilustrativos.
Cultura Digital	**Cidadania Digital e Segurança**	EI03CO10 EI03CO11 Utilizar tecnologias de maneira segura, ética e respeitosa.	Desenvolver hábitos de cuidado com equipamentos, respeito à imagem das pessoas, uso responsável das	O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Corpo, gestos e movimentos.	Orientações sobre uso de celulares, internet e redes sociais no contexto familiar e escolar.	Contação de histórias, dramatizações, rodas de conversa, resolução de situações-problema e	Livros, vídeos educativos, cartazes, histórias ilustradas e materiais produzidos pelas

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento	Proposta do Currículo Paulista	Adequação Curricular para a Rede Municipal de Taciba	Campos de Experiência (BNCC/DCNEI)	Contextualização do Território	Possibilidades Metodológicas	Recursos
			tecnologias e mediação constante dos adultos.			elaboração de combinados.	crianças.
Cultura Digital	**Saúde Digital e Bem-estar**	EI03CO11 Desenvolver hábitos saudáveis relacionados ao uso das tecnologias.	Orientar sobre tempo adequado de tela, postura corporal, equilíbrio entre brincadeiras e uso de dispositivos digitais.	Corpo, gestos e movimentos; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Rotina familiar, organização dos tempos de brincar, descanso e utilização consciente das tecnologias.	Rodas de conversa, construção da rotina, jogos ativos, brincadeiras ao ar livre e atividades corporais.	Cartazes, histórias, imagens, cronogramas de rotina, materiais lúdicos e recursos audiovisuais.

ANEXO II – ANOS INICIAIS

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
Pensamento Computacional	**Decomposição**	(EF01CO01) (EF02CO01) (EF02CO02) Separar tarefas complexas em partes menores com uso de fichas, blocos ou cartões.	(EF03CO03) (EF04CO06) (EF05CO01) Planejar projetos e trabalhos em etapas; estruturar textos com início, desenvolvimento e conclusão.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Desplugado	Desenvolver a capacidade de dividir problemas em partes menores para facilitar sua resolução.	Organizar etapas de uma receita típica da comunidade, do cultivo agrícola local ou de atividades escolares e familiares. Festas temáticas (planejar, ensaiar, produzir os materiais e apresentar). Trabalho de campo (dentro e fora do município); Palestra educativa; Palestra temática; Trabalhar e executar receitas; Participação de convidado externo; Intervenção pedagógica com convidado; Atividade cultural; Encontro com convidado. Mostra pedagógica; Feira de ciências; Sarau;	Observação das estratégias utilizadas, registros das etapas e resolução de desafios.
	Reconhecimento	(EF01CO02)	(EF03CO03)	Matemática,	Desplugado	Identificar	Explorar padrões	Jogos, desafios,

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
	de Padrões	((EF02CO01) (EF02CO02) Identificar padrões em sequências numéricas, palavras, formas e situações do cotidiano.	(EF04CO03) (EF05CO01) Generalizar padrões; identificar regularidades em dados e fenômenos; analisar séries numéricas.	Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês		regularidades e utilizá-las para fazer previsões e resolver problemas.	presentes na natureza, nas plantações, nas estações do ano e nas manifestações culturais do município. Trabalho de campo (dentro e fora do município); Palestra educativa; Palestra temática; Roda de conversa; Contação de histórias; Mediação de leitura; Ação de incentivo à leitura; Participação de convidado externo; Intervenção pedagógica com convidado; Atividade cultural; Encontro com convidado	registros em caderno e resolução de problemas.
	Algoritmos	(EF01CO03) (EF02CO01) (EF02CO02) Criar e seguir sequências de	(EF03CO02) (EF04CO03) (EF05CO01) (EF05CO04) Descrever	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História	Desplugado / Scratch Jr. / Scratch	Planejar e executar sequências de ações para resolver desafios	Construção de roteiros para percursos na escola, organização de eventos escolares e	Produção de algoritmos, resolução de desafios e projetos em

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
		instruções para realizar tarefas; jogos de percurso com comandos.	algoritmos em linguagem natural e pictórica; introdução à programação em blocos (Scratch Jr. e Scratch).	Artes Ed.física Inglês		de forma lógica.	elaboração de instruções relacionadas ao cotidiano local. Circuitos internos e externos; Gincanas; Campeonatos; Eventos escolares; Datas comemorativas; Feiras; Proerd;	programação em blocos.
	Abstração	(EF01CO02) (EF02CO01) (EF02CO02) Focar nas informações importantes para resolver um problema simples.	(EF03CO02) (EF04CO02) (EF05CO02) Modelar situações-problema; criar representações simplificadas de fenômenos reais.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Desplugado	Selecionar informações relevantes para compreender e solucionar problemas.	Resolver situações envolvendo consumo de água, coleta seletiva, trânsito e preservação ambiental do município. Semana municipal do trânsito; Feira de ciências; Visita ao centro de triagem; Reservas florestais; Zoológico; Visita a nascentes; Festival de pesca; Projeto ambiental Unoeste; Visita a usina Cocal	Situações-problema, debates e registros escritos.

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
							e Capivara;	
	Representação de Dados	(EF01CO01) (EF02CO01) (EF02CO02) Organizar informações em listas, tabelas e gráficos simples.	(EF03CO01) (EF04CO04) (EF05CO02) (EF05CO04) Coletar, organizar, representar e interpretar dados utilizando tabelas, gráficos e planilhas.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Desplugado / Planilhas Google ou LibreOffice Calc	Representar dados para comunicar informações e apoiar tomadas de decisão.	Levantamento de dados da escola, alimentação escolar, clima, população do bairro e projetos municipais.	Produção de gráficos, tabelas e análise de dados.
	Lógica Computacional	(EF01CO02) (EF02CO01) (EF02CO02) Identificar relações de verdadeiro/falso e resolver desafios de lógica.	(EF03CO01) (EF04CO03) (EF05CO01) (EF05CO03) Resolver problemas utilizando raciocínio lógico e diferentes estratégias.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Desplugado	Desenvolver estratégias de raciocínio lógico para resolução de problemas.	Jogos matemáticos, desafios envolvendo situações do cotidiano da comunidade escolar. Jogos de carta; Lista de planilhas digitais;	Jogos, desafios, observação e resolução de problemas.
Mundo Digital	**Hardware e Software**	(EF01CO04) (EF01CO05) (EF02CO03) (EF02CO04) Identificar componentes básicos do computador e dispositivos móveis.	(EF03CO06) (EF04CO04) (EF05CO05) (EF05CO07) Compreender a relação entre hardware, software e armazenamento de dados.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Laboratório de Informática, tablets e computadores	Conhecer os principais dispositivos digitais e suas funções.	Utilização dos equipamentos disponíveis nas escolas municipais e demais espaços públicos de aprendizagem. Formações de informática básica;	Atividades práticas, identificação de componentes e uso orientado dos equipamentos.
	Internet e	(EF01CO04)	(EF03CO06)	Todas as	Plataformas	Utilizar a internet	Pesquisa sobre a	Pesquisas

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
	Conectividade	(EF01CO05) (EF02CO03) (EF02CO04) Utilizar plataformas educacionais com supervisão.	(EF04CO07) (EF04CO08) (EF05CO05) (EF05CO06) Navegar com autonomia crescente utilizando buscadores e ambientes virtuais de aprendizagem.	áreas	educacionais	de forma crítica, segura e para fins educacionais.	história de Taciba, pontos turísticos, agricultura, cultura e serviços públicos locais. Utilização das Plataformas pedagógicas;	orientadas e produção de registros digitais.
	Segurança Digital	(EF01CO04) (EF01CO05) (EF02CO03) (EF02CO04) Identificar situações de risco e solicitar ajuda de adultos.	(EF03CO04) (EF03CO05) (EF04CO08) (EF05CO06) Adotar práticas seguras para utilização da internet e proteção de dispositivos.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Plataformas, vídeos e debates	Desenvolver hábitos seguros no ambiente digital.	Discussão sobre golpes virtuais, uso consciente do celular e prevenção ao cyberbullying. Palestras educativas, temáticas; Roda de conversas;	Rodas de conversa, estudos de caso e produção de cartazes.
	Privacidade e Dados Pessoais	(EF01CO04) (EF01CO05) (EF02CO03) (EF02CO04) Reconhecer informações pessoais que não devem ser compartilhadas.	(EF03CO04) (EF03CO05) (EF04CO07) (EF04CO08) (EF05CO07) Compreender direitos relacionados à proteção de dados e privacidade.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Debates e atividades desplugadas	Utilizar informações pessoais de forma responsável e segura.	Reflexão sobre o uso de imagens de estudantes, autorização familiar e respeito à identidade digital. Palestras educativas, temáticas; Roda de conversas;	Produção de regras de convivência digital e resolução de situações-problema.
Cultura Digital	**Cidadania**	(EF01CO06)	(EF03CO09)	Matemática,	Plataformas e	Desenvolver	Elaboração coletiva	Autoavaliação,

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
	Digital	(EF01CO07) (EF02CO05) (EF02CO06) Praticar atitudes de respeito e cooperação nos ambientes digitais.	(EF04CO07) EF05CO08) (EF05CO09) (EF05CO10) (EF05CO11) Exercer participação ética, responsável e colaborativa nas tecnologias digitais.	Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	debates	comportamentos éticos e responsáveis nas interações digitais.	de um "Contrato de Boa Convivência Digital" da escola.	observação e participação em debates.
	Letramento Midiático	(EF01CO06) (EF01CO07) (EF02CO05) (EF02CO06) Identificar informações confiáveis em situações simples.	(EF03CO07) (EF04CO08) EF05CO08) (EF05CO09) (EF05CO11) Analisar criticamente diferentes fontes de informação e reconhecer fake news.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Plataformas digitais e jornais	Desenvolver pensamento crítico diante das informações veiculadas pelas mídias.	Comparação entre notícias sobre o município, verificando fontes oficiais e informações da comunidade. Elaborar plaquinhas para que os próprios alunos identifiquem através de alguns elementos se a notícia é verídica ou falsa .	Produção de análises, debates e resolução de estudos de caso.
	Produção de Conteúdo Digital	(EF01CO06) (EF01CO07) (EF02CO05) (EF02CO06) Produzir registros digitais simples com mediação	(EF03CO08) (EF04CO06) EF05CO08) (EF05CO09) (EF05CO10) Criar apresentações, vídeos, podcasts,	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Google Apresentações, Canva Educacional, Scratch, tablets	Produzir conteúdos digitais utilizando diferentes linguagens e tecnologias.	Produção de materiais sobre a história, cultura, meio ambiente e eventos de Taciba. Produção de conteúdos e materiais para	Portfólios digitais, apresentações e rubricas de avaliação.

Eixo BNCC Computação	Objeto de Conhecimento (conteúdo)	Anos 1º e 2º (Habilidade)	Anos 3º ao 5º (Habilidade)	Integração Curricular Transversal	Objeto de Aprendizagem (Recursos)	Objetivos de Aprendizagem	Contextualização do Território (Taciba)	Possibilidades de Avaliação
		docente.	infográficos e produções colaborativas.				trabalhar temas geradores.	
	Pegada Digital e Ética Online	(EF01CO06) (EF01CO07) (EF02CO05) (EF02CO06) Compreender que as ações na internet deixam registros permanentes.	(EF03CO09) (EF04CO07) EF05CO08) (EF05CO09) Refletir sobre direitos autorais, responsabilidade e consequências das publicações digitais.	Matemática, Língua Port. Ciências Geografia História Artes Ed.física Inglês	Debates, vídeos e plataformas	Agir com responsabilidade, ética e respeito nos ambientes digitais.	Discussão sobre compartilhamento de imagens da escola, direitos de imagem e uso responsável das redes sociais. Rodas de conversas, palestras,vídeos informativos.	Debates, produção de textos reflexivos e elaboração de campanhas educativas.