



ATOS OFICIAIS DO PODER EXECUTIVO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

RESOLUÇÃO SME Nº 06, DE 29 DE ABRIL DE 2026.

“Dispõe sobre o Currículo de Referenciais para a Educação em Tecnologia e Computação nas Unidades de Ensino da Rede Municipal de Caraguatatuba e dá outras providências.”

ROSELI MORILLA BAPTISTA DOS SANTOS, Secretária Municipal de Educação da Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, usando das atribuições de seu cargo, e;

Considerando as atribuições dispostas no artigo 2º da Lei Estadual nº 10.403/71 e conforme a deliberação do Conselho Estadual de Educação - CEE nº 169/2019 que fixou normas relativas ao Currículo Paulista da Educação Infantil e Ensino Fundamental para a rede estadual, rede privada e redes municipais que possuem instituições vinculadas ao Sistema de Ensino do Estado de São Paulo;

Considerando a adesão do Município de Caraguatatuba ao referido Currículo Paulista da Educação Infantil e Ensino Fundamental;

Considerando a instituição da Política Nacional de Educação Digital, pela Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que visa assegurar e ampliar o acesso à educação e à inclusão digital;

Considerando a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), instituída pelo Decreto nº 11.713, 26 de setembro de 2023, que articula conectividade, formação docente e aquisição de equipamentos;

Considerando que para fins de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, inciso V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, para fins de distribuição dos recursos da complementação do FUNDEB (Valor Anual por Aluno – VAAR), as redes de ensino deverão informar se os referenciais curriculares adotados contemplam as normas sobre a Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC, prevista na Resolução CEB/CNE nº 1, de 4 de outubro de 2022, e na Resolução CEB/CNE nº 2, de 21 de março de 2025;

Considerando a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, homologada por meio da Resolução CNE/CP nº 2/2017, que estabelece a obrigatoriedade da área de Computação no Ensino Fundamental;

Considerando a Resolução CNE/CP nº 22, de 21 de dezembro de 2023, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Computação na Educação Básica;

Considerando a Resolução CNE/CEB nº 2, de 10 de abril de 2025, que atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental, incorporando a área de Computação como obrigatoriedade;

Considerando a Portaria da Secretaria Municipal de Educação - SME nº 04, de 03 de fevereiro de 2025, que dispõe sobre

orientações conforme a legislação regular, para a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica de Caraguatatuba/SP;

Considerando a Secretaria Municipal de Tecnologia da Informação e Inovação que tem por finalidade gerir, organizar e realizar manutenção de todo o ambiente de tecnologia da informação e comunicação da estrutura organizacional da Prefeitura de Caraguatatuba, segundo a Lei Complementar Municipal nº 137, de 05 de maio de 2025;

Considerando o Decreto Municipal nº 2.428, de 08 de janeiro de 2026, que institui as diretrizes operacionais para a integração da computação e da Educação digital e midiática no currículo, bem como para uso de dispositivos digitais em espaços escolares na Educação Infantil e no Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Caraguatatuba e dá outras providências;

Considerando a Portaria da Secretaria Municipal de Educação - SME nº 19, de 03 de dezembro de 2025, que nomeia e institui o Grupo de Trabalho para a implementação do Currículo Educacional da Computação/SME da BNCC Computação - Complemento à Base Nacional Comum Curricular - BNCC, na Rede Municipal de Ensino de Caraguatatuba/SP, resultando na conclusão e emissão do documento Referenciais para a Educação em Tecnologia e Computação do Município de Caraguatatuba; e,

Considerando o Parecer nº 05/2026, do Conselho Municipal de Educação de Caraguatatuba, aprovado em 16 de abril de 2026, que homologa e aprova o documento Referenciais para a Educação em Tecnologia e Computação do Município de Caraguatatuba,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar o Currículo de Referenciais para a Educação em Tecnologia e Computação nas Unidades de Ensino da Rede Municipal de Caraguatatuba, constante do Anexo desta Resolução, em face do disposto no Decreto Municipal nº 2.428, de 08 de janeiro de 2026.

Art. 2º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Caraguatatuba, 29 de abril de 2026.

ROSELI MORILLA BAPTISTA DOS SANTOS
Secretária Municipal de Educação

TECNOLOGIA E COMPUTAÇÃO DO MUNICÍPIO DE CARAGUATATUBA

“A nossa missão é dar às pessoas o poder de partilhar e tornar o mundo mais aberto e conectado. Precisamos encontrar os melhores talentos para chegar lá.”
(Mark Zuckerberg)

CARAGUATATUBA/2025
Ficha catalográfica

Órgão/Instituição:

Secretaria Municipal de Educação de Caraguatuba

Responsáveis:

Secretária de Educação: Roseli Morilla Baptista dos Santos**Supervisores:** Flaviana Paula Botta Giachini, Luiz Alfredo de Paula**Organizador (Apoio Pedagógico):** Ernesto Dos Santos Neto**Membros do GT-COMPUTAÇÃO-2025:**

Flávia Campos Teles, Eduardo da Silva Gigliotti, Marta Aparecida de Faria Tanuri, Wlamir do Nascimento Martins, Taise Romeiro Ramos, Camila Pimentel Machado Gonçalves, Delma Maria Pereira Barbosa Lopes, Tatiane Maleski Bazílio.

PORTARIA SME Nº19, de 03 de dezembro de 2025:

“Nomeia e institui o Grupo de Trabalho para a implementação do Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de Computação/SME da Rede Municipal de Ensino de Caraguatuba/SP e dá outras providências.”

DECRETO Nº 2.428, DE 08 DE JANEIRO DE 2026.

“Institui as diretrizes operacionais para a integração da computação e da educação digital e midiática no currículo, bem como para uso de dispositivos digitais em espaços escolares na educação infantil e no ensino fundamental da rede municipal de ensino de Caraguatuba e dá outras providências”.

Participação Especial e Voluntária:

86 educadores (professores e gestores) da Rede Municipal de Ensino.

Local: Caraguatuba**Data:** 16/12/2025**Série:** Documentos Pedagógicos

Resumo: Este documento estabelece o Currículo Municipal de Referência em Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) e Computação para a cidade de Caraguatuba, elaborado pela Secretaria Municipal de Educação para implementação a partir de dezembro de 2025. O objetivo é alinhar o ensino municipal à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), à Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023) e à Integração Curricular da Educação Digital e Midiática (Resolução CNE/CEB nº 2 de 21 de março de 2025), preparando estudantes da Educação Infantil ao Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Finais) para os desafios da sociedade contemporânea.

O currículo está estruturado em três eixos principais: Letramento e Cultura Digital (uso crítico e ético), Pensamento Computacional (resolução de problemas e lógica) e Mundo Digital (compreensão de hardware, software e redes). O documento enfatiza que a tecnologia deve ser trabalhada de forma transversal e interdisciplinar, utilizando metodologias ativas, projetos STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) e educação midiática.

Além de definir as competências e habilidades progressivas para cada ano escolar, o texto destaca a importância da formação continuada dos professores e da inclusão digital. Um diferencial importante é a contextualização das atividades com a realidade local de Caraguatuba, sugerindo projetos ligados ao turismo responsável, preservação ambiental e cultura caçara.

Abstracts: This document establishes the Municipal Reference Curriculum for Information and Communication Technologies (ICTs) and Computing for the city of Caraguatuba, developed by the Municipal Department of Education for implementation starting in December 2025. The goal is to align municipal teaching with the National Common Curricular Base (BNCC) and the National Digital Education Policy (Law No. 14.533/2023) and the Curricular Integration of Digital and Media Education (CNE/CEB Resolution No. 2 of March 21, 2025), preparing students from Early Childhood Education through Elementary School (Early and Final Years) for the

challenges of contemporary society.

The curriculum is structured around three main axes: Digital Culture (critical and ethical use), Digital World (understanding hardware, software, and networks), and Computational Thinking (problem-solving and logic). The document emphasizes that technology should be worked on in a transversal and interdisciplinary manner, using active methodologies, STEAM projects, and media education.

In addition to defining progressive competencies and skills for each school year, the text highlights the importance of continuing teacher training and digital inclusion. A key differentiator is the contextualization of activities within the local reality of Caraguatuba, suggesting projects linked to tourism, environmental preservation, and Caçara culture.

SUMÁRIO

1. Apresentação — Pág. 6
2. Concepção do Currículo da Computação (Educação Digital e Midiática) — Pág. 8
3. A Educação Digital — Pág. 12
4. Cultura Digital — Pág. 14
5. Pensamento Computacional — Pág. 15
6. Mundo Digital — Pág. 16
7. Integração dos Eixos — Pág. 18
8. A Educação Midiática — Pág. 20
9. Aprendizagens necessárias para a educação digital e midiática — Pág. 22
10. Referências para um Currículo Inovador em Computação (Educação Digital e Midiática).— Pág. 23
11. Princípios Orientadores — Pág. 24
12. Estrutura Curricular — Pág. 25
13. O Eixo Letramento e Cultura Digital — Pág. 25
14. O Eixo Pensamento Computacional — Pág. 30
15. O Eixo Mundo Digital — Pág. 32
16. Formação de Professores para a Educação Digital — Pág. 34
17. Inovação e Projetos STEAM — Pág. 39
18. Cidadania Digital e Segurança — Pág. 41
19. Uso Seguro e Responsável da Internet — Pág. 42
20. Proteção de Dados Pessoais — Pág. 42
21. Identidade Digital e Comportamento Ético — Pág. 42
22. Importância do Contato das Crianças com Recursos Tecnológicos na Educação Infantil — Pág. 43
23. Implementação da Base Nacional de Computação no Currículo Municipal da Educação Infantil de Caraguatuba — Pág. 44
- Tabela de Habilidades: Educação Infantil (4 e 5 anos) — Pág. 46
- Currículo Municipal de Computação - Anos Iniciais (1º ao 5º Ano) — Pág. 51
- Currículo Municipal de Computação - Anos Finais (6º ao 9º Ano) — Pág. 65
- Matriz de Transversalidade (Integração com outras matérias) — Pág. 77
24. Considerações Finais — Pág. 86
25. Referências Bibliográficas — Pág. 87

1. Apresentação

A tecnologia está presente em praticamente todos os aspectos da vida moderna: desde o acesso à informação e à comunicação, até os sistemas de saúde, transporte, alimentação, produção, entre outras áreas. Diante disso, é essencial que os estudantes compreendam os conceitos e práticas, mecanismos e impactos da tecnologia e da computação em si, para que possam atuar de forma crítica, consciente e construtiva como cidadãos de hoje e do futuro.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), recentemente aprovada para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, trata esses temas de forma transversal, ou seja, integrando-os a todas as áreas do conhecimento. Por exemplo, a Competência Geral nº 1, valoriza o conhecimento construído no mundo físico, social, cultural e digital. Já a Competência Geral nº 2,

incentiva a resolução de problemas e a criação de soluções, inclusive tecnológicas. A Competência Geral nº 5 é ainda mais direta: propõe que os estudantes compreendam, usem e criem tecnologias digitais de forma crítica, ética e criativa, participando ativamente da sociedade digital.

Com a BNCC em vigor, as redes de ensino enfrentam o desafio de revisar ou reestruturar seus currículos, especialmente no que se refere à incorporação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e da computação na Educação Básica. Nesse contexto, emergem questionamentos centrais que orientam o debate curricular e pedagógico, tais como: o que ensinar em relação às TICs e à Computação nas escolas e como desenvolver esses conhecimentos de forma integrada, significativa e alinhada às diferentes etapas da escolarização; quais práticas pedagógicas são mais eficazes e como avaliar o desenvolvimento dos estudantes nessas áreas.

Para apoiar educadores e gestores nesse processo, foi desenvolvido este Currículo de Referência em Tecnologia e Computação. Ele oferece um material prático, flexível e de qualidade, que pode ser usado tanto de forma transversal quanto como uma área específica do currículo escolar.

A construção deste currículo baseou-se em uma análise cuidadosa de referências nacionais, especialmente de lugares que já incorporaram inovação e tecnologia em seus currículos, ele foi baseado também no Currículo de Referência em Tecnologia e Computação do Centro de Inovação e Educação Brasileira (CIEB). A escolha do termo “Tecnologia e Computação” reflete a intenção de abranger tanto os conceitos teóricos quanto suas aplicações práticas – como ferramentas, técnicas e métodos.

O currículo do Município de Caraguatatuba está estruturado em três eixos principais: (i) Letramento e Cultura Digital, (ii) Pensamento Computacional e (iii) Mundo Digital, acompanhados de práticas pedagógicas, sugestões de avaliação, materiais de apoio e níveis de adoção tecnológica da escola e do professor.

Um dos grandes diferenciais deste material é justamente oferecer exemplos concretos de como os professores podem desenvolver cada habilidade em sala de aula. Além disso, são sugeridas formas de avaliar se os estudantes realmente aprenderam os conteúdos propostos, bem como recursos úteis (como sites, plataformas, jogos e objetos digitais) para apoiar o planejamento e a prática docente.

Outro ponto importante é a associação de cada habilidade ao nível de adoção tecnológica da escola e ao nível de conhecimento do professor. Adequar recursos disponíveis aos conteúdos didáticos necessários fortalece o processo de ensino e aprendizagem. Isso leva em conta tanto a infraestrutura disponível nas escolas brasileiras quanto à formação dos docentes. Vale destacar que muitas das práticas sugeridas podem ser desplugadas, ou seja, não exigem o uso de equipamentos ou tecnologia digital, podendo ser realizadas com materiais simples e metodologias ativas, como materiais reutilizados, atividades impressas, dinâmicas de grupo entre os estudantes, etc.

Este currículo busca fortalecer a autonomia das práticas na Rede Municipal de Ensino de Caraguatatuba e apoiar os professores na criação de atividades pedagógicas inovadoras. O objetivo é proporcionar aos estudantes uma aprendizagem mais atual, significativa e conectada com os desafios do mundo contemporâneo.

2. Concepção do Currículo da Computação (Educação Digital e Midiática)

Vivemos em uma sociedade em constante transformação,

com mudanças significativas que interferem no cotidiano das pessoas, de forma efetiva ou negativa, e que depende de orientações e conhecimentos. Com um celular, é possível estudar, trabalhar, comprar, comunicar-se e até criar ferramentas próprias. Tecnologias como inteligência artificial, robótica e impressão 3D já fazem parte do cotidiano e estão mudando a forma como vivemos, aprendemos e nos relacionamos.

Relatórios de organizações como Unesco (Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e Cultura), OIT (Organização Internacional do Trabalho), OCDE (Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico) e o Fórum Econômico Mundial apontam que muitas das profissões do futuro ainda nem existem e muitas atuais já perderam a sua utilidade. Isso exige, então, que a escola repense seu papel, seus currículos e sua estrutura, preparando os estudantes para esse novo cenário de desafios.

A incorporação das novas tecnologias na educação não é recente. Desde a criação da linguagem de programação que começou com a chamada Linguagem “Logo”, criada por Seymour Papert (Construcionismo) no final da década de nos anos 1960, houve um crescimento expressivo de ferramentas voltadas ao ensino e à aprendizagem. No entanto, a adoção dessas tecnologias nas escolas enfrentam desafios, tanto na rede pública quanto na privada.

O papel das escolas neste momento é preparar o ambiente físico, com aquisição de equipamentos modernos, formar professores no uso das novas tecnologias, selecionar conteúdos pertinentes aos temas e organizá-los de forma eficiente. Neste sentido, a oferta de formação dos professores é essencial para a inserção da tecnologia e computação no currículo de forma transversal.

Autores como Almeida (2016), Campos (2017), Raabe et al. (2015) e Valente (2016) defendem que a tecnologia deve ser incorporada de forma a enriquecer o trabalho docente e permitir que o estudante seja protagonista na construção do seu conhecimento.

O uso consciente e criativo das tecnologias nas escolas tem potencial para transformar a realidade educacional, por meio da contextualização dos conteúdos pedagógicos. Além disso, ele impulsiona o surgimento de novas metodologias e estratégias de ensino, modernizando a escola e tornando-a mais conectada com o seu tempo.

Neste contexto, o Currículo de Referência em Tecnologia e Computação da Secretaria Municipal de Caraguatatuba tem como objetivo orientar escolas e professores sobre as aprendizagens essenciais relacionadas ao uso das TICs no processo de ensino e aprendizagem. Ele define o que é necessário desenvolver em cada etapa da educação básica — da educação infantil ao ensino fundamental — para que os professores e estudantes estejam preparados para os desafios do presente e do futuro.

O nível do docente refere-se ao domínio e à apropriação das tecnologias por parte do professor, destacando seus conhecimentos e práticas, que devem respeitar a diversidade das realidades escolares e contribuir para a implementação efetiva do currículo.

2.1 Marcos Legais

Este documento orientador para a Educação em Tecnologia e Computação apresenta como primeiro marco legal importante a lei nº 13.709/2018, conhecida como Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Esta lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da

pessoa natural. Em seguida, o complemento da computação na BNCC, conhecido como BNCC da Computação, foi aprovado pelo Conselho Nacional de Educação (CNE) em 17 de fevereiro de 2022 e, posteriormente, homologado pelo Ministério da Educação (MEC) em julho de 2023.

As normas que estabeleceram as diretrizes para a implementação do ensino de computação foram formalizadas na Resolução nº 1/2022 do CNE, que deu o prazo final de 1º de novembro de 2023 para as escolas brasileiras iniciarem a implementação do currículo. A partir dessa Resolução, uma série de marcos foram construídos para orientar as redes para o processo de implementação da Computação no Currículo Municipal. Na sequência, explana-se a linha do tempo construída até a exigência da atualização dos currículos:

Outubro de 2022: - o CNE publica a Norma sobre Computação na Educação Básica, que inclui as Tabelas de Habilidades e Competências - Resolução CNE/CEB nº 1/2022.

Janeiro de 2023: - A LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023 traz em seu conteúdo a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003.

Setembro de 2023: - Já o Decreto Nº 11.713, de 2023, institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), um programa do governo federal para levar internet de qualidade e uso pedagógico para todas as escolas públicas de educação básica do Brasil até 2026, focado em infraestrutura, formação de professores, recursos digitais e colaboração entre entes federativos, visando garantir a transformação digital na educação.

Outubro de 2023: - início do prazo legal para que os estados, municípios e DF comecem a implementar a diretriz de Computação, um ano após a sua homologação - Parecer CNE/CEB nº2/2022. Publicação da Estratégia Brasileira de Educação Midiática, produzido pela Coordenação-Geral de Educação Midiática - Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática - Secretaria de Políticas Digitais - Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República.

Agosto de 2024: - o questionário do VAAR-Fundeb no Sistema Integrado de Monitoramento, Execução e Controle do Ministério da Educação - SIMEC passa a incluir uma pergunta específica sobre a BNCC da Computação, indicando o início do monitoramento formal da implementação - Resolução CIF nº 3/2024.

Março de 2025: - o CNE publica as Diretrizes Operacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e a integração curricular da educação digital e midiática, reforçando que os currículos devem ser revisados até o final do ano de 2025, com implementação obrigatória a partir do ano 2026 - Resolução CNE/CEB nº 2/2025.

Junho 2025:- para a complementação-VAAR, as redes deverão informar novamente, por meio do SIMEC, se já adaptaram seus referenciais curriculares à BNCC Computação até agosto de 2025. Em função das novas Diretrizes do CNE, caso os currículos ainda não contemplem a atualização, isso ainda não será motivo para inabilitação - Resolução CIF nº 15/2025.

Dezembro de 2025: - prazo estabelecido pelo CNE para que as redes alterem seus referenciais curriculares de acordo com as Diretrizes Operacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e a integração curricular da educação digital e midiática.

Fevereiro de 2026: - início da implementação efetiva dos

currículos com a integração da Educação Digital e Midiática como componente curricular específico ou transversal a outro(s) componente(s).

3. Educação Digital

A educação digital escolar, conforme definida pela Política Nacional de Educação Digital — PNE (Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023), compreende o conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade. É um elemento que se estrutura a partir dos eixos da Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional, considerando os desafios e potencialidades da era digital relativos aos direitos digitais e inclusão digital, as dinâmicas sociais mediadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho.

3.1 Base Nacional Comum Curricular e a Educação Digital

A BNCC foi homologada em dezembro de 2017 e estabelece as aprendizagens essenciais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver, tanto em escolas públicas quanto privadas. Trata-se de um documento normativo que organiza, de forma progressiva, os conhecimentos e habilidades a serem trabalhados ao longo da educação básica, garantindo os direitos de aprendizagem conforme o Plano Nacional de Educação e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB).

A BNCC é estruturada em competências gerais, componentes curriculares, objetos de conhecimento e habilidades. Este currículo de referência foi desenvolvido com base nessa mesma lógica, buscando alinhar-se às competências e habilidades da BNCC para apoiar o planejamento das redes de ensino, das escolas e dos professores.

Em novembro de 2022, foi publicada a BNCC da Computação, um documento normativo com habilidades obrigatórias envolvendo a Educação Digital e Midiática para todas as etapas da Educação Básica. Este documento tem como finalidade integrar, de forma transversal e progressiva, os conhecimentos de tecnologia e computação ao currículo escolar, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento computacional, da compreensão do mundo digital e da cultura digital. Ao estabelecer expectativas de aprendizagem específicas, o documento orienta as redes de ensino na incorporação da Computação aos currículos, em consonância com as competências gerais da BNCC e com as demandas contemporâneas de formação cidadã no uso das tecnologias digitais.

3.2 Os Três Eixos da BNCC da Computação

A BNCC da Computação organiza o ensino de tecnologia e computação na Educação Básica a partir de três eixos estruturantes — Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional —, que se complementam e se articulam ao longo de toda a trajetória escolar. Esses eixos orientam a construção dos currículos municipais e garantem uma formação digital crítica, ética, criativa e inclusiva.

FIG.1



4. Cultura Digital

O eixo Cultura Digital aborda a relação dos estudantes com as tecnologias digitais compreendidas como fenômeno social, cultural, ético e comunicacional, reconhecendo a tecnologia como parte constitutiva da vida cotidiana e da organização da sociedade contemporânea. Nessa perspectiva, a Cultura Digital ultrapassa o uso instrumental dos recursos tecnológicos e passa a ser entendida como um campo de práticas, valores, linguagens e modos de interação que impactam diretamente a formação dos sujeitos.

A finalidade desse eixo é desenvolver a capacidade de utilizar as tecnologias digitais de forma crítica, ética e responsável, promovendo a participação ativa na cultura digital, não apenas como consumidores, mas também como produtores de informação e conhecimento. Busca-se, ainda, favorecer a compreensão dos impactos sociais, culturais, econômicos e ambientais das tecnologias, bem como a análise e a avaliação de processos e soluções computacionais aplicados a diferentes áreas do conhecimento.

No âmbito curricular, a Cultura Digital envolve o desenvolvimento da leitura crítica das mídias e das informações digitais, a produção de conteúdos autorais — como textos, vídeos, podcasts, imagens e aplicativos —, o uso consciente das redes sociais e dos ambientes virtuais, a promoção da cidadania digital, do respeito às diferenças e da convivência ética nos espaços online. Inclui também o enfrentamento da desinformação e o fortalecimento do pensamento crítico como competências essenciais para a vida em sociedade.

A Cultura Digital encontra respaldo legal na BNCC, que a define como uma das Competências Gerais da Educação Básica, e no Complemento da BNCC da Computação, que o reconhece como eixo estruturante para o uso crítico e criativo das tecnologias digitais. Articula-se, ainda, à PNED, ao estabelecer direitos e deveres no ambiente digital escolar, à LGPD, que orienta as práticas relacionadas à privacidade e à segurança da informação, e à Lei nº 14.172/2021, que dispõe sobre a garantia da conectividade educacional.

4.1 Papel da Cultura Digital no Currículo Municipal

No currículo municipal, a Cultura Digital deve permear todas as etapas da Educação Básica de forma progressiva e articulada, garantindo que os estudantes compreendam seu papel como cidadãos digitais e atuem de maneira ética, responsável e participativa nos ambientes digitais. Ao promover conhecimentos ampliados e interconectados, esse eixo contribui não apenas para a aprendizagem escolar, mas também para o desenvolvimento pessoal, social e profissional dos estudantes.

5. Pensamento Computacional

O eixo Pensamento Computacional constitui o núcleo formativo da BNCC da Computação, pois se refere à capacidade de formular, analisar e resolver problemas de maneira lógica, estruturada e sistemática, mobilizando princípios da computação em atividades plugadas ou desplugadas, ou seja, com ou sem o uso de equipamentos tecnológicos. Trata-se de um conjunto de habilidades cognitivas essenciais para a compreensão e a atuação dos estudantes em uma sociedade cada vez mais mediada por sistemas digitais.

A finalidade é promover o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, da capacidade de decompor problemas complexos, da habilidade de elaborar algoritmos e soluções estruturadas, bem como da criatividade aplicada à resolução de problemas, favorecendo processos de aprendizagem investigativos, reflexivos e significativos.

No âmbito curricular, este eixo abrange o trabalho com sequências lógicas e algoritmos, os processos de decomposição, abstração e reconhecimento de padrões, a introdução à programação por blocos nos anos iniciais e à programação textual nos anos finais, além de experiências com robótica educacional, simulações e projetos maker. Essas práticas se articulam à resolução de problemas em contextos interdisciplinares, ampliando as possibilidades de aplicação do conhecimento computacional em diferentes áreas do currículo.

O Pensamento Computacional encontra respaldo legal no Complemento da BNCC da Computação, que o define como eixo estruturante central e estimula o ensino de computação, programação e inovação, bem como na BNCC Geral, ao contribuir para o desenvolvimento do pensamento científico, crítico e criativo. Também se alinha à Lei nº 14.172/2021, que trata da política de conectividade para as escolas públicas.

5.1 Papel do Pensamento Computacional no Currículo Municipal

O Pensamento Computacional no currículo municipal é compreendido como eixo estruturante da aprendizagem, voltado ao desenvolvimento do raciocínio lógico, da resolução de problemas e do pensamento crítico, por meio da decomposição, abstração, identificação de padrões e construção de algoritmos, com ou sem o uso de tecnologias digitais.

Esse eixo promove o protagonismo estudantil, a interdisciplinaridade e a aprendizagem baseada em projetos, preparando os estudantes para os desafios do mundo contemporâneo e do mundo do trabalho.

6. Mundo Digital

O eixo Mundo Digital compreende a tecnologia como objeto de conhecimento, possibilitando que os estudantes entendam como os sistemas digitais operam e de que maneira a informação é processada, armazenada e transmitida. Essa abordagem envolve a aprendizagem sobre os componentes físicos dos dispositivos tecnológicos, como computadores, celulares e tablets, bem como a compreensão do ambiente digital mediado pela internet, incluindo sua arquitetura, funcionamento e principais aplicações.

A finalidade é favorecer a compreensão do funcionamento básico dos dispositivos digitais e da lógica que organiza os sistemas computacionais, promovendo o desenvolvimento da autonomia para utilizar, adaptar e interagir com tecnologias de forma consciente, crítica e responsável.

No campo curricular, este eixo abrange o estudo das noções fundamentais de hardware e software, o funcionamento de sistemas operacionais, aplicativos e redes, bem como a representação e a organização dos dados. Inclui, ainda, a introdução aos princípios de segurança digital e ao uso responsável da informação, além da compreensão de como a tecnologia estrutura serviços digitais presentes no cotidiano e da interação entre diferentes sistemas e equipamentos.

O Mundo Digital encontra alinhamento legal no Complemento da BNCC da Computação, que orienta a compreensão dos sistemas computacionais e enfatiza a alfabetização e a inclusão digital por meio do acesso a equipamentos e recursos tecnológicos, na LDB, que incentiva a inovação e o uso pedagógico das tecnologias, e na Lei nº 14.172, de 10 de junho de 2021, que dispõe sobre a política de conectividade para as escolas públicas.

6.1 Papel do Mundo Digital no Currículo Municipal

A concepção pedagógica ainda dominante em muitos currículos, que compreende as tecnologias digitais apenas

como recursos didáticos e posiciona os estudantes como consumidores passivos dessas tecnologias, revela-se limitada por manter um enfoque predominantemente instrumental. Esse eixo fortalece a alfabetização digital, reduz desigualdades tecnológicas e prepara os estudantes para interagir de forma autônoma e crítica com o mundo digital, respeitando as realidades locais e as condições de acesso da rede municipal. É importante neste contexto, oportunizar estrutura básica de equipamentos e diversificação destes.

O currículo municipal propõe a superação dessa abordagem, incorporando uma concepção alinhada aos princípios da educação digital e midiática, que reconhece as tecnologias digitais também como objetos de aprendizagem e os estudantes como sujeitos críticos, criativos e éticos. Ao desenvolver o Mundo Digital, o currículo amplia a visão sobre o uso das tecnologias, promovendo a compreensão de seus limites e potencialidades, a avaliação ética de soluções tecnológicas e a capacidade de atribuir novos sentidos às práticas sociais mediadas pela cultura digital.

7. Integração dos Eixos

Os eixos Cultura Digital, Pensamento Computacional e Mundo Digital são indissociáveis e devem ser trabalhados de forma integrada no currículo:

Cultura Digital: forma cidadãos críticos e éticos;
Pensamento Computacional: estimula a resolução de problemas e inovação.

Mundo Digital : desenvolve compreensão e autonomia tecnológica;

Juntos, eles garantem uma educação digital integral, progressiva, contextualizada, e atualizada, conforme orientam a BNCC e a PNED.

A PNED inclui, no seu Eixo Educação Digital, elementos concomitantes com os previstos no Complemento da BNCC da Computação (Cultura Digital, Pensamento Computacional e Mundo Digital) e na Estratégia Brasileira de Educação Midiática — EBEM, acrescentando a perspectiva dos direitos digitais e contemplando as tecnologias assistivas. Em seu art. 3º, § 2º, define: “O eixo Educação Digital Escolar, deve estar em consonância com a base nacional comum curricular e com outras diretrizes curriculares específicas”.

A legislação ainda estabelece um conjunto de ações articuladas que ampliam o acesso, a formação, o uso pedagógico e a inovação tecnológica nas escolas, garantindo que estudantes, professores e gestores desenvolvam competências digitais avançadas e estejam preparados para os desafios da sociedade contemporânea.

A educação digital prevista na Lei 14.533/2023 - fundamenta-se em cinco pilares estruturantes, que orientam a organização das políticas educacionais em todo o país:

7.1 Inclusão Digital

Assegura às escolas condições para acesso equitativo à internet de qualidade, dispositivos tecnológicos e infraestrutura adequada. Isso representa não apenas disponibilizar equipamentos, mas permitir que todos os estudantes – independentemente de sua origem social ou localização geográfica – possam usufruir plenamente das oportunidades de aprendizagem proporcionadas pelas tecnologias.

7.2 Educação Digital

Estabelece a incorporação das tecnologias digitais ao currículo e às práticas pedagógicas, fortalecendo o desenvolvimento de habilidades como letramento digital, cultura midiática,

pensamento computacional, competências informacionais, programação, robótica educacional, segurança digital, ética e cidadania no ambiente virtual.

7.3 Capacitação e Especialização em Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs)

Reconhece a formação contínua de professores como peça central para o sucesso da educação digital. A legislação orienta que redes de ensino ofereçam processos formativos que promovam o domínio técnico das ferramentas digitais e, sobretudo, a capacidade de utilizá-las de forma pedagógica, crítica e inovadora. Também incentiva a formação de especialistas em computação, tecnologia e inovação.

7.4 Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Tecnologias Digitais

Promove a articulação entre escolas, universidades, centros de pesquisa e setor produtivo para desenvolvimento de soluções educacionais inovadoras. Estimula práticas como laboratórios de tecnologia, ambientes maker, robótica e prototipagem, aproximando a escola das inovações científicas e tecnológicas.

No conjunto, a Lei 14.533/2023 consolida uma visão de educação digital que não se limita ao uso instrumental das tecnologias, mas que busca formar cidadãos críticos, criativos e capazes de atuar em uma sociedade altamente tecnológica. A legislação também reforça a necessidade de políticas permanentes de inclusão digital, conectividade e formação docente, garantindo que a presença das tecnologias nas escolas ocorra de forma equitativa, ética e alinhada às demandas da BNCC.

Assim, a educação digital proposta pela PNED representa uma oportunidade de transformação profunda da educação brasileira, ampliando o acesso ao conhecimento, fortalecendo metodologias inovadoras e aproximando a escola das realidades sociais, culturais e tecnológicas do século XXI.

8. Educação Midiática

A educação midiática tem como objetivo capacitar as pessoas para acessar, interpretar, produzir e interagir criticamente no ambiente informacional — seja no mundo digital ou nos meios tradicionais. Nesse sentido, ela vai muito além de uma alfabetização digital meramente instrumental. Trata-se de desenvolver uma consciência crítica sobre as mensagens que circulam nos diferentes meios, capacitando indivíduos a distinguir entre informação confiável, desinformação e manipulação.

Quando alguém é educado midiaticamente, compreende também o impacto que a mídia exerce sobre a sociedade, as narrativas, as representações culturais e as desigualdades territoriais. Esse tipo de educação favorece a diversidade, valoriza diferentes contextos sociais e territoriais, e estimula práticas como curadoria informacional, autoria consciente e participação cidadã ativa.

No Brasil, a educação midiática tem se consolidado como política pública por meio da EBEM, iniciativa coordenada pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom), em parceria com o Ministério da Educação (MEC) e com a colaboração da UNESCO.

A EBEM tem como objetivo integrar a educação midiática aos currículos escolares, articulando-a às políticas educacionais vigentes, mas vai além: prevê a formação de professores e multiplicadores, a oferta de conteúdos pedagógicos para diferentes públicos — crianças, jovens, adultos e idosos — e a inclusão da temática tanto em ambientes formais (escolas) quanto informais (comunidades, espaços de comunicação

popular, organizações da sociedade civil).

Além disso, a educação midiática no Brasil dialoga com o paradigma da Educomunicação — oriundo da América Latina — que incentiva a participação crítica e ativa nos processos comunicacionais dentro de espaços educativos. Ou seja: os alunos não são apenas receptores, mas tornam-se coautores da comunicação, aprendendo a produzir conteúdo, discutir ideias e transformar realidades.

Dessa forma, a educação midiática não é apenas sobre consumo consciente de mídia: ela é um instrumento de cidadania, pluralidade, democracia e empoderamento. Estimula a autonomia intelectual, o pensamento crítico, a colaboração social e a responsabilidade coletiva diante da informação.

Por fim — e como proposta adicional — vale considerar que a educação midiática também deve contemplar novas demandas do século XXI, como o uso de inteligência artificial, os desafios da privacidade e os impactos da desinformação nas redes sociais. Incluir no currículo noções de ética digital, verificação de fatos, autonomia informacional e consciência sobre algoritmos pode preparar melhor os cidadãos para atuar de forma crítica, consciente e democrática em um mundo midiático em constante transformação.

9. Aprendizagens Necessárias para a Educação Digital e Midiática

Compreensão de algoritmos e inteligência artificial e suas implicações éticas: compreender o funcionamento de algoritmos, do uso de dados para o treinamento de máquinas, das plataformas digitais e das diferentes formas de Inteligência Artificial – IA, além de suas implicações éticas e sociais;

Letramento computacional: o letramento computacional deve integrar os conteúdos e aprendizagens curriculares como um elemento essencial para preparar os estudantes para os desafios da sociedade contemporânea;

Letramento informacional e midiático: as mudanças nas formas de se relacionar e se comunicar oportunizadas pela tecnologia demandam o desenvolvimento de novas competências comunicacionais e midiáticas, aprofundando o conhecimento e a relação de estudantes com diferentes tipos de mídia e gêneros discursivos presentes no cotidiano, como os textos jornalísticos, publicitários entre outros presentes no ambiente digital;

Cultura digital e capacidades complexas: o uso de dispositivos tecnológicos (computadores, celulares, telas), linguagens (computacional, midiática, hyperlinks, algoritmos) e mídias (impresas, rádio, televisão e redes sociais) demanda a identificação de competências e saberes específicos, sendo necessária a interconexão desses aspectos culturais nas sociedades contemporâneas para o desenvolvimento de capacidades complexas e interdisciplinares, superando a compartimentalização característica de formas anteriores de conhecimento e comunicação;

Cidadania digital: a cidadania digital deve ser considerada como dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à educação digital e midiática, associando os elementos técnicos, como programação e construção de dispositivos, à compreensão crítica da interação entre os indivíduos e os meios digitais, além de seus limites e possibilidades;

Direitos digitais: proteção de direitos individuais e coletivos e desenvolvimento da cidadania digital, considerando as desigualdades e violências presentes no ambiente digital e incluir reflexões sobre plataformas digitais e regulação, representação e representatividade, modelos de negócios e uso

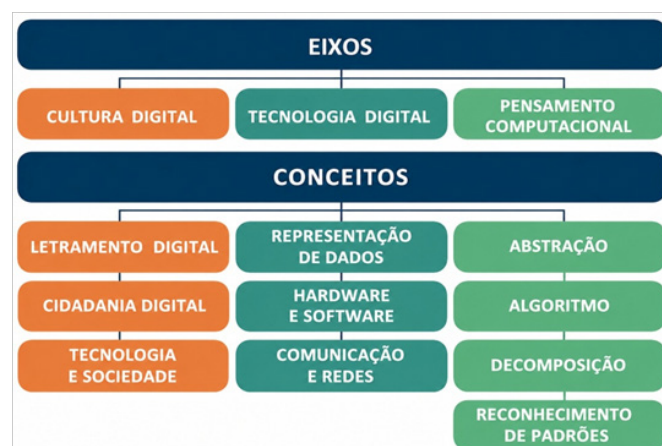
de dados, segurança online, responsabilidade e participação cidadã, bem como as diversas possibilidades de uso positivo e fortalecedor dos ambientes digitais para o bem comum (LGPD).

10. Referências para um Currículo Inovador em Computação (Educação Digital e Midiática).

A construção do Currículo Municipal de Tecnologia e Computação de Caraguatatuba encontra sólido respaldo em políticas nacionais e em experiências pedagógicas de referência. Nossa referência na construção deste currículo foi baseado no Currículo de Tecnologia e Computação da Educação do Estado de São Paulo.

Assim como orienta o Currículo do Município de Caraguatatuba, o presente referencial avança na concepção de um programa tecnológico que vai além do uso meramente instrumental dos dispositivos, valorizando aprendizagens críticas, criativas, colaborativas e éticas. Essa abordagem amplia a compreensão da Cultura Digital, do Pensamento Computacional e do Mundo Digital, orientando a construção de um currículo integrado e interdisciplinar, progressivo e coerente com as especificidades da realidade regional, social e econômica do município.

FIG.2



11. Princípios Orientadores

O Currículo Municipal se fundamenta nos seguintes princípios:

11.1. Cultura Digital como Direito de Aprendizagem

Acesso, uso e produção com tecnologias digitais são entendidos como parte essencial do direito à educação, garantindo que todos os estudantes tenham oportunidades equitativas de aprender e criar no mundo digital.

11.2. Tecnologia como Linguagem e Ferramenta Cognitiva

Assim como São Paulo, o currículo de Caraguatatuba reconhece que as tecnologias digitais constituem novas linguagens de expressão, ampliam o repertório cognitivo dos estudantes e favorecem novas formas de pensar, comunicar, criar e resolver problemas.

11.3. Centralidade do Pensamento Computacional

O pensamento computacional é estruturado como eixo transversal, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades de decomposição, lógica, abstração, reconhecimento de padrões, algoritmos e automação — fundamentos que dialogam com programação, robótica e soluções tecnológicas.

11.4. Ética, Segurança e Cidadania Digital

Este currículo incorpora princípios de convivência digital, segurança de dados, respeito ao outro, uso consciente da tecnologia, combate à desinformação e formação para a cidadania digital.

11.5. Aprendizagem Criativa e Metodologias Ativas

O Currículo privilegia experiências práticas, autorais e colaborativas, como produção de mídias, design de jogos, robótica, experimentação com sensores, uso de laboratórios makers, metodologias STEAM e cultura do “aprender fazendo”.

12. Estrutura Curricular

A transversalidade dos temas relacionados com o uso das tecnologias para o processo de ensino e aprendizagem serve de base para organizar um currículo municipal com três eixos estruturantes: (i) Letramento e Cultura Digital, (ii) Pensamento Computacional e (iii) Mundo Digital.

13. O Eixo Letramento e Cultura Digital

O eixo de Letramento e Cultura Digital constitui a base formativa do currículo de Tecnologia e Computação, garantindo que os estudantes desenvolvam competências essenciais para compreender, utilizar e produzir informações no contexto das mídias digitais. Neste âmbito, as ações pedagógicas priorizam a formação de sujeitos críticos, criativos, éticos e capazes de navegar com autonomia no ecossistema informacional contemporâneo.

O desenvolvimento dessas competências inicia-se com o domínio da navegação em ambientes digitais, contemplando habilidades de busca, localização e filtragem de informações relevantes. Os estudantes aprendem a utilizar diferentes mecanismos de pesquisa, compreender a lógica dos algoritmos de busca, aplicar palavras-chave adequadas e realizar estratégias de refinamento que permitam encontrar dados confiáveis, atualizados e pertinentes às suas necessidades.

Outro aspecto central refere-se à avaliação crítica de fontes, mídias e conteúdos digitais. Nesse processo, os estudantes são orientados a reconhecer a autoria, a intencionalidade e o propósito comunicativo das informações, analisando elementos de veracidade, consistência, confiabilidade e possíveis distorções. São trabalhadas competências relacionadas à identificação de notícias falsas, práticas de desinformação, manipulações visuais e argumentativas, bem como o desenvolvimento da capacidade de comparar diferentes fontes para tomada de decisões fundamentadas.

A produção autoral também ocupa papel de destaque, promovendo a criação e edição de textos, imagens, áudios e vídeos digitais. Os estudantes exploram ferramentas digitais diversas, como editores de texto colaborativos, softwares de criação gráfica, plataformas de edição de áudio e vídeo e ambientes de publicação online. Essas práticas desenvolvem habilidades de comunicação multimodal e ampliam o repertório expressivo dos estudantes, permitindo que se tornem produtores ativos e responsáveis de conteúdo digital.

Além disso, o currículo introduz noções de cultura de dados, familiarizando os estudantes com conceitos iniciais de organização, interpretação e visualização de dados. São exploradas ideias como tabelas, gráficos, conjuntos de dados, além de princípios básicos de leitura estatística e compreensão da influência dos dados na construção de narrativas e tomadas de decisão na sociedade digital. Nesse contexto, os estudantes também refletem sobre a importância da proteção de dados pessoais, compreendendo as implicações da privacidade, da segurança de informações e do uso responsável de plataformas digitais.

Ao integrar esses elementos, o eixo de Letramento e Cultura Digital promove aprendizagens que transcendem o uso técnico das ferramentas, consolidando uma formação crítica e ética. Ele possibilita que os estudantes compreendam o papel das tecnologias na construção da identidade, nas relações sociais e na participação cidadã, fortalecendo sua autonomia e ampliando sua capacidade de atuação na sociedade contemporânea.

13.1. Competências Midiáticas e Informacionais

As Competências Midiáticas e Informacionais constituem um eixo fundamental da formação integral dos estudantes, possibilitando que atuem como leitores, produtores e participantes conscientes no ambiente comunicacional contemporâneo. Em uma sociedade marcada pelo fluxo intenso de informações, múltiplas plataformas digitais e novas formas de interação social, torna-se essencial desenvolver habilidades que permitam aos estudantes compreender, analisar, interpretar e criar mensagens com responsabilidade, criticidade e autonomia.

Esse eixo se articula diretamente com a educação digital prevista na PNED, com a BNCC — especialmente nas competências gerais 1, 5 e 7 — e com diretrizes contemporâneas de educação midiática reconhecidas por organismos nacionais e internacionais, como a Unesco. No âmbito municipal, essas competências orientam práticas pedagógicas voltadas para a formação de estudantes capazes de dialogar com diferentes linguagens, checar informações, produzir conteúdos e participar ativamente do ecossistema midiático de forma ética e consciente.

No contexto do Currículo Municipal de Caraguatatuba, este componente deve promover experiências pedagógicas que envolvam interpretação crítica, criatividade, autoria e participação cidadã, valorizando as especificidades socioculturais do território e incentivando o protagonismo estudantil.

13.2 Interpretação Crítica de Mídias

Os estudantes devem desenvolver a capacidade de analisar diferentes tipos de mídias — textos jornalísticos, vídeos, redes sociais, podcasts, anúncios, memes e conteúdos audiovisuais — compreendendo seus objetivos, intenções comunicativas, contextos de produção e potenciais impactos sociais. A escola é responsável por mediar discussões sobre linguagem, discurso, representação, narrativas e vieses, permitindo aos estudantes reconhecer estratégias de persuasão, manipulação e construção de sentidos.

Essa interpretação crítica fortalece o pensamento analítico, a autonomia intelectual e o posicionamento ético diante das informações consumidas diariamente, prevenindo comportamentos reativos e favorecendo a formação de cidadãos capazes de debater, argumentar e tomar decisões fundamentadas.

13.3 Produção de Conteúdos Autorais Escolares

Além de consumidores de informação, os estudantes devem atuar como produtores responsáveis de conteúdos. O currículo municipal deve incentivar a criação de textos, vídeos, podcasts, apresentações, fotografias, animações e outros formatos midiáticos, sempre articulados aos projetos pedagógicos e às práticas interdisciplinares.

A produção autoral possibilita desenvolver criatividade, comunicação, resolução de problemas, planejamento e trabalho colaborativo. Também contribui para ampliar a expressão dos estudantes e fortalecer a identidade cultural local, valorizando temas do município, vivências escolares, iniciativas comunitárias e experiências socioambientais da

região.

Tais produções devem sempre considerar princípios éticos, como: responsabilidade no compartilhamento, respeito aos direitos autorais, cuidado com a privacidade e observância às legislações vigentes relacionadas à segurança digital e à proteção de dados (como a LGPD).

13.4 Reconhecimento de Desinformação e Notícias Falsas

Com o crescimento da circulação de conteúdos digitais, é fundamental que os estudantes desenvolvam competências para identificar informações falsas, manipuladas ou fora de contexto. O currículo deve contemplar estratégias de checagem, validação de fontes, análise comparativa de informações e compreensão sobre como funcionam algoritmos e mecanismos de recomendação de conteúdos em plataformas digitais.

Esse processo envolve compreender:

Como e por que informações falsas são produzidas;

Como elas se disseminam nas redes;

Quais impactos têm na vida pública e nas relações sociais;

Quais ferramentas e métodos podem ser utilizados para verificar dados.

O reconhecimento de notícias falsas vai além do combate à desinformação: promove o pensamento crítico, o uso consciente das tecnologias e a participação cidadã informada.

14. O Eixo Pensamento Computacional

O Pensamento Computacional constitui uma competência essencial para a formação do estudante na sociedade contemporânea, permitindo que ele desenvolva formas estruturadas de pensar, resolver problemas e criar soluções utilizando princípios e práticas próprias da computação. No currículo municipal de Caraguatatuba, esse eixo orienta o desenvolvimento de habilidades cognitivas e técnico-criativas que favorecem a autonomia, o raciocínio lógico, a análise crítica e a capacidade de agir em situações reais do cotidiano escolar, comunitário e tecnológico.

Alinhado à BNCC, ao Componente Curricular e às diretrizes nacionais de educação digital previstas na Lei nº 14.533/2023 (PNED), o Pensamento Computacional aparece como elemento estruturante para projetos pedagógicos que valorizam metodologias ativas, resolução de problemas, cultura maker e práticas de inovação.

14.1 Sequências Lógicas, Algoritmos e Decomposição

O currículo promove a construção de habilidades relacionadas à organização lógica do pensamento. Os estudantes aprendem a:

Compreender, ordenar e representar sequências de ações;

Decompor problemas complexos em partes menores e manejáveis;

Identificar padrões e modelar etapas para criar soluções replicáveis;

Planejar processos por meio de fluxogramas, diagramas e rotinas lógicas.

Essas competências apoiam tanto o desenvolvimento cognitivo quanto práticas de organização, autonomia e tomada de decisão, preparando os estudantes para atividades de programação, robótica educacional, matemática e resolução de desafios reais.

14.2 Programação por Blocos (EI) e Robótica (EF II)

O currículo adota uma progressão pedagógica que respeita as etapas de aprendizagem:

14.2.1 Ensino Fundamental Anos Iniciais (EF I)

No EF I acontece a programação por blocos — utilizando plataformas como Scratch, Code.org, Blockly são aplicados de forma digital ou não (material concreto), mas sempre em atividade lúdica educativa — possibilitando que as crianças aprendam conceitos fundamentais de forma visual e intuitiva. Elas manipulam blocos, criam histórias interativas, animações e pequenos jogos, desenvolvendo raciocínio lógico, criatividade, colaboração e perseverança.

14.2.2 Ensino Fundamental – Anos Finais (EF II)

No EF II ocorre a transição gradual para montagens de robôs (Lego), arduino, entre outros, com o uso de diversos sensores e atuadores, permitindo a compreensão mais contextualizada de estruturas como variáveis, condições, loops, funções e eventos. Plataformas como Code.org, Lego programação, Scratch e ambientes de robótica tornam-se ferramentas de prototipagem, permitindo a criação e experimentação, favorecendo a autonomia técnica e aprofundando a compreensão do funcionamento dos sistemas computacionais.

14.3 Introdução a Linguagens de Programação

Os estudantes são introduzidos a diferentes linguagens e paradigmas de programação, de forma contextualizada, progressiva e integrada aos projetos pedagógicos. Essa introdução tem como objetivos:

Expandir o conhecimento sobre o funcionamento dos softwares e sistemas digitais;

Aproximar os estudantes dos conceitos de sintaxe, lógica e estrutura de códigos;

Incentivar a criação de aplicativos simples, páginas web, algoritmos matemáticos, autômatos e protótipos de sistemas;

Fortalecer a interdisciplinaridade, permitindo a aplicação do conhecimento computacional em áreas como ciências, matemática, linguagens, geografia, arte e projetos STEAM.

Essa abordagem amplia a compreensão do estudante sobre o universo da computação e estimula o interesse pela carreira tecnológica, promovendo diversidade, inclusão e oportunidades futuras no campo da inovação e do empreendedorismo digital.

15. O Eixo Mundo Digital

O eixo Mundo Digital, conforme estabelecido no Complemento da BNCC da Computação, articula-se de forma direta e transversal às Competências Gerais da BNCC, ao favorecer o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores indispensáveis à atuação crítica, ética e responsável dos estudantes na cultura digital contemporânea.

15.1 Articulação com as Competências Gerais da BNCC

O desenvolvimento do eixo Mundo Digital contribui para:

Competência Geral 1 – Conhecimento: compreender a lógica de funcionamento dos sistemas digitais, dos dispositivos tecnológicos e da organização dos dados, ampliando a leitura do mundo contemporâneo e mobilizando esses saberes para interpretar, explicar e intervir na realidade de maneira consciente.

Competência Geral 2 – Pensamento científico, crítico e criativo: analisar os sistemas computacionais, os princípios que orientam as tecnologias digitais e seus impactos sociais, estimulando a investigação, a formulação de hipóteses, a resolução de problemas e a tomada de decisões fundamentadas.

Competência Geral 3 – Comunicação: favorecer o uso ético e consciente das linguagens digitais e midiáticas, possibilitando a expressão de ideias, o compartilhamento de informações e a participação em práticas comunicativas em diferentes ambientes digitais.

Competência Geral 4 – Cultura digital: promover a compreensão, o uso e a criação de tecnologias digitais de forma crítica, significativa e responsável, fortalecendo o protagonismo estudantil na cultura digital.

Competência Geral 5 – Argumentação: desenvolver a capacidade de argumentar com base em fatos, evidências e critérios éticos, reconhecendo a confiabilidade das fontes e os riscos da desinformação.

Competência Geral 6 – Empatia e cooperação: estimular práticas de cooperação, respeito às diferenças, convivência ética e responsabilidade coletiva nos espaços digitais.

Competência Geral 7 – Responsabilidade e cidadania: oportunizar a compreensão dos princípios de segurança, privacidade e uso ético das tecnologias digitais, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes de seus direitos e deveres no ambiente digital.

15.2 Articulação com a Abordagem STEAM

No âmbito da abordagem STEAM, o eixo Mundo Digital possibilita práticas pedagógicas integradas, investigativas e contextualizadas ao:

Compreender os sistemas digitais como soluções tecnológicas fundamentadas em princípios científicos, matemáticos e lógicos;

Estimular o pensamento computacional, a resolução de problemas e o desenvolvimento de projetos que integrem tecnologia, criatividade e inovação;

Favorecer a aprendizagem baseada em projetos, desafios e situações-problema, conectadas a contextos reais do território e da vida cotidiana dos estudantes;

Integrar a dimensão estética e criativa das Artes à produção digital, ampliando as possibilidades de expressão, comunicação e autoria.

15.3 Articulação com a Educação Midiática

O eixo Mundo Digital também se articula diretamente com a Educação Midiática, ao oportunizar o desenvolvimento de competências voltadas a:

Analisar os processos de produção, circulação e consumo de conteúdos digitais e midiáticos;

Desenvolver a leitura crítica das mídias, reconhecendo intencionalidades, discursos, fake news e práticas de desinformação;

Utilizar as tecnologias digitais de forma ética, responsável e participativa, respeitando princípios de segurança, privacidade e direitos autorais;

Atuar como produtor de conteúdo digital, exercitando a autoria, criatividade e responsabilidade social na comunicação.

16. Formação de Professores para a Educação Digital

A formação de professores para o uso pedagógico das tecnologias digitais e para o ensino de Computação na Educação Básica constitui um elemento estratégico para a garantia do direito de aprendizagem dos estudantes no século XXI.

Nesse sentido, o Complemento da BNCC da Computação estabelece diretrizes fundamentais para a organização de políticas públicas voltadas à formação inicial e continuada dos profissionais da educação. Essa formação deve favorecer práticas pedagógicas intencionais, reflexivas e contextualizadas, que contribuam para o desenvolvimento do pensamento computacional, da cultura digital e do uso consciente e responsável das tecnologias no processo educativo.

16.1. Fundamentação Legal e Normativa

A proposta de formação docente em Tecnologia e Computação, no campo da Educação Digital e Midiática, fundamenta-se em marcos legais e normativos que estruturam as políticas

educacionais brasileiras e orientam a atuação pedagógica na contemporaneidade. A LDB reconhece a formação continuada como princípio essencial para a valorização do magistério e para o aprimoramento da prática docente. A BNCC estabelece a Cultura Digital como uma das Competências Gerais da Educação Básica, reafirmando a centralidade das tecnologias digitais no processo formativo dos estudantes.

Nesse mesmo sentido, o Complemento da BNCC da Computação organiza o ensino da Computação a partir dos eixos Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional, garantindo coerência, progressividade e integração curricular. A Lei nº 14.533/2023, que institui a PNED, consolida a Educação Digital como política pública estruturante, com ênfase na formação de professores para o uso pedagógico, crítico e ético das tecnologias.

Por fim, a Lei nº 13.709/2018 (LGPD) orienta as práticas educativas relacionadas à proteção de dados pessoais, à segurança digital e ao uso responsável das informações, reforçando o compromisso com a cidadania digital no contexto escolar.

16.2. Princípios da Formação Docente em Computação e Educação Digital

A formação de professores deve estar fundamentada nos seguintes princípios:

Educação Digital como direito: todos os docentes devem ter acesso à formação em competências digitais;

Integração curricular: a Computação deve dialogar com todas as áreas do conhecimento;

Progressão formativa: respeito aos diferentes níveis de familiaridade tecnológica dos professores;

Contextualização territorial: valorização das realidades locais e dos projetos pedagógicos municipais;

Formação crítica e ética: uso consciente, responsável e seguro das tecnologias digitais.

16.3. Eixos da Formação Docente Alinhados à BNCC da Computação

Além dos eixos previstos no Complemento da BNCC da Computação, a formação docente deve incorporar de forma transversal e estruturada a Educação Midiática, conforme orientações da BNCC Geral, da PNED e EBEM, fortalecendo o uso crítico, ético e responsável das mídias e da informação no contexto escolar.

16.3.1 Formação em Cultura Digital

A formação em Cultura Digital deve preparar os professores para:

Examinar as tecnologias digitais como fenômeno cultural, social e comunicacional;

Desenvolver práticas pedagógicas que promovam o uso crítico das mídias e da informação;

Orientar os estudantes quanto à cidadania digital, ética, convivência online e combate à desinformação;

Reconhecer a identidade digital e o protagonismo estudantil na produção de conteúdos autorais.

Esse eixo está diretamente alinhado à Competência Geral da Cultura Digital da BNCC e às diretrizes da PNED sobre educação digital escolar.

16.3.2 Formação em Pensamento Computacional

A formação em Pensamento Computacional deve capacitar os professores para:

Desenvolver estratégias didáticas baseadas em resolução de problemas;
Trabalhar conceitos como decomposição, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmos;
Utilizar programação por blocos e, progressivamente, programação textual;
Desenvolver projetos interdisciplinares, robótica educacional e práticas maker;
Integrar o pensamento computacional às áreas de Matemática, Ciências, Linguagens e Ciências Humanas.

Esse eixo é central no Complemento da BNCC da Computação e atende às diretrizes da PNED sobre inovação, programação e cultura digital.

16.3.3 Formação em Mundo Digital

A formação em Mundo Digital tem como foco a alfabetização tecnológica dos docentes, possibilitando que compreendam:

Funcionamento básico de hardware, software e redes;
Organização, o processamento e o armazenamento de dados;
Uso pedagógico de plataformas digitais, ambientes virtuais de aprendizagem e recursos tecnológicos;
Princípios básicos de segurança digital e proteção de dados pessoais.

Esse eixo fortalece a autonomia docente no uso das tecnologias e contribui para a redução das desigualdades digitais nas redes municipais.

16.3.4 Formação em Educação Midiática

A formação em Educação Midiática tem como finalidade capacitar os professores para compreender, analisar, produzir e mediar criticamente conteúdos midiáticos e informacionais, reconhecendo o papel das mídias na construção do conhecimento, da opinião pública e da cidadania.

Essa formação deve possibilitar aos docentes:

Desenvolver a leitura crítica de mídias digitais, jornalísticas e audiovisuais;
Compreender os processos de produção, circulação e consumo da informação;
Identificar desinformação, notícias falsas, discursos de ódio e manipulação midiática;
Trabalhar com checagem de fatos, fontes confiáveis e pensamento crítico;
Orientar os estudantes na produção ética e responsável de conteúdos midiáticos.

A Educação Midiática dialoga diretamente com o eixo Cultura Digital da BNCC da Computação e com a Competência Geral da BNCC relacionada à Cultura Digital, fortalecendo o protagonismo estudantil e a participação cidadã.

No âmbito legal, a PNED reconhece a educação midiática e informacional como componente essencial da educação digital escolar, reforçando a necessidade de formação específica dos professores para atuação crítica no ambiente informacional.

16.4. Modalidades e Estratégias de Formação

A estrutura de formação docente será por meio de:

Cursos de formação continuada presenciais e/ou híbridos;
Oficinas práticas e laboratórios pedagógicos;
Comunidades de aprendizagem e grupos de estudos;
Projetos integradores e práticas pedagógicas supervisionadas;
Parcerias com universidades, institutos federais e centros de inovação.

A PNED incentiva a articulação entre entes federativos e instituições públicas e privadas para ampliar a qualidade da formação docente.

16.5. Avaliação e Acompanhamento da Formação

A avaliação da formação docente deve considerar:

Desenvolvimento progressivo das competências digitais dos professores;
Aplicação prática dos conhecimentos no contexto escolar;
Impacto das formações nas práticas pedagógicas e na aprendizagem dos estudantes;
Acompanhamento contínuo, com ajustes conforme as necessidades da rede

17. Inovação e Projetos STEAM

A inovação e os projetos STEAM constituem uma abordagem pedagógica fundamental para o desenvolvimento das competências previstas na BNCC da Computação, promovendo a aprendizagem significativa, interdisciplinar e contextualizada. Essa perspectiva está em consonância com a PNED, que estabelece a educação digital escolar como eixo estruturante da formação dos estudantes, incentivando o uso criativo, crítico e ético das tecnologias digitais.

17.1 Projetos Integradores com Ciências e Matemática

Os projetos integradores possibilitam a articulação entre pensamento computacional, resolução de problemas, modelagem matemática e investigação científica, conforme orienta a BNCC da Computação. Nessas práticas, os estudantes:

Aplicam conceitos de lógica, algoritmos, coleta e análise de dados para resolver problemas reais;
Desenvolvem habilidades de decomposição de problemas, reconhecimento de padrões e abstração;
Utilizam tecnologias digitais como ferramentas cognitivas, indo além do uso instrumental.

Essa integração atende à LDB, ao promover metodologias ativas, interdisciplinares e contextualizadas, fortalecendo a autonomia intelectual dos estudantes.

17.2 Soluções Digitais para Desafios Ambientais da Região

Em consonância com a BNCC da Computação e com a PNED, os estudantes são incentivados a desenvolver soluções digitais inovadoras para problemas ambientais locais, como:

Monitoramento de resíduos, qualidade da água e preservação de ecossistemas;
Uso de sensores, aplicativos, planilhas, protótipos digitais e simulações computacionais;
Desenvolvimento de projetos com foco em sustentabilidade, cidadania e responsabilidade socioambiental.

Essas práticas fortalecem a cultura digital, a educação científica e o compromisso com o território, princípios essenciais para currículos municipais contextualizados.

17.3 Aplicações Tecnológicas no Meio Ambiente, Turismo, Mar e Pesca Sustentável.

Considerando as especificidades regionais, especialmente em municípios turísticos e litorâneos, os projetos STEAM podem envolver:

Desenvolvimento de aplicativos, plataformas digitais e soluções tecnológicas para o turismo sustentável;
Uso de tecnologias digitais aplicadas à pesca responsável, à maricultura e ao conhecimento dos ecossistemas marinhos;

Projetos de inovação que integrem saberes tradicionais, ciência, tecnologia e empreendedorismo.

Essa abordagem atende à BNCC da Computação ao conectar tecnologia, sociedade e mundo do trabalho, conforme também preconiza a PNED ao estimular a inovação, a pesquisa aplicada e o desenvolvimento de competências digitais alinhadas às realidades locais.

18. Cidadania Digital e Segurança.

A Cidadania Digital e a Segurança constituem fundamentos essenciais da BNCC da Computação e da PNED, garantindo que o uso das tecnologias digitais ocorra de forma ética, segura, responsável e consciente, desde os anos iniciais da Educação Básica.

19. Uso Seguro e Responsável da Internet

O currículo municipal deve promover o desenvolvimento de competências relacionadas ao uso crítico das redes sociais, plataformas digitais e ambientes virtuais, reconhecimento de riscos no ambiente digital, como desinformação, cyberbullying e exposição indevida. Construir de atitudes responsáveis, colaborativas e respeitadas no uso das tecnologias, sempre quando do seu uso. Todas essas práticas estão alinhadas à BNCC Geral, especialmente às competências relacionadas à cultura digital, ao pensamento crítico e à responsabilidade social.

20. Proteção de Dados Pessoais.

Em articulação com a LGPD e com a PNED, os estudantes devem compreender o quanto é importante manter a privacidade e a proteção de dados pessoais. Neste contexto, deve-se atentar às noções básicas sobre coleta, armazenamento e uso de informações digitais. Os direitos e deveres no ambiente digital fortalecem a consciência cidadã.

A BNCC da Computação orienta que esses conhecimentos sejam desenvolvidos de forma progressiva, adequada à faixa etária e integrada às práticas pedagógicas.

21. Identidade Digital e Comportamento Ético.

O currículo de Tecnologia e Computação deve favorecer reflexões que contribuam para a formação integral dos estudantes, contemplando a construção da identidade digital e suas implicações sociais, culturais e emocionais; a ética no uso das tecnologias, o respeito às diferenças e o enfrentamento de práticas discriminatórias; bem como a responsabilidade nas interações digitais, fortalecendo valores democráticos, de convivência e de participação social.

Esses aspectos dialogam diretamente com os princípios da educação integral, previstos na LDB, e com a PNED, que enfatiza a formação de cidadãos digitais conscientes, críticos e participativos.

Nesse sentido, o Currículo Municipal de Tecnologia e Computação deverá ser desenvolvido de forma interdisciplinar, contextualizada e progressiva, promovendo a inovação, o pensamento computacional, a cultura digital e a cidadania. Deve, ainda, manter alinhamento com a BNCC, a PNED, a LDB, a LGPD e demais legislações pertinentes, valorizando as realidades locais e contribuindo para a formação de estudantes preparados para enfrentar os desafios sociais, ambientais, econômicos e digitais do século XXI.

As habilidades constituem o elemento central do Currículo de Referência em Tecnologia e Computação, pois indicam as aprendizagens a serem desenvolvidas pelos estudantes e orientam diretamente a prática pedagógica dos docentes.

Complementarmente, essas habilidades foram elaboradas a partir de dez conceitos estruturantes e organizadas de maneira progressiva, com aumento gradual de complexidade conforme a faixa etária, desde a Educação Infantil até os anos finais do Ensino Fundamental. Nos anos iniciais, o foco recai sobre a apropriação de conceitos e vivências fundamentais, que servirão de base para o aprofundamento e a consolidação das aprendizagens nos anos finais.

22. Importância do Contato das Crianças com Recursos Tecnológicos na Educação Infantil

O Ministério da Educação defende que o contato das crianças com recursos tecnológicos, desde a educação infantil, é essencial, conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), elaboradas em 2010. Segundo o documento, “as práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira” (MEC, 2010, p. 25, grifos do original).

Entre essas interações, as DCNEI garantem, entre outras experiências, a possibilidade de “utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas e outros recursos tecnológicos e midiáticos” e as Diretrizes Operacionais Nacionais de 2 de março de 2025 no artigo 10 orientam que o uso de telas e dispositivos digitais pelos estudantes de forma individual ou coletiva para visualização ou interação, mesmo que para fins pedagógicos, não é recomendado como regra, devendo seu uso ser em caráter absolutamente excepcional, o profissional da escola poderá optar excepcionalmente por realizar atividades pedagógicas que podem exigir algum tipo de acesso a dispositivos digitais, planejando de maneira cuidadosa e intencional, não podendo as referidas atividades se estenderem por longo período em função das recomendações de limites de exposição a telas por crianças pequenas e restrições de idade.

23. Implementação da Base Nacional de Computação no Currículo Municipal da Educação Infantil de Caraguatatuba

Para a implementação da Base Nacional de Computação no Currículo de Caraguatatuba, optamos pela transversalidade. Essa abordagem deve ser considerada na dimensão curricular como uma integração entre as competências e seus elementos, como habilidades e objetos do conhecimento. Dessa forma, uma habilidade e um objeto de conhecimento em computação se conectam a outra habilidade de um direito de aprendizagem e campo de experiência.

Além da dimensão curricular, é essencial considerar a integração no nível didático, ou seja, no plano de ensino. A transversalidade deve permear o planejamento do professor, englobando: Instrumentos de acompanhamento, Estratégias de ensino, Recursos educacionais e todos os aspectos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Embora essa abordagem represente um desafio para os educadores, ela também traz um impacto significativo no desenvolvimento do pensamento crítico e complexo das crianças.

Na Educação infantil o currículo da computação está organizado em três eixos, que se subdividem em dez conceitos associados a onze habilidades. Cada conceito promove o desenvolvimento de uma ou mais habilidades, as quais têm indicações de práticas pedagógicas para ajudar o professor no trabalho com os alunos e estão relacionadas com as habilidades e as competências gerais propostas pela BNCC.

A organização do currículo ainda indica materiais de referências que podem ajudar o professor no planejamento da sua aula.

Educação Infantil (Pré-Escola: 4 e 5 anos)

Nesta etapa, a Computação é introduzida de forma **lúdica e integrada** aos Campos de Experiência da BNCC (O Eu, o Outro e o Nós; Corpo, Gestos e Movimentos; etc.), priorizando atividades físicas e sensoriais (desplugadas) que desenvolvam o raciocínio lógico antes do uso de telas.

Eixo: Letramento e Cultura Digital

Foco: Segurança, saúde e uso equilibrado da tecnologia.

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Cultura Digital	Segurança Digital e Ética.	(E103CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	Aprender desde cedo a não compartilhar informações com estranhos e a usar a tecnologia com respeito aos colegas.	Atividade "Segredo do Pirata": Dinâmica sobre privacidade. O que podemos contar para todo mundo (nome do cachorro) e o que é segredo (onde eu moro, senhas), assim como um pirata esconde seu mapa.
Cultura Digital	Saúde e Bem-estar Digital.	(E103CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais.	Entender os limites de tempo de tela e a importância de brincar ao ar livre para a saúde física e mental.	Atividade "Tempo de Tela vs. Tempo de Praia": Construir um relógio de papelão mostrando que o tempo de brincar lá fora (correr, pular) deve ser maior que o tempo sentado no tablet/celular.

Eixo: Pensamento Computacional

Foco: Reconhecimento de padrões, sequências lógicas e algoritmos no cotidiano.

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Reconhecimento de Padrões.	(E103CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos e desenhos.	Identificar regularidades e repetições em objetos ou eventos, habilidade essencial para prever o que vem a seguir e organizar dados.	Atividade "Sons da Mata": Criar uma sequência rítmica imitando sons da natureza local (ex: Onda, Onda, Gaivota... Onda, Onda, Gaivota). A criança deve identificar qual o próximo som.
Pensamento Computacional	Algoritmos (Sequenciamento).	(E103CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Descrever o "passo a passo" necessário para concluir uma atividade cotidiana, introduzindo a lógica de algoritmo.	Atividade "Castelo de Areia": As crianças desenham ou narram a ordem correta para fazer um castelo: 1. Encher o balde; 2. Virar o balde; 3. Bater no fundo; 4. Levantar o balde.

Pensamento Computacional	Execução de Algoritmos.	(E103CO03) Experimentar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Seguir instruções pré-definidas para alcançar um objetivo, seja em jogos físicos ou digitais simples.	Atividade "Caminho da Tartaruga": Desenhar um grid no chão. Uma criança é a "Tartaruga Marinha" e a outra é o "Programador" que dá comandos (frente, vira) para ela chegar ao mar sem tocar no "lixo" (obstáculos).
Pensamento Computacional	Criação de Algoritmos.	(E103CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Planejar uma solução lógica para um desafio e representá-la (com desenhos ou setas) para que outro possa executar.	Atividade "Mapa do Tesouro": Criar um mapa com setas de papel indicando o caminho pelo pátio da escola até encontrar o "baú do tesouro" escondido.
Pensamento Computacional	Depuração e Comparação.	(E103CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Entender que existe mais de uma maneira de resolver o mesmo problema e avaliar qual é a mais rápida ou fácil.	Atividade "Caminhos da Escola": Comparar dois trajetos diferentes para ir da sala de aula até o parquinho. Qual é mais curto? Qual passa por mais árvores?
Pensamento Computacional	Lógica Booleana (Decisão).	(E103CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Introduzir a lógica binária simples: Sim/Não, Ligado/Desligado, Verdadeiro/Falso.	Atividade "Vivo ou Morto Caiçara": Brincadeira onde o comando "Maré Alta" (em pé/Verdadeiro) e "Maré Baixa" (agachado/Falso) deve ser seguido rapidamente.

Eixo: Mundo Digital

Foco: Hardware, interfaces e o conceito de ligado/desligado.

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Mundo Digital	Estados dos Dispositivos.	(E103CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados.	Diferenciar brinquedos manuais de eletrônicos e perceber o estado de funcionamento (energia).	Atividade "Caça aos Eletrônicos": Passeio pela escola para identificar o que precisa de energia para funcionar (ventilador, tablet, rádio) e o que não precisa (livro, pá, balde).

Mundo Digital	Interfaces e Comunicação.	(E103CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos.	Entender que usamos botões, telas ou vozes para "falar" com as máquinas e fazê-las funcionar.	Atividade "Controle Remoto Humano": Criar um "controle" de papelão. Quando aperta o botão desenhado "Pular", o colega deve pular. Entender que o botão é a interface que envia o comando.
Mundo Digital	Interação Homem-Máquina.	(E103CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	Experimentar diferentes formas de interagir com a tecnologia (touch, mouse, voz).	Atividade "Exploradores Digitais": Se houver tablets ou mesa digital: experimentar pintar com o dedo (touch) versus pintar com o mouse/teclado, comparando a experiência.

Cultura Digital	Uso de artefatos	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	Identificar e explorar tecnologias físicas ou digitais do cotidiano.	Usar jogos educacionais em tablet/computador experimentando seus recursos.
Cultura Digital	Segurança	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	Refletir sobre não compartilhar dados pessoais (nome, endereço) com qualquer pessoa.	Jogo de imagens identificando o que as pessoas fazem com tecnologias e os cuidados necessários.

2º Ano

Currículo Municipal de Computação - Caraguatatuba

Ensino Fundamental - Anos Iniciais (1º ao 5º Ano)

1º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	Agrupar itens por atributos (cor, tamanho) para facilitar a busca.	Organizar conjunto de personagens por cores dos olhos ou figuras geométricas por tipo.
Pensamento Computacional	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir seqüências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	Identificar e executar passos necessários para realizar uma tarefa.	Seguir passos para construir origamis, executar uma receita ou montar figuras com Tangram.
Pensamento Computacional	Algoritmos	(EF01CO03) Reorganizar e criar seqüências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas seqüências à palavra 'Algoritmos'.	Ordenar passos desordenados ou criar instruções do zero.	Organizar imagens que descrevem a construção de um objeto Lego; explicar como jogar esconde-esconde.
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	Entender que a informação pode ser som, imagem ou texto e pode ser guardada/enviada.	Brincadeira de telefone sem fio; enviar um desenho para um colega; gravar áudio ⁴⁷ .
Mundo Digital	Codificação	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	Entender que dados são representados simbolicamente (ex: pixels, notas musicais).	Pintar áreas de uma imagem seguindo códigos de cores (pixel art).

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	Identificar características essenciais para classificar e agrupar objetos.	Agrupar imagens de veículos por características (voam, têm rodas, têm motor).
Pensamento Computacional	Algoritmos com repetições	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como seqüências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.	Descrever algoritmos com precisão usando instruções que se repetem.	Algoritmo para movimentação: "Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda".
Pensamento Computacional	Instrução de máquina	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	Entender que cada máquina tem operações específicas que produzem resultados.	Identificar instruções de uma calculadora (operações) ou passos de dobra-dura.
Mundo Digital	Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	Dispositivos físicos são controlados por uma seqüência de passos lógicos (programas).	Usar dispositivos do cotidiano para diferenciar o físico daquilo que o controla.
Mundo Digital	Uso de artefatos	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	Identificar funções de diferentes tecnologias (celular para ligar, PC para trabalhar).	Criar portfólio com imagens de tecnologias e seus diferentes usos.

Cultura Digital	Segurança	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	Cuidados contra roubo de dados e rastros online em jogos.	Criar portfólio com cuidados ao jogar em celulares e tablets.
------------------------	-----------	--	---	---

3º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Lógica 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.	Identificar fatos como verdadeiros/falsos e inverter valores com NÃO.	Determinar valor verdade: "Cinco NÃO é maior que seis" (Verdadeiro).
Pensamento Computacional	Algoritmos condicionais	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam seqüências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Repetições controladas por uma condição ("Enquanto...").	Algoritmo de tabuleiro: "Enquanto a próxima posição estiver vazia, ande um passo".
Pensamento Computacional	Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	Dividir um problema em partes menores para resolver e combinar soluções.	Dividir preparo do café da manhã em: preparar café + fazer sanduíche.
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	Dado é o símbolo bruto; Informação é o conjunto processado com significado.	Dados de endereço isolados (Rua, CEP) vs. Informação completa do endereço.
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	Cada informação tem uma representação (texto=ASCII, imagem=pixels)	Mostrar que data precisa de dia/mês/ano; Imagem precisa de cores em pontos.

Mundo Digital	Interface física	(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas(-dispositivos de entrada e saída).	Diferenciar dispositivos que enviam dados (teclado) dos que mostram (monitor).	Exemplificar mouse/teclado (entrada) e monitor/impressora (saída).
Cultura Digital	Uso de tecnologias	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	Explorar buscadores, filtros e cuidados na busca.	Pesquisar sobre um personagem usando diferentes palavras-chave e filtros.
Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais... para se expressar em diferentes formatos digitais.	Usar editores de texto, desenho ou animação para criar conteúdo.	Criar um desenho digital representando as férias.
Cultura Digital	Segurança	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	Identificar riscos de compartilhar dados com estranhos online.	Analisar casos de roubo de dados e criar painel sobre impactos.

4º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	(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	Estruturas de dados em linhas e colunas (grid) acessadas por (x,y).	Jogar batalha naval informando coordenadas; representar janelas de um prédio em matriz.
Pensamento Computacional	Matrizes e registros	(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.	Agrupamentos de informações de tipos diferentes (ex: ficha de aluno).	Identificar informações em documentos de identidade (nome, data, naturalidade).

Pensamento Computacional	Algoritmos aninhados	(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.	Ciclos de repetição dentro de outros ciclos.	Algoritmo para lavar janelas: Repetir 10 andares (Repetir 20 janelas).
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	Computadores usam sistema binário (0 e 1) e níveis de tensão.	Usar tabela ASCII ou códigos de imagem (preto/branco) para representar dados.
Mundo Digital	Codificação da informação	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc).	Estratégias específicas para texto (ASCII) ou imagem (RGB/Bitmap).	Codificar caracteres usando tabela ASCII ou imagens usando matriz de números.
Mundo Digital	Uso de tecnologias	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos, etc.)	Explorar editores de texto, vídeo e apresentação.	Projeto de criação de história digital ou vídeo curto.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	Refletir sobre ética, download e compartilhamento.	Painel sobre manipulação de imagens/música destacando permissões e autoria.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na internet.	Identificar fontes seguras e combater desinformação.	Comparar páginas sobre o mesmo tema com informações diferentes (ex: biografias).

5º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Listas e grafos	(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.	Estruturas sequenciais de tamanho variável (filas, pilhas) ²⁷ .	Organizar cartas de baralho em lista; fazer busca por uma carta específica.

Pensamento Computacional	Listas e grafos	(EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	Representar relações entre objetos (mapas, redes sociais).	Traçar caminhos entre prédios em um mapa (vértices) e calcular distâncias.
Pensamento Computacional	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores "verdadeiro" e "falso".	Usar operadores E, OU, NÃO para combinar condições.	Avaliar: "Cinco é maior que seis OU maior que dois" (Verdadeiro).
Pensamento Computacional	Algoritmos condicionais	(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.	Fazer escolhas baseadas em condições (SE... ENTÃO...).	Algoritmo de semáforo: "Se vermelho OU amarelo, aguarde; senão, atravesse".
Mundo Digital	Arquitetura de computadores	(EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).	Conhecer processador, memória, entrada e saída.	Explicar funções do processador e memória e exemplos de periféricos.
Mundo Digital	Armazenamento de dados	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	Diferença entre disco rígido (local) e nuvem/internet (remoto).	Exemplificar dispositivos (HD, Pen Drive, Nuvem) e onde ficam os dados.
Mundo Digital	Sistema operacional	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	Software que gerencia o hardware e outros programas.	Mostrar funções do Windows/Linux/macOS no gerenciamento da máquina.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos em confiáveis de não confiáveis.	Refletir sobre fontes, notícias falsas e credibilidade.	Estudo comparativo entre sites de jornais oficiais e blogs pessoais.
Cultura Digital	Segurança e responsabilidade	(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	Reconhecer autoria e cuidados no compartilhamento.	Criar portfólio citando fontes e respeitando direitos de imagens.

Cultura Digital	Uso de tecnologias computacionais	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	Compreender impactos da tecnologia no cotidiano e profissões.	Criar animação sobre impacto da tecnologia (ex: mensagens de áudio vs ligação).
Cultura Digital	Uso de tecnologias	(EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	Escolher a melhor tecnologia para cada tarefa.	Jogo para escolher a melhor ferramenta para resolver problemas propostos.

Pensamento Computacional	Generalização	(EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.	Criar soluções genéricas usando variáveis.	Algoritmo para calcular área de qualquer retângulo (variando base e altura).
Mundo Digital	Transmissão de dados	(EF06CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.	Informação é dividida em pacotes, enviada por rotas e remontada.	Simulação desplugada passando pedaços de frases entre alunos.
Mundo Digital	Gestão de dados	(EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.	Conceito de arquivo, sistema de arquivos e compactação.	Simular sistema de arquivos com pastas físicas; manipular pastas no PC.
Cultura Digital	Uso de tecnologias	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	Refletir sobre ética e respeito em fóruns e chats.	Propor regras de conduta para debate online (Netiqueta).
Cultura Digital	Tecnologia e sociedade	(EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.	Ciclo de vida dos aparelhos e impacto do consumo/descarte.	Discutir formas de economizar energia e substituição de celulares.

Currículo Municipal de Computação - Caraguatuba

Ensino Fundamental - Anos Finais (6º ao 9º Ano)

6º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Tipos de dados	(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um "tipo de dados".	Dados primitivos: inteiros, reais, texto (string).	Média de notas (número real) verso Lista de cartas (objeto/texto).
Pensamento Computacional	Programação	(EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.	Usar linguagens (visuais ou textuais) para descrever algoritmos.	Programa para calcular média de notas e informar se está aprovado.
Pensamento Computacional	Linguagem de programação	(EF06CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que a implementa a solução descrita.	Expressar a solução em alto nível antes de codificar.	Algoritmo no Scratch: "Se mouse tocar animal, andar 10 passos".
Pensamento Computacional	Decomposição	(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.	Dividir problema em subproblemas resolvidos independentemente.	Decompor desenho de uma casa em formas geométricas básicas (quadrado, triângulo).
Pensamento Computacional	Estratégias de solução	(EF06CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.	Definir o problema identificando o que entra e o que sai.	Para achar um Ás: Entrada = Baralho; Saída = carta procurada.

7º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Programação (Registros)	(EF07CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.	Usar registros (dados agrupados) e vetores (listas de dados similares).	Programa que lê dados de identidade (registro) ou gabarito de prova (vetor).

Pensamento Computacional	Análise de programas	(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.	Análise detalhada do código para corrigir falhas (bugs).	Usar ferramentas de depuração para monitorar execução passo a passo.
Pensamento Computacional	Projetos com programação	(EF07CO03) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	Escolher a estrutura certa (vetor, matriz, lista) para o problema.	Programa de manipulação de imagens (usando matrizes de pixels) ou jogos.
Pensamento Computacional	Propriedades de grafos	(EF07CO04) Explorar propriedades básicas de grafos.	Entender conexões, comunidades (cliques) e caminhos.	Analisar conexões em uma rede social ou entregas em um mapa.
Pensamento Computacional	Estratégias (Reuso)	(EF07CO05) Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reuso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.	Dividir tarefas entre grupos e reutilizar soluções comuns.	Algoritmo para ordenar baralho: grupos ordenam naipes separados e juntam.
Mundo Digital	Protocolos de rede	(EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.	Regras que permitem a comunicação correta entre equipamentos.	Definir regras para "telefone sem fio"; Criptografia com dicionário de códigos.
Mundo Digital	Segurança Cibernética	(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.	Proteção contra ameaças à confidencialidade e integridade.	Discutir como segredos compartilhados se espalham (vazamento de dados).
Cultura Digital	Segurança (Empatia)	(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.	Respeito a opiniões diferentes em ambientes online.	Debate respeitoso sobre escolhas musicais ou política online.
Cultura Digital	Cyberbullying	(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.	Identificar intimidação digital e refletir sobre combate.	Estudo de caso real sobre cyberbullying e propostas de solução.
Cultura Digital	Impactos ambientais	(EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.	Impacto do lixo eletrônico e toxinas.	Estudo sobre impacto de metais pesados em hardwares descartados.

Cultura Digital	Produção Digital	(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.	Uso de editores de vídeo/áudio para criar conteúdo autoral.	Documentar processo de criação de um projeto em linha do tempo.
------------------------	------------------	--	---	---

8º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Recursão	(EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.	Funções que chamam a si mesmas para resolver subproblemas.	Algoritmo recursivo para calcular tamanho de uma lista ou árvore genealógica.
Pensamento Computacional	Programação com listas	(EF08CO02) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação, empregando ou não a recursão como uma técnica de resolver o problema.	Manipular estruturas dinâmicas (listas).	Programa que junta duas pilhas de cartas ordenadas.
Pensamento Computacional	Algoritmos clássicos	(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.	Algoritmos de ordenação (sort) e busca.	Simular ou programar Bubble Sort, Quick Sort ou Busca Binária.
Pensamento Computacional	Projetos	(EF08CO04) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	Seleção da melhor estrutura (ex: vetor versus lista) para o projeto.	Jogo no Scratch com pontuação em lista e nuvem.
Mundo Digital	Sistemas distribuídos	(EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos.	Executar tarefas simultaneamente para ganhar tempo.	Analisar funcionalidades web que dependem de distribuição (ex: Google Docs).
Mundo Digital	Internet	(EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.	Rede de redes, sistemas autônomos e protocolos.	Traduzir comunicações entre camadas da rede (analogia de tradutores).

Cultura Digital	Redes sociais	(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.	Entender dinâmica das redes e ética no compartilhamento.	Compartilhar evento escolar com colegas avaliando as informações antes de enviá-las.
Cultura Digital	Dados pessoais	(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos.	Identificar dados sensíveis (nome, documentos) e riscos de exposição.	Listar dados perdidos por sites de compras/jogos e avaliar riscos.
Cultura Digital	Políticas de uso	(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.	Ler e entender o que é aceito nos termos de plataformas.	Identificar elementos polêmicos em termos de uso (ex: uso de dados).
Cultura Digital	Segurança virtual	(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.	Configurações de privacidade e navegação segura.	Verificar configurações padrão de privacidade em redes sociais.
Cultura Digital	Uso crítico das mídias	(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.	Análise crítica de fontes (buscadores, blogs, vídeos).	Comparar resultados de busca (ranqueamento) e discutir relevância.

9º Ano

Eixo	Objetivo de aprendizagem	Habilidades (Códigos BNCC Compl.)	Explicação da habilidade	Exemplos
Pensamento Computacional	Grafos e árvores	(EF09CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.	Estruturas para objetos relacionados (redes, hierarquias).	Algoritmo para encontrar caminho em mapa ou parentes em árvore genealógica.
Pensamento Computacional	Projetos	(EF09CO02) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	Aplicação prática de estruturas complexas em projetos.	Criar um sistema simples que registre e analise o consumo de água nas Unidades Escolares, com o objetivo de reduzir o desperdício de água, podendo usar planilhas eletrônicas.

Pensamento Computacional	Autômatos	(EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.	Modelar sistemas baseados em eventos (sensores, cliques).	Modelar comportamento de robô usando autômatos e sensores.
Mundo Digital	Segurança cibernética	(EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.	Entender vírus, worms, ransomware e como entram no PC.	Analisar casos famosos de malware (ex: Worm Morris, ransomware).
Mundo Digital	Criptografia	(EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.	Tornar mensagem ilegível para terceiros (segurança).	Usar algoritmos simples para codificar mensagens entre colegas.
Mundo Digital	Problemas sociais	(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.	Usar dados e ferramentas digitais para propor soluções locais.	Propor soluções para o bairro usando fóruns ou recursos digitais.
Cultura Digital	Tecnologia e sociedade	(EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.	Reflexão sobre aplicações em saúde, economia, ambiente.	Estudo sobre novas profissões e profissões que podem ser extintas.
Cultura Digital	Tecnologia e sociedade	(EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.	Acesso à tecnologia, custos, pobreza e poder.	Painel comparando custos de tecnologias e impactos no cotidiano.
Cultura Digital	Autoria	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.	Criar conteúdo respeitando licenças e autoria.	Discussão sobre pirataria e download ilegal de filmes/músicas.
Cultura Digital	Qualidade da informação	(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.	Checagem de fatos e identificação de Fake News.	Trabalhar com "Fake News" diferenciando informações falsas de verdadeiras.

Matriz de Transversalidade (Integração com outras matérias)

Este documento relaciona a **Habilidade de Computação** com a **Habilidade da BNCC (Base Nacional Comum Curricular)** de outros componentes curriculares, propondo uma atividade contextualizada na realidade do litoral norte.

Anos Iniciais (1º ao 5º Ano)

Ano	Eixo Computação	Habilidade Computação	Área Conexa	Habilidade BNCC (Matéria)	Proposta de Atividade Transversal
1º	Pensamento Computacional	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando os diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.	Ciências	(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.	"A Coleta da Orla": Em Ciências, o aluno estuda materiais (plástico, vidro, metal). Na Computação, ele cria um algoritmo de classificação para separar o "lixo virtual" coletado na praia em lixeiras coloridas corretas, identificando padrões de material.
2º	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.	Arte / Ed. Física	(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	"Coreografia Caiçara": Os alunos aprendem passos de danças típicas (Pau de Fita ou Congada). Na computação, eles devem "programar" o colega ou um personagem digital para repetir a sequência de passos da dança (Ex: 2 para esquerda, 2 para direita, gira).
3º	Cultura Digital	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	Geografia	(EF03GE04) Reconhecer o que são processos naturais e históricos e explicar como eles atuam na produção e na mudança das paisagens naturais e antrópicas nos seus lugares de vivência, comparando-os a outros lugares.	"Antes e Depois da Maré": Pesquisa orientada no Google Imagens sobre a Praia do Massaguaçu. Comparar fotos antigas e atuais para ver como a erosão marinha mudou a paisagem, criando um slide de "Antes e Depois".
4º	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.	Matemática	(EF04MA16) Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido.	"Batalha Naval do Litoral": Utilizar um mapa quadriculado de Caraguatatuba. O professor de Matemática trabalha pares ordenados (A, 2). Na computação, alunos criam um jogo onde devem encontrar "tesouros" (Ilha do Tamanduá, Morro Santo Antônio) usando essas coordenadas.

5º	Mundo Digital	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	Língua Portuguesa	(EF05LP12A) Planejar e produzir, com autonomia, resumos, mapas conceituais, relatórios, entre outros textos do campo das práticas de estudo e pesquisa, considerando a situação comunicativa, o tema/ assunto, a estrutura composicional e o estilo do gênero.	Texto no Editor de Texto: Pesquisar em diversos comércios frequentados pelos estudantes em Caraguatatuba, o uso da tecnologia e seus benefícios e não benefícios para o trabalhador e o consumidor final, depois digitar esta pesquisa no editor de texto.
----	---------------	--	-------------------	--	--

Anos Finais (6º ao 9º Ano)

Ano	Eixo Computação	Habilidade Computação	Área Conexa	Habilidade BNCC (Matéria)	Proposta de Atividade Transversal (Contexto Caraguá)
6º	Pensamento Computacional	(EF06CO04) Construir soluções usando decomposição de problemas.	Ciências	(EF06CI04) Associar a produção de medicamentos e outros materiais sintéticos ao desenvolvimento científico e tecnológico, reconhecendo benefícios e avaliando impactos socioambientais.	Etapas de Produção do Medicamento "Como um medicamento chega até nós e quais impactos ele pode causar na sociedade e no meio ambiente?" Produção: ajuda a tratar doenças / pode gerar poluição Consumo: melhora a saúde / uso excessivo pode fazer mal. Descarte: pode contaminar água.
7º	Cultura Digital	(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying e ética.	História	(EF07HI12) Identificar a distribuição territorial da população brasileira em diferentes épocas, considerando a diversidade étnico-racial, étnico-cultural (indígena, africana, europeia e asiática)	"Cidadania Digital e Local": Estudar a história dos povos originários e comunidades tradicionais de Caraguatatuba. Debater como o discurso de ódio e preconceito se manifesta na internet contra esses grupos e criar uma campanha digital de valorização da cultura local.
8º	Mundo Digital	(EF08CO04) Construir soluções articulando saberes de outras áreas (Análise de Dados).	Matemática (Estatística)	(EF08MA22) Identificar o tipo adequado de gráfico para representar um conjunto de dados de uma pesquisa ou expressar determinada informação	"Turismo Inteligente": Coletar dados reais sobre o fluxo de turistas no verão (dados da Prefeitura/Secretaria de Turismo). Usar planilhas eletrônicas para gerar gráficos de setores e barras, analisando qual praia é mais frequentada durante o verão, quais são indicadas para família e quais são indicadas para a prática de esportes.

9º	Pensamento Computacional	(E F - 09CO03) Usar robótica/automatos para resolver problemas reais.	Ciências	(E F - 09GE26*) Identificar e analisar mapas temáticos relacionados a ocorrências de desastres socioambientais em diferentes regiões do mundo, em especial, na Europa, Ásia e Oceania	Pluviômetro: Pesquisar como construir um Pluviômetro com a garrafa PET, depois construa um fluxograma para a construção de um pluviômetro e mãos a obra.
----	---------------------------------	---	-----------------	---	--

24. Considerações Finais

A consolidação deste Referencial Curricular em Tecnologia e Computação representa um marco estratégico para a Educação de Caraguatatuba. Mais do que atender às exigências normativas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023), entre outras legislações pertinentes, este documento reafirma o compromisso do município com uma educação tecnológica integral, moderna e inclusiva.

Fica evidente que a educação digital não se resume à instrumentalização técnica ou ao simples acesso a equipamentos. O objetivo central é desenvolver o Letramento e a Cultura Digital; o Pensamento Computacional e a compreensão do Mundo Digital de forma crítica, ética, criativa e inclusiva. Ao integrar esses eixos às práticas pedagógicas — desde a Educação Infantil até os Anos Finais — preparamos nossos estudantes não apenas para consumir tecnologia, mas para serem criadores de soluções e cidadãos conscientes e críticos, em uma sociedade conectada cada vez mais.

Um dos grandes diferenciais desta proposta é o respeito à identidade local. Ao conectar a computação com a vocação turística, a preservação ambiental e a cultura caiçara, tornamos o aprendizado significativo. Projetos que envolvem desde o monitoramento de bacias hidrográficas até a valorização do turismo sustentável demonstram que a inovação pode e deve dialogar com a realidade do território.

Para que este currículo se torne realidade em sala de aula a partir de 2026, o foco volta-se agora para a formação continuada dos professores. O docente é o mediador essencial nessa transformação, e garantir sua apropriação tecnológica e pedagógica é a chave para o sucesso desta implementação.

Encerramos este documento com a certeza de que a Rede Municipal de Ensino de Caraguatatuba dá um passo decisivo rumo ao futuro. A tecnologia, aqui compreendida como linguagem e ferramenta cognitiva, servirá como alavanca para reduzir desigualdades, ampliar horizontes e garantir que cada estudante tenha as competências necessárias para prosperar no século XXI.

25. Referências Bibliográficas

Referências Nacionais (Base do CIEB e Legislação):

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República, 2018.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). Brasília, DF: Presidência da República, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 1, de 17 de fevereiro de 2022. Define Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Brasília: CNE, 2022.

CIEB (Centro de Inovação para a Educação Brasileira). *Curriculo de Referência em Tecnologia e Computação.* São Paulo: CIEB, 2018. Disponível em: <http://curriculo.cieb.net.br>.

SBC (Sociedade Brasileira de Computação). *Diretrizes para o ensino de Computação na Educação Básica.* Porto Alegre: SBC, 2019.

Referências Internacionais (Inspirações do CIEB):

ASSOCIATION FOR COMPUTING MACHINERY (ACM); CSTA; CODE.ORG; NMSI; CIC. *K-12 Computer Science Framework.* Estados Unidos, 2016. Disponível em: <https://k12cs.org>. (Marco de referência para o ensino de Ciência da Computação utilizado pelo CIEB)

COMPUTING AT SCHOOL (CAS). *Computing in the national curriculum: A guide for primary teachers.* Reino Unido: CAS, 2014. (Referência do currículo britânico adotada pelo CIEB)

CSTA (Computer Science Teachers Association). *CSTA K-12 Computer Science Standards.* Estados Unidos: CSTA, 2017.

ISTE (International Society for Technology in Education). *ISTE Standards for Students.* Estados Unidos: ISTE, 2016. (Focado em letramento digital e cidadania)

UNESCO. *ICT Competency Framework for Teachers.* Paris: UNESCO, 2018.

1. Documentos e Plataforma CIEB (Essencial)

Aqui estão os materiais base para entender a estrutura das habilidades e competências:

Plataforma Interativa do Currículo CIEB: <http://curriculo.cieb.net.br> (Permite navegar pelas habilidades, filtrar por ano e ver sugestões de avaliação).

Curriculo de Referência em Tecnologia e Computação (PDF Completo): https://curriculo.cieb.net.br/assets/docs/Curriculo_deReferencia_eComputacao.pdf

Itinerário Formativo (Ensino Médio/Técnico - Para referência futura): https://curriculo.cieb.net.br/assets/docs/Curriculo_Tecnologia_ITAU.pdf

2. Ferramentas Práticas para Sala de Aula

Estas são as plataformas sugeridas no documento "CURRÍCULO MUNICIPAL (2).pdf" para as atividades de **Pensamento Computacional e Cultura Digital:**

Scratch (Programação por blocos - Anos Iniciais e Finais): <https://scratch.mit.edu> (Ferramenta principal para criação de histórias e jogos).

Code.org (Cursos de computação e Hora do Código): <https://code.org> (Oferece trilhas prontas para todas as idades).

Tinkercad (Modelagem 3D e Simulação de Circuitos/Arduino): <https://www.tinkercad.com> (Essencial para os projetos de robótica e STEAM mencionados no 9º ano).

Blockly (Jogos de lógica para iniciantes): <https://blockly.games>

3. Referências Normativas e Internacionais (Aprofundamento)
Links para as organizações que fundamentam a base pedagógica do currículo:

BNCC (Base Nacional Comum Curricular): <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

CSTA (Computer Science Teachers Association): <https://csteachers.org/> (Padrões internacionais de ensino de computação).

ISTE (International Society for Technology in Education): <https://www.iste.org/> (Padrões para uso de tecnologia na educação).

SaferNet Brasil (Segurança e Cidadania Digital): <https://new.safernet.org.br/> (Excelente para trabalhar os temas de Cyberbullying e Segurança Digital).

<https://mecred.mec.gov.br/colecao/16632>

<https://avamec.mec.gov.br/#/usuario/autenticar>

SECRETARIA DE OBRAS PÚBLICAS

AVISO DE ABERTURA

CONCORRÊNCIA PÚBLICA ELETRÔNICA Nº 03/2026 - PROCESSO INTERNO Nº 16.256/2026 - PROCESSO DE COMPRA Nº 1.339/2026 - EDITAL Nº 54/2026

Objeto: INFRAESTRUTURA URBANA DE RÉPAVIMENTAÇÃO DA RUA FERNANDO COSTA -

BAIRRO SUMARÉ

Abertura: 27/05/2026 às 09h00min.

Edital e informações: <https://portaldatransparencia.caraguatatuba.sp.gov.br/licitacoes/licitacoes>.**SECRETARIA DE SAÚDE****SEÇÃO DE VIGILÂNCIA SANITÁRIA
PUBLICAÇÃO LTA 005/2026**

A Seção de Vigilância Sanitária através da Secretaria Municipal de Saúde da Prefeitura Municipal de Caraguatatuba, tornam-se públicas as seguintes Notificações:

Fica o estabelecimento denominado, **ESCOLA BATISTA NOVO TEMPO LTDA** sito a **RUA MINISTRO DILSON FUNARO - 645 - PONTAL SANTA MARINA - Caraguatatuba/SP**; **NOTIFICADO** pela Seção de Vigilância Sanitária da Secretaria Municipal de Saúde de Caraguatatuba, a tomar ciência do **DEFERIMENTO do Processo nº 13034/2022 - PROJETO DE REGULARIZAÇÃO (REFORMA E AMPLIAÇÃO)**, através do **LAUDO TÉCNICO DE AVALIAÇÃO - LTA Nº 006/2026**.

SECRETARIA DE URBANISMO**EDITAL – “INTIMAÇÃO”**

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.144/80, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Avenida Inacio Batista de Faria, nº 1693 – Lote: P/18 – Quadra: 37 – Golfinho – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 09.239.043, neste município de Caraguatatuba-SP, a impedir ou dificultar o livre escoamento de águas pela sarjeta, no prazo de 20 (vinte) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 10 (dez) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 47798, cujo valor da multa é de R\$ 2.751,00, constante do Processo Interno nº. 3.022/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Rua Aldo Marcuci, s/n- Lote: 4 – Quadra: A – Praia das Palmeiras – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 07.056.007 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.307, cujo valor da multa é de R\$ 2.891,52 constante do Processo Interno nº. 7.329/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º e 2º da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Avenida: Geraldo Nogueira da Silva, s/n- Lote: 10 – Quadra: 13 – Porto Novo – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 07.091.012 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno e construção do muro, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.290, cujo valor da multa é de R\$ 5.020,00 constante do Processo Interno nº. 7.957/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Avenida General Osorio, s/n- Lote: 1 A 6 – Quadra: 14 – Jd Aruan – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 03.233.001 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.470, cujo valor da multa é de R\$ 27.108,00 constante do Processo Interno nº. 7.974/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Rua: Izamira Pinto Santana, nº 480 - Lote: – Quadra: – Porto Novo – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 07.349.012 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.316, cujo valor da multa é de R\$ 4.518,00 constante do Processo Interno nº. 8.088/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Avenida: Josefa Gonçalves de Almeida, s/n- Lote: 17 – Quadra: E – Pereque Mirim – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 09.420.015 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.508, cujo valor da multa é de R\$ 2.952,26 constante do Processo Interno nº. 8.608/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Avenida: Josefa Gonçalves de Almeida, s/n- Lote: 08 – Quadra: 1 – Pereque Mirim – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 09.424.006 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.510, cujo valor da multa é de R\$ 5.292,08 constante do Processo Interno nº. 8.664/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 10º e 13º, da Lei Municipal nº. 1.144/80, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Alameda Diogo Botelho, nº 159 – Lote: 17 – Quadra: C – Porto Novo – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 07.127.020, neste município de Caraguatatuba-SP, a retirada da rampa da sarjeta, no prazo de 20 (vinte) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 20 (vinte) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.321, cujo valor da multa é de R\$ 2.761,00, constante do Processo Interno nº. 8.754/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 10º e 13º, da Lei Municipal nº. 1.144/80, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Alameda Diogo Botelho, nº 96 – Lote: 18 – Quadra: C – Porto Novo – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 07.127.021, neste município de Caraguatatuba-SP, a retirada da rampa da sarjeta, no prazo de 20 (vinte) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 20 (vinte) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.322, cujo valor da multa é de R\$ 2.761,00, constante do Processo Interno nº. 8.757/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 1º, da Lei Municipal nº. 1.870/10, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Rua José Francisco dos Santos, s/n- Lote: 06 – Quadra: C – Pegorelli – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 09.976.034 neste município de Caraguatatuba-SP, a providenciar a limpeza de terreno, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 30 (trinta) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.817, cujo valor da multa é de R\$ 1.243,85 constante do Processo Interno nº. 12.344/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

EDITAL – “INTIMAÇÃO”

A PREFEITURA MUNICIPAL DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE CARAGUATATUBA, através da sua **SECRETARIA DE URBANISMO**, representada pelo Sr. Arqtº. Antônio César de Lima Abboud, Secretário Municipal de Urbanismo, no uso das atribuições que lhes são conferidas por lei, faz saber por este **EDITAL**, expedido em conformidade com o artigo 10º e 13º, da Lei Municipal nº. 1.144/80, que fica intimado o proprietário e/ou responsável do imóvel - localizado à Rua: Arapongas, nº 195 – Lote: – Quadra: – Jd Gaivotas – identificado no cadastro da Prefeitura sob o nº 05.236.025, neste município de Caraguatatuba-SP, a retirada da rampa da sarjeta, no prazo de 30 (trinta) dias, sob pena de serem tomadas outras medidas administrativas e judiciais cabíveis por parte desta Prefeitura Municipal. O intimado poderá pleitear seus direitos, no prazo de 20 (vinte) dias a partir desta publicação. Imóvel intimado/autuado, sob o auto nº. 49.428, cujo valor da multa é de R\$ 2.761,00, constante do Processo Interno nº. 14.703/2026. O recurso interposto deverá ser entregue no Setor de Protocolo, na Prefeitura Municipal da Estância Balneária de Caraguatatuba, à Rua Luiz Passos Júnior, nº 50, Centro, Caraguatatuba-SP - CEP 11660-270.

LICITAÇÕES E CONTRATOS

ABERTURA DE LICITAÇÃO

Pregão Eletrônico nº 36/2026 – PI 9086/2026 – PC 1116/2026 – Edital 44/2026

Objeto: **REGISTRO DE PREÇOS PARA FUTURA E EVENTUAL AQUISIÇÃO DE TUBOS, GUIAS, BLOCOS, GRELHAS E ADUELAS DE CONCRETO PARA ATENDIMENTO DAS DEMANDAS DA SECRETARIA DE SERVIÇOS PÚBLICOS**

Abertura: 22/05/2026 às 09h00min.

Edital e informações: <https://portaldatransparencia.caraguatuba.sp.gov.br/licitacoes/licitacoes>

ASSINATURA: 08/05/2026

CONCURSOS PÚBLICOS E PROCESSOS SELETIVOS

SEÇÃO DE RECRUTAMENTO, SELEÇÃO E ADMINISTRAÇÃO DE PESSOAL**CONVOCAÇÃO**

CONSIDERANDO A AÇÃO MOVIDA EM FACE DO MUNICÍPIO DE CARAGUATUBA, REFERENTE AO PROCESSO Nº 1004568-18.2024.8.26.0126, FICA CONVOCADA A CANDIDATA ABAIXO, APROVADA NO CONCURSO PÚBLICO EDITAL 01/2023 PARA O CARGO DESCRITO ABAIXO, PARA NO PRAZO DE 03 (TRÊS) DIAS ÚTEIS, IMPRORROGÁVEIS, A SABER NOS DIAS **13, 14 E 15 DE MAIO DE 2026**, APÓS A PUBLICAÇÃO, A COMPARECER NA DIVISÃO DE GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS, SITUADO À RUA VITAL BRASIL, Nº 44 – CENTRO, CARAGUATUBA – SP, NO HORÁRIO DAS **09h ÀS 11h E DAS 13h ÀS 16h30min**, PARA PARTICIPAR DO PROCESSO DE HABILITAÇÃO À NOMEAÇÃO ANALISADO PELA COMISSÃO DE DOCUMENTOS. NÃO TENDO SIDO REGISTRADA A PRESENÇA DO(A) CANDIDATO(A) CLASSIFICADO(A) NO PRAZO FIXADO, IMPLICARÁ EM RECONHECIMENTO DA DESISTÊNCIA DA VAGA.

AGENTE DE APOIO ESCOLAR

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	INSCRIÇÃO
330º	CELINA APARECIDA SANTOS	628006171

CARAGUATUBA, 11 DE MAIO DE 2026.

FELIPE MACEDO COSTA

Secretário Adjunto de Administração

CONVOCAÇÃO

EM SUBSTITUIÇÃO AOS CANDIDATOS QUE NÃO COMPARECERAM ÀS CONVOCAÇÕES ANTERIORES, OU FORAM DESCLASSIFICADOS EM ALGUMA DAS ETAPAS DO PROCESSO DE ADMISSÃO, FICAM CONVOCADOS (AS), OS (AS) CANDIDATOS (AS) ABAIXO, APROVADOS (AS) NO CONCURSO PÚBLICO EDITAL 003/2023 PARA OS CARGOS DESCRITOS ABAIXO, PARA NO PRAZO DE 03 (TRÊS) DIAS ÚTEIS, IMPRORROGÁVEIS, A SABER, NOS DIAS **13, 14 E 15 DE MAIO DE 2026**, APÓS A PUBLICAÇÃO, A COMPARECER NA DIVISÃO DE GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS, SITUADO À RUA VITAL BRASIL, Nº 44 – CENTRO, CARAGUATUBA – SP, NO HORÁRIO DAS **09h ÀS 11h E DAS 13h ÀS 16h30min**, PARA REALIZAR A ENTREGA DA DOCUMENTAÇÃO PREVISTA EM EDITAL. NÃO TENDO SIDO REGISTRADA A PRESENÇA DO(A)

CANDIDATO(A) CLASSIFICADO(A) NO PRAZO FIXADO, FICA RECONHECIDA A DESISTÊNCIA DA VAGA. PARA OS CARGOS QUE TIVERAM PROVAS DE TÍTULOS SERÁ NECESSÁRIA A ANÁLISE DE DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS DA FORMAÇÃO, PARA HABILITAÇÃO À NOMEAÇÃO, REALIZADA PELA SECRETARIA COMPETENTE.

AGENTE ADMINISTRATIVO

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
67º	GUSTAVO TREVISAN SOARES	13205404	PR

INSPETOR DE ALUNOS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
63º	IAGO AMARAL FIDA SOARES	50663134	SP

PEB I – EDUCAÇÃO INFANTIL – LISTA ESPECIAL NEGROS E PARDOS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
14º	ROSEMEIRE VARGAS DA SILVA	29365951	SP

PEB I – EDUCAÇÃO INFANTIL

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
68º	MARIANA DAGOSTINO BARALE GUEDES	32723150	SP
69º	FABIANA DEMÉTRIO DE CARVALHO SANTANA	30434990	SP
70º	ALIANE DOS SANTOS CUSTÓDIO	30019314	SP

CARAGUATUBA, 11 DE MAIO DE 2026.
FELIPE MACEDO COSTA
Secretário Adjunto de Administração

CONVOCAÇÃO

FICAM CONVOCADOS (AS) OS (AS) CANDIDATOS (AS) ABAIXO, APROVADOS (AS) NO CONCURSO PÚBLICO EDITAL 003/2023 PARA OS CARGOS DESCRITOS ABAIXO, PARA NO PRAZO DE 03 (TRÊS) DIAS ÚTEIS, IMPRORROGÁVEIS, A SABER, NOS DIAS **13, 14 E 15 DE MAIO DE 2026**, APÓS A PUBLICAÇÃO, A COMPARECER NA DIVISÃO DE GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS, SITUADO À RUA VITAL BRASIL, Nº 44 – CENTRO, CARAGUATUBA – SP, NO HORÁRIO DAS **09h ÀS 11h E DAS 13h ÀS 16h30min**, PARA REALIZAR A ENTREGA DA DOCUMENTAÇÃO PREVISTA EM EDITAL. NÃO TENDO SIDO REGISTRADA A PRESENÇA DO(A) CANDIDATO(A) CLASSIFICADO(A) NO PRAZO FIXADO, FICA RECONHECIDA A DESISTÊNCIA DA VAGA. PARA OS CARGOS QUE TIVERAM PROVAS DE TÍTULOS SERÁ NECESSÁRIA A ANÁLISE DE DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS DA FORMAÇÃO, PARA HABILITAÇÃO À NOMEAÇÃO, REALIZADA PELA SECRETARIA COMPETENTE.

AGENTE ADMINISTRATIVO – LISTA ESPECIAL NEGROS E PARDOS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
17º	JUDITH ROBERTTA ROENES DA SILVA	505313923	SP

INSPECTOR DE ALUNOS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
64º	PAULO HENRIQUE ALVES FOGAÇA DE CARVALHO	54442578	SP

PEB I – EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL 1º/5º - LISTA ESPECIAL NEGROS E PARDOS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
28º	REGIANE MENDES DE ALMEIDA CRUZ	48983965	SP

PEB I – EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL 1º/5º

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
117º	SARA MAGNUSSEN FORTES	40935706	SP
118º	LINDSEI CARINELI GUEDES DE SOUZA BATISTA	46916559	SP
119º	MIGUEL VICTOR MARATA	45999276	SP

PEB II - MATEMÁTICA

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
23º	LUIZ ERNESTO SANTOS HORSCHUT	23043823	SP

PEB II - GEOGRAFIA

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
10º	HIURI MARCEL DI BACO	281676537	SP

PEB II - INGLÊS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
36º	EDELY LOPES DA SILVA	23828425	SP

CIRURGIÃO DENTISTA – LISTA ESPECIAL NEGROS E PARDOS

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
1º	MAYARA DE SOUZA SILVA	39848817	SP

CIRURGIÃO DENTISTA – LISTA ESPECIAL PCD

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
1º	PAULA ROBERTA PIRES MIRANDA	49784568	SP

AUXILIAR EM SAÚDE BUCAL

CLASSIFICAÇÃO	NOME DO CANDIDATO	IDENTIDADE	UF
5º	ELISE GARCIA NARDI SOARES	44242520	SP

CARAGUATUBA, 11 DE MAIO DE 2026.
FELIPE MACEDO COSTA
 Secretário Adjunto de Administração

CÂMARA MUNICIPAL DE CARAGUATUBA

ABERTURA DE LICITAÇÃO

Pregão Eletrônico nº 03/2026 – Processo Interno nº 6160/2026 – Processo de Compra nº 14/2026 – Edital nº 05/2026
 Objeto: **CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA FORNECIMENTO DE SERVIÇOS ESPECIALIZADOS EM TECNOLOGIA E SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO, SUPORTE TÉCNICO, MANUTENÇÃO E INFRAESTRUTURA DE EQUIPAMENTOS, CONFORME**

QUANTIDADES E EXIGÊNCIAS TÉCNICAS ESTABELECIDAS NESTE TERMO DE REFERÊNCIA
 Data da Disputa: 26/05/2026 às 09h00min.
 Edital e informações:
<http://www.portalcamaracaragua.com.br/>
https://portaldatransparencia.caraguatuba.sp.gov.br/licitacoes/licitacoeshttps://pncp.gov.br/app/editais?q=&status=recebendo_proposta&pagina=1

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL E CULTURAL DE CARAGUATUBA – FUNDACC

A FUNDAÇÃO EDUCACIONAL E CULTURAL DE CARAGUATUBA – FUNDACC, por meio de seu Presidente, Sr. Adailson Wellington Moreira dos Santos, no uso de suas atribuições legais, e em conformidade com o Edital de Seleção Pública de Estagiários nº 01/2025, **CONVOCA** os candidatos abaixo relacionados, aprovados no referido Processo Seletivo, para comparecerem à Seção de Recursos Humanos desta Fundação, situada à Rua Santa Cruz, nº 396, Centro, Caraguatuba/SP, **até o dia 15 de maio de 2026**, nos horários das **09h00 às 11h30** e das **14h00 às 16h30**, a fim de tomarem ciência e apresentarem a documentação necessária para a formalização do Acordo de Cooperação e assinatura do Termo de Compromisso de Estágio, sem vínculo empregatício. Os candidatos deverão apresentar os seguintes documentos: Documento de identidade (RG); Cadastro de Pessoa Física (CPF); Comprovante de residência atualizado e Comprovante de matrícula atualizado do curso pelo qual participaram do Processo Seletivo nº 01/2025. **O não comparecimento no prazo estabelecido será considerado como desistência tácita**, ensejando a convocação do próximo candidato, conforme a ordem de classificação.

ADMINISTRAÇÃO		
NOME	CPF	CLASSIFICAÇÃO
Lilian Tavares de Jesus	38786799800	5º
ENSINO MÉDIO		
NOME	CPF	CLASSIFICAÇÃO
Anderson Emanuel dos Santos	57985719806	13º

Caraguatuba, 11 de maio de 2026.

Fundação Educacional e Cultural de Caraguatuba - FUNDACC
ADBAILSON WELLINGTON MOREIRA DOS SANTOS
 Presidente

EDITAL Nº 11, DE 09 DE MARÇO DE 2026 CREDENCIAMENTO ARTISTAS E FAZEDORES DE CULTURA PARA COMPOR A PROGRAMAÇÃO CULTURAL PROMOVIDA PELA FUNDACC

12ª LISTA CREDENCIADOS – RESULTADO PROVISÓRIO

A Fundação Educacional e Cultural de Caraguatuba - Fundacc, torna pública a Classificação dos Credenciados, divulgando a 12ª Lista de Credenciados do Edital 11/2026, de acordo com as decisões das Comissões de Seleção e de Contratação e abre prazo para recurso de 11 a 13 de maio de 2026:

CREDENCIADOS:

Nome Do Artista/ Grupo/Projeto	Nome Do Responsável	Pontuação	Análise Documental
Mar de Brincadeiras	Alexandra Letícia Dutra Zevallos	49	HABILITADA

Artes Visuais, Artes em Madeiras	Douglas Dias dos Santos	40	HABILITADO
Mar de Brincadeiras	Houston Charles Batista	44	HABILITADO

NÃO CREDENCIADOS:

Nome do Artista/ Grupo/Projeto	Nome do Responsável	Pontuação	Análise Documental
Memórias	Adriana Ferreira Pires	39	DILIGÊNCIA
Entre Modas e Memórias - Andressa e Hiago)	Andressa Lourenço Coelho de Souza	34	DILIGÊNCIA
Cenografia	Evandro Ermelino	56	DILIGÊNCIA
Trio Luar	Felippe Lins Santos	38	DILIGÊNCIA
Mar de Brincadeiras	Gabriela Antonakis	44	DILIGÊNCIA
Circular - Canta O Circo, Gira A Roda	Iassiene Fida Rossi Hernandez Veiga	44	INABILITADA
Dj Boulevard, Eventos e Festivals	Lais Ellen da Costa Rodrigues	44	INABILITADA
Coisas De Caiçara - Palestra Vivencial	Pedro Caetano dos Santos	56	DILIGÊNCIA
Coisas De Caiçara - Oficina de Rabeca e Narrativas da Tradição Caiçara	Pedro Caetano dos Santos	56	DILIGÊNCIA
Contaçõ d e Histórias	Romário Gualberto Ferreira	56	INABILITADO
Marcelo Zaffani e Banda	Shaiane Silva Maciel Zaffani	31	DILIGÊNCIA
Grupo Aleluia de Fandango	Shaiane Silva Maciel Zaffani	31	DILIGÊNCIA
Mosaico Contemporâneo	Tania Luiza Queiroz Corrêa e Castro	49	INABILITADA
Lambe-Lambe Retratos	Vanessa Sanches	34	INABILITADA

Os candidatos que estão **EM DILIGÊNCIA** receberão um e-mail informando o motivo e abrindo prazo para envio da correção.

Os candidatos **INABILITADOS** receberão em e-mail informando o motivo e poderão se credenciar novamente.

Caraguatatuba, 11 de maio de 2026.

ADBAILSON WELLINGTON MOREIRA DOS SANTOS
PRESIDENTE



CARAGUATATUBA
DIÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO