



## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICIPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

### ATAS E RESOLUÇÕES

1. **ATA DA 3ª REUNIÃO EXTRAORDINÁRIA DO**  
2. **CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME,**  
3. **CRIADO PELA LEI MUNICIPAL Nº**  
4. **QUATROCENTOS E QUARENTA E SETE, DO ANO**  
5. **DOIS MIL E CINCO, REFERENTE AO MÊS DE**  
6. **AGOSTO DE 2025.**

7.  
8. Aos vinte dias do mês de agosto do ano de dois mil  
9. e vinte e cinco, às quinze horas, na Sala dos  
10. Conselhos, localizada na Rua Pedro Ferreira de  
11. Araújo, nº 84, Loteamento Nova Conquista, na  
12. cidade de Dona Inês/PB, reuniram-se os Senhores:  
13. José Júnior dos Santos (Representante da Secretaria  
14. Municipal de Educação), Josinaldo Ferreira de Lima  
15. (Representante dos pais de alunos), Bianca Cristina  
16. da Silva Gregório (Representante das Associações  
17. Comunitárias), Ieda Freire do Nascimento Araújo  
18. (Representante dos professores da rede privada) e  
19. Jairo Alves Felipe (Representante dos professores  
20. da rede pública), nomeados pelas Portarias nº  
21. 267/2024 e nº 170/2022, objetivando cumprir a  
22. seguinte pauta: a) Apresentação e aprovação da  
23. Resolução nº 4/2025 que estabelece as diretrizes  
24. para a implementação do ensino de Computação na  
25. Rede Municipal de Ensino de Dona Inês. Os  
26. trabalhos foram abertos pelo presidente, José Júnior  
27. dos Santos, que, após constatar quórum, agradeceu  
28. a presença e a parceria dos demais conselheiros. Em  
29. seguida, deu início à ordem do dia, apresentando e  
30. apreciação da Resolução nº 4/2025, elaborado em  
31. conformidade com a Base Nacional Comum  
32. Curricular (BNCC) e demais legislações  
33. educacionais vigentes, ressaltando a importância da  
34. inclusão da Computação como componente  
35. essencial para o desenvolvimento das competências  
36. digitais e do pensamento computacional nos  
37. estudantes da rede municipal. Aberta a palavra para  
38. apreciação, a conselheira Iêda Freire do Nascimento  
39. Araújo destacou a relevância da proposta para  
40. ampliar as oportunidades de aprendizagem dos

41. alunos, reforçando a necessidade de garantir  
42. formação continuada para os professores. Já o  
43. conselheiro Jairo Alves Felipe enfatizou a  
44. necessidade de adequar os recursos tecnológicos  
45. disponíveis nas escolas, de forma a garantir  
46. condições materiais para a implementação da  
proposta. O presidente, José Júnior dos Santos,  
destacou a importância da Resolução, pois ela define  
os parâmetros para a organização curricular, carga  
horária e orientações pedagógicas. Além disso, a  
resolução traz, ainda, em seu anexo, algumas  
possibilidades a serem desenvolvidas nas escolas,  
contemplando as dimensões do ensino de  
Computação, de modo a respeitar a realidade e as  
condições de cada unidade escolar. Posta em  
votação, a resolução foi aprovada por unanimidade,  
ficando deliberado que sua publicação será  
providenciada pela Secretaria Municipal de  
Educação, para posterior encaminhamento às  
escolas da rede pública municipal. Nada mais  
havendo a tratar, o presidente deu por encerrada a  
reunião e ordenou a digitação desta ata, conforme  
estabelece a Resolução nº 11 de 22/12/2015, que  
após lida e achada conforme será assinada por todos  
os presentes e por mim, *Clodoval Justino de Araújo*  
*Júnior* que secretariei os trabalhos.

Clodoval Justino de Araújo Júnior (Secretário Executivo)

José Júnior dos Santos (Presidente)

Jairo Alves Felipe (Conselheira)

Bianca Cristina da Silva Gregório (Conselheira)

Ieda Freire do Nascimento Araújo (Conselheira)





# DIÁRIO OFICIAL

MUNICIPAL ELETRÔNICO (E-DOM)

Criado pela Lei Municipal nº 756  
de 12 de dezembro de 2016

## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICIPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

Josinaldo Ferreira de Lima (Conselheiro)

\*via física original assinada

CME/RESOLUÇÃO Nº. 04/2025, de 20 de agosto de 2025.

**DISPÕE SOBRE AS DIRETRIZES PARA IMPLEMENTAÇÃO DO ENSINO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA NAS ETAPAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL E DO ENSINO FUNDAMENTAL DE 9 ANOS, NO ÂMBITO DO SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO DE DONA INÊS, EM CONSONÂNCIA COM A BNCC COMPUTAÇÃO, A LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL E A LEI Nº. 14.533/2023.**

**O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – CME**, no uso das atribuições legais que lhe são conferidas e pela Lei Municipal nº. = 447/2005, de 21 de setembro de 2005, e

**CONSIDERANDO** O disposto nos arts. 4º. e 26 da Lei nº. 9.394/1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB);

**CONSIDERANDO** A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e seu documento complementar da BNCC Computação, que organiza o ensino de computação em três dimensões: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital;

**CONSIDERANDO** A Lei nº. 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas;

**CONSIDERANDO** A necessidade de orientar e apoiar as unidades escolares na organização curricular para a área de Computação, garantindo a equidade de acesso, qualidade e atualização pedagógica;

### RESOLVE:

#### CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º.** Esta Resolução estabelece as diretrizes para a implementação do ensino de Educação Digital e Midiática nas etapas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental de 9 anos no Sistema Municipal de Ensino de Dona Inês.

**Art. 2º.** O ensino de Educação Digital e Midiática poderá ser abordado como componente curricular específico ou de forma transversal, contemplando as dimensões:

I – **Pensamento Computacional:** refere-se ao desenvolvimento de estratégias de raciocínio lógico, decomposição de problemas, reconhecimento de padrões e criação de algoritmos, permitindo que os estudantes compreendam, representem e solucionem desafios de forma estruturada e criativa.

II – **Mundo Digital:** diz respeito à compreensão, uso e criação de tecnologias digitais, envolvendo conhecimentos sobre hardware, software, redes e ferramentas digitais, para que os alunos possam interagir com recursos tecnológicos de forma funcional, crítica e responsável.

III – **Cultura Digital:** trata do conjunto de práticas, valores e atitudes relacionados ao uso da tecnologia na sociedade, abrangendo segurança, cidadania digital, ética, colaboração online, produção e compartilhamento de conteúdos, favorecendo a participação consciente e crítica no ambiente digital.

**Paragrafo único.** As unidades escolares que optarem por incluir a Educação Digital e Midiática como componente curricular específico deverão assegurar a oferta de, no mínimo, uma aula semanal destinada exclusivamente a esse componente, a qual será ministrada por professor devidamente habilitado ou com formação compatível com a área, observadas as diretrizes pedagógicas e a realidade de cada escola.

#### CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO POR ETAPA

**Art. 3º.** Na Educação Infantil o ensino terá caráter exploratório, lúdico e integrado às experiências das crianças.





## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICÍPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

**Art. 4º.** No Ensino Fundamental será progressivo e articulado com as demais áreas.

### CAPÍTULO III

#### IMPLEMENTAÇÃO, APOIO E PRAZO

**Art. 5º.** Compete à Secretaria Municipal de Educação garantir as condições físicas, logísticas, humanas e de formação necessárias para a implementação do ensino de Educação Digital e Midiática, incluindo:

I – aquisição e manutenção de equipamentos e softwares;

II – disponibilização de internet de qualidade nas unidades escolares;

III – formação inicial e continuada para professores e equipe técnica;

IV – apoio pedagógico e técnico às escolas na integração da Computação ao currículo.

**Art. 6º.** As unidades escolares terão 120 dias para incluir no Projeto Pedagógico e no currículo o planejamento do ensino de Educação Digital e Midiática, conforme as dimensões e possibilidades previstas neste documento.

### CAPÍTULO IV

#### DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 7º.** O Conselho Municipal de Educação acompanhará e avaliará a implementação das diretrizes previstas nesta Resolução, podendo propor ajustes e recomendações às unidades escolares e à Secretaria Municipal de Educação.

**Art. 8º.** Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Município de Dona Inês/PB, em 20 de agosto de 2025.

**JOSÉ JÚNIOR DOS SANTOS**

Presidente do Conselho Municipal de Educação – CME

### ANEXO I – Possibilidades de Aplicação da BNCC Computação com Objetivos e Passo a Passo

#### EDUCAÇÃO INFANTIL (EI)

##### 1) Pensamento Computacional (10 possibilidades)

###### 1. Sequência de histórias ilustradas.

**Objetivo:** Desenvolver noção de ordem e sequência lógica.  
**Passo a passo:** Entregar cartões com imagens fora de ordem; Pedir que as crianças organizem para formar a história; Conferir coletivamente e narrar a sequência; Variar com novas histórias.

###### 2. Caminho de setas no chão (programação desplugada).

**Objetivo:** Introduzir algoritmos como instruções passo a passo.

**Passo a passo:** Colar setas (→, ↑, ↓, ←) no chão; Definir ponto de partida e chegada; As crianças montam as instruções com setas; Uma criança "executa" caminhando pelas setas.

###### 3. Classificação por atributos.

**Objetivo:** Reconhecer padrões (cor, forma, tamanho) e agrupar.

**Passo a passo:** Oferecer blocos variados; Pedir que agrupem por um critério; Trocar o critério e justificar a escolha; Expor os grupos.

###### 4. Padrões de som e movimento.

**Objetivo:** Identificar repetição e regularidade.

**Passo a passo:** Propor sequência de palmas e passos; As crianças repetem; Criar novas sequências com as crianças; Registrar com desenhos simples.

###### 5. Algoritmo com blocos de montar.

**Objetivo:** Relacionar instruções claras a resultados específicos.

**Passo a passo:** Mostrar um modelo; DitAR instruções em etapas; Crianças montam seguindo as etapas; Comparar com o modelo e ajustar ("depurar").







## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICÍPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

### 6. Labirinto no papel

**Objetivo:** Resolver problemas por tentativa e erro.

**Passo a passo:** Distribuir labirintos simples; Traçar o caminho com lápis; Discutir estratégias (voltar, testar); Trocar labirintos.

### 7. Dobradura como receita

**Objetivo:** Seguir e dar instruções (algoritmo).

**Passo a passo:** Demonstrar cada etapa da dobradura; Crianças repetem, professor observa; Identificar etapas confusas (depuração); Expor as produções.

### 8. Causa e efeito com brinquedos

**Objetivo:** Perceber que ações produzem resultados.

**Passo a passo:** Apresentar brinquedos de apertar/puxar; Explorar livremente; Nomear a ação e o efeito; Registrar com fotos.

### 9. Rotina do dia em ordem

**Objetivo:** Estruturar sequências temporais.

**Passo a passo:** Listar momentos do dia (entrada, lanche); Ordenar coletivamente; Criar cartaz da rotina; Revisitar ao início de cada dia.

### 10. Caça-erro de instruções

**Objetivo:** Desenvolver “depuração” de passos.

**Passo a passo:** Apresentar receita simples com um passo errado; Identificar o erro em grupo; Corrigir e testar; Guardar a versão correta.

## 2) Mundo Digital (10 possibilidades)

### 1. Desenho no tablet

**Objetivo:** Introduzir uso criativo de telas.

**Passo a passo:** Abrir app de desenho; Demonstrar ferramentas básicas; Crianças desenharam livremente; Exibir na TV/monitor.

### 2. Tirar fotos da turma

**Objetivo:** Compreender registro digital de imagens.

**Passo a passo:** Mostrar como segurar e focar a câmera; Cada criança fotografa algo da sala; Selecionar 1 foto por criança; Montar mural digital.

### 3. Liga/desliga e ícones

**Objetivo:** Reconhecer estados básicos e símbolos.

**Passo a passo:** Identificar botões e ícones; Simular

ligar/desligar; Relacionar ícones a funções; Jogo rápido de associação.

### 4. Partes do computador

**Objetivo:** Diferenciar monitor, teclado, mouse.

**Passo a passo:** Apresentar as partes; Nomear e repetir; Explorar o uso do mouse/teclado; Brincar de “onde está...?”.

### 5. Robô de piso (Bee-Bot ou similar)

**Objetivo:** Vivenciar comandos simples.

**Passo a passo:** Colocar tapete quadriculado; Definir destino; Programar com botões; Executar e ajustar.

### 6. Visita ao laboratório

**Objetivo:** Familiarizar com o ambiente tecnológico.

**Passo a passo:** Conhecer a sala e as regras; Sentar em duplas; Abrir um app indicado; Socializar o que aprenderam.

### 7. Jogos educativos supervisionados

**Objetivo:** Aprender com atividades digitais lúdicas.

**Passo a passo:** Selecionar jogo de associação; Explicar objetivos; Jogar em tempo limitado; Conversar sobre estratégias.

### 8. Gravação de áudio

**Objetivo:** Explorar registro de voz.

**Passo a passo:** Abrir gravador; Cada criança diz seu nome; Ouvir juntos; Salvar com rótulos.

### 9. Desenhar aparelhos do cotidiano

**Objetivo:** Relacionar vivências a tecnologias.

**Passo a passo:** Citar aparelhos que conhecem; Desenhar um; Contar para a turma como usam; Montar painel.

### 10. “Telefone sem fio” e comunicação

**Objetivo:** Comparar comunicação direta e mediada.

**Passo a passo:** Brincar de telefone sem fio; Comparar com ligação real/vídeo; Falar sobre cuidados; Registrar aprendizados.

## 3) Cultura Digital (10 possibilidades)

### 1. Regras de uso seguro

**Objetivo:** Introduzir cuidados básicos online.

**Passo a passo:** Rodinha de conversa; Levantar exemplos do que é seguro; Criar 3 regras da turma; Ilustrar as regras.





## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICIPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

### 2. Histórias sobre senhas

**Objetivo:** Compreender que senhas são secretas.

**Passo a passo:** Ler história com personagem e senha; Discutir quando compartilhar; Dramatizar “pediram minha senha”; Reforçar que não se compartilha.

### 3. Cooperação em murais digitais

**Objetivo:** Exercitar colaboração e respeito.

**Passo a passo:** Criar mural com fotos/desenhos; Cada criança adiciona a sua parte; Comentar positivamente; Publicar no telão da sala.

### 4. Portfólio digital com ajuda

**Objetivo:** Organizar registros das produções.

**Passo a passo:** Fotografar trabalhos; Guardar em pasta da turma; Revisitar mensalmente; Mostrar às famílias.

### 5. Verdadeiro ou falso?

**Objetivo:** Iniciar pensamento crítico sobre informações.

**Passo a passo:** Apresentar imagens/afirmações simples; Votar se é verdadeiro/falso; Explicar os motivos; Guardar aprendizados.

### 6. Tempo de tela combinado

**Objetivo:** Promover hábitos equilibrados.

**Passo a passo:** Conversar sobre rotina; Definir limite coletivo; Registrar com pictogramas; Avaliar no fim da semana.

### 7. Direito de imagem (noções)

**Objetivo:** Respeitar o outro em registros.

**Passo a passo:** Explicar pedir autorização para fotos; Simular pedido de autorização; Escolher onde exibir; Reforçar respeito.

### 8. Regras de convivência online

**Objetivo:** Construir netiqueta básica.

**Passo a passo:** Listar palavras gentis; Encenar conversas respeitadas; Criar cartaz; Relembrar nas atividades.

### 9. Acessibilidade: letras e contrastes

**Objetivo:** Valorizar inclusão na comunicação.

**Passo a passo:** Mostrar tamanhos de letras; Escolher o mais legível; Aplicar em cartazes; Explicar por quê.

### 10. Emojis e sentimentos

**Objetivo:** Expressar emoções de forma adequada.

**Passo a passo:** Apresentar emojis comuns; Associar a situações reais; Criar emojis da turma; Usar em recadinhos.

## ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS (1º. ao 5º)

### 1) Pensamento Computacional (10 possibilidades)

#### 1. Padrões numéricos e visuais

**Objetivo:** Identificar e estender padrões.

**Passo a passo:** Apresentar sequências (2, 4, 6...); Pedir a próxima sequência; Criar padrões com formas/cores; Explicar a regra do padrão.

#### 2. Algoritmos com setas no papel

**Objetivo:** Representar rotas com instruções.

**Passo a passo:** Entregar grade quadriculada; Marcar início e destino; Escrever sequência de setas; Trocar com colega e testar.

#### 3. Histórias interativas no Scratch Jr

**Objetivo:** Programar sequências e eventos simples.

**Passo a passo:** Introduzir blocos de movimento; Criar cenário e personagens; Programar início/fim da história; Apresentar para a turma.

#### 4. Robótica básica (Bee-Bot/Code.org A–D)

**Objetivo:** Comandos, laços simples e depuração.

**Passo a passo:** Definir desafio no tapete; Programar passos e testar; Ajustar quando errar; Registrar algoritmo final.

#### 5. Decomposição de problemas do cotidiano

**Objetivo:** Quebrar tarefas em partes menores.

**Passo a passo:** Escolher problema (recreio organizado); Listar etapas necessárias; Distribuir responsabilidades; Avaliar resultado.

#### 6. Caça-erro de sequência

**Objetivo:** Exercitar depuração e lógica.

**Passo a passo:** Entregar algoritmo com um erro; Localizar e justificar o erro; Corrigir e testar; Comparar soluções.

#### 7. Mapa de percurso da escola

**Objetivo:** Traduzir espaço em instruções.

**Passo a passo:** Desenhar mapa simples; Escrever passos para chegar à biblioteca; Colega executa no mapa; Revisar clareza dos passos.





## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICÍPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

### 8. Coleta e organização de dados (tabelas)

**Objetivo:** Introduzir dados estruturados.

**Passo a passo:** Escolher tema (frutas favoritas); Coletar em tabela; Contar e comparar; Criar gráfico em papel.

### 9. Jogos de regras (cartas/tabuleiro)

**Objetivo:** Entender regras como algoritmos.

**Passo a passo:** Explicar regras passo a passo; Jogar em duplas; Observar estratégias; Reescrever regras mais claras.

### 10. Fluxogramas simples

**Objetivo:** Representar processos com símbolos.

**Passo a passo:** Ensinar início, ação e fim; Criar fluxograma de "fazer um lanche"; Trocar com colega e seguir; Ajustar ambiguidade.

## 2) Mundo Digital (10 possibilidades)

### 1. Partes do computador e funções

**Objetivo:** Reconhecer hardware básico.

**Passo a passo:** Apresentar CPU/monitor/teclado/mouse; Jogo de associação peça→função; Montar "kit" em cartaz; Revisão rápida oral.

### 2. Organizar arquivos e pastas

**Objetivo:** Criar rotina de salvamento.

**Passo a passo:** Criar pasta da turma; Cada aluno cria subpasta; Salvar arquivo com nome padrão; Abrir e localizar depois.

### 3. Processador de texto básico

**Objetivo:** Digitar e formatar um parágrafo.

**Passo a passo:** Escrever pequeno relato; Aplicar negrito/italico/alinhamento; Salvar e imprimir/compartilhar; Revisar ortografia.

### 4. Apresentações de slides

**Objetivo:** Sintetizar ideias em slides.

**Passo a passo:** Modelo com título e imagem; Inserir 3 slides do tema; Ensaiar fala curta; Apresentar ao grupo.

### 5. Desenho digital (bitmap/vetorial simples)

**Objetivo:** Explorar ferramentas de desenho.

**Passo a passo:** Abrir app de desenho; Usar formas, preenchimento e texto; Criar uma cena; Exportar imagem.

### 6. Navegador: endereço x busca

**Objetivo:** Diferenciar digitar URL de pesquisar.

**Passo a passo:** Mostrar barra de endereço; Fazer pesquisa

por palavra-chave; Acessar site conhecido por URL; Discutir resultados.

### 7. Simulação de e-mail escolar (sem envio real)

**Objetivo:** Compreender campos e etiqueta básica.

**Passo a passo:** Explicar Para/Assunto/Corpo; Rascunhar mensagem para a direção; Revisar netiqueta; Salvar rascunho.

### 8. Planilhas: soma e média

**Objetivo:** Usar fórmulas simples.

**Passo a passo:** Inserir dados de uma pesquisa; Aplicar SOMA e MÉDIA; Ordenar colunas; Criar gráfico de colunas.

### 9. Digitação e ergonomia

**Objetivo:** Desenvolver postura e ritmo.

**Passo a passo:** Ajustar cadeira/monitor; Exercício curto de digitação; Pausas regulares; Avaliar evolução.

### 10. Dispositivos e sensores do cotidiano

**Objetivo:** Reconhecer tecnologia embarcada.

**Passo a passo:** Listar exemplos (semáforo, termômetro); Explicar como "sentem" o ambiente; Relacionar a situações reais; Produzir cartaz explicativo.

## 3) Cultura Digital (10 possibilidades)

### 1. Frases-senha

**Objetivo:** Criar senhas fáceis de lembrar e seguras.

**Passo a passo:** Explicar critérios (tamanho, variedade); Criar frase-senha sem dados pessoais; Guardar em local seguro; Simular troca periódica.

### 2. Privacidade: o que não compartilhar

**Objetivo:** Proteger dados pessoais.

**Passo a passo:** Listar informações sensíveis; Simular post e revisar riscos; Ajustar configurações de privacidade (simulado); Produzir guia da turma.

### 3. Netiqueta na prática

**Objetivo:** Comunicar-se com respeito online.

**Passo a passo:** Ler exemplos de mensagens; Identificar problemas (caps lock, tom); Reescrever de forma respeitosa; Encenar conversa modelo.

### 4. Cyberbullying: identificar e agir

**Objetivo:** Reconhecer, prevenir e buscar ajuda.

**Passo a passo:** Estudo de caso breve; Mapear sinais; Criar plano de apoio; Divulgar canais de ajuda.







## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICIPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

### 5. Direitos autorais e créditos

**Objetivo:** Usar e creditar imagens corretamente.

**Passo a passo:** Mostrar diferença entre autoral e público; Buscar imagens com licença aberta; Inserir crédito no trabalho; Registrar fontes.

### 6. Checagem básica de informações

**Objetivo:** Verificar antes de compartilhar.

**Passo a passo:** Escolher afirmação popular; Procurar 2 fontes confiáveis; Comparar versões; Concluir e registrar.

### 7. Comunicação multimodal

**Objetivo:** Integrar texto, áudio e imagem.

**Passo a passo:** Definir mensagem; Criar cartaz com QR de áudio; Apresentar à turma; Avaliar clareza.

### 8. Colaboração em documento compartilhado (supervisionado)

**Objetivo:** Escrever de forma colaborativa e respeitosa.

**Passo a passo:** Abrir documento coletivo; Definir papéis; Comentar e revisar; Registrar histórico de mudanças.

### 9. Acessibilidade: texto alternativo

**Objetivo:** Descrever imagens para todos.

**Passo a passo:** Mostrar exemplo de alt text; Cada aluno descreve sua imagem; Trocar e testar compreensão; Melhorar as descrições.

### 10. Rotina de bem-estar digital

**Objetivo:** Equilibrar estudo, descanso e telas.

**Passo a passo:** Mapear hábitos da semana; Definir metas realistas; Acompanhar com tabela; Refletir sobre resultados.

## ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS FINAIS (6º. ao 9º)

### I- PENSAMENTO COMPUTACIONAL (10 POSSIBILIDADES)

#### 1. Jogos no Scratch com variáveis e condições

**Objetivo:** Aplicar lógica, variáveis e eventos.

**Passo a passo:** Planejar jogo simples; Implementar movimento/colisão; Inserir pontuação/vidas; Testar e depurar.

#### 2. App Inventor: aplicativo utilitário

**Objetivo:** Criar app com interface e lógica básica.

**Passo a passo:** Definir problema (lista de tarefas); Montar

telas e blocos; Testar no emulador/celular; Coletar feedback e melhorar.

#### 3. Python introdutório (entrada, laços e listas)

**Objetivo:** Escrever scripts para automatizar tarefas simples.

**Passo a passo:** Revisar sintaxe básica; Ler entradas e processar; Usar laços/condições; Salvar e documentar.

#### 4. Algoritmos clássicos desplugados (busca/ordenação)

**Objetivo:** Compreender eficiência e etapas.

**Passo a passo:** Simular com cartas; Comparar número de passos; Discutir vantagens/limites; Relacionar ao cotidiano.

#### 5. Modelagem e CSV

**Objetivo:** Organizar dados em tabelas e operar.

**Passo a passo:** Definir campos e tipos; Coletar dados da turma; Salvar em CSV; Ler/filtrar em planilha ou Python.

#### 6. Resolução de problema real com algoritmos

**Objetivo:** Estruturar solução passo a passo.

**Passo a passo:** Escolher problema local (rota do ônibus); Decompor e definir critérios; Desenhar algoritmo/fluxo; Prototipar e avaliar.

#### 7. Micro:bit/robótica com sensores

**Objetivo:** Programar entradas/saídas e eventos.

**Passo a passo:** Conectar e testar LEDs/botões; Ler sensor (luz/temperatura); Programar reação; Documentar montagem.

#### 8. Automação com planilhas

**Objetivo:** Resolver rotinas com fórmulas e filtros.

**Passo a passo:** Levantar dados de um projeto; Aplicar PROCV/CONT.SE; Criar filtros e validações; Gerar gráficos.

#### 9. Lógica booleana e circuitos (simulador)

**Objetivo:** Relacionar portas lógicas a decisões.

**Passo a passo:** Montar circuitos AND/OR/NOT; Tabela-verdade; Projetar circuito para um alarme; Testar condições.

#### 10. Projeto final (design thinking)

**Objetivo:** Integrar etapas do PC em solução digital.

**Passo a passo:** Empatia e definição do problema; Ideação e prototipagem; Testes com usuários; Iterar e apresentar.

### II- MUNDO DIGITAL (10 POSSIBILIDADES)

#### 1. Redes e Internet (conceitos básicos)

**Objetivo:** Entender IP, roteador, Wi-Fi e caminhos de dados.

**Passo a passo:** Mapear rede da escola; Identificar





### ESTADO DA PARAÍBA - MUNICÍPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

dispositivos; Simular envio de pacotes; Discutir largura de banda e latência.

#### 2. Computação em nuvem e colaboração

**Objetivo:** Usar armazenamento e edição colaborativa.

**Passo a passo:** Criar pasta compartilhada; Editar documento em grupo; Controlar versões; Definir boas práticas de compartilhamento.

#### 3. Sistemas operacionais: permissões e organização

**Objetivo:** Gerir arquivos, pastas e acessos.

**Passo a passo:** Criar estrutura de pastas; Ajustar permissões (simulado); Usar atalhos e pesquisa; Backup local/nuvem.

#### 4. Edição de vídeo e áudio

**Objetivo:** Produzir conteúdo multimídia.

**Passo a passo:** Planejar roteiro curto; Gravar e importar mídias; Cortar, transições e legendas; Exportar e avaliar.

#### 5. Imagem digital: pixels e compressão

**Objetivo:** Relacionar resolução, tamanho e qualidade.

**Passo a passo:** Comparar imagens com resoluções; Alterar dimensões/compressão; Observar artefatos; Definir uso adequado por contexto.

#### 6. Web estática (HTML/CSS básicos)

**Objetivo:** Criar página simples com texto e imagem.

**Passo a passo:** Estruturar HTML mínimo; Aplicar CSS para layout básico; Inserir links e listas; Publicar localmente.

#### 7. Segurança digital: malware e phishing

**Objetivo:** Reconhecer ataques comuns e prevenção.

**Passo a passo:** Analisar mensagens suspeitas (simuladas); Identificar sinais de golpe; Configurar 2FA (simulado); Montar checklist de segurança.

#### 8. Dados abertos: importar, limpar, visualizar

**Objetivo:** Transformar dados brutos em informação.

**Passo a passo:** Baixar dataset simples (ex.: clima da cidade); Tratar valores faltantes; Criar gráfico (linha/coluna); Interpretar resultados.

#### 9. IoT e sensores no cotidiano

**Objetivo:** Compreender dispositivos conectados.

**Passo a passo:** Mapear exemplos (lâmpadas, wearables); Explicar coleta de dados; Debater riscos e benefícios; Propor uso responsável.

#### 10. Introdução à IA (conceitos e usos responsáveis)

**Objetivo:** Entender entradas/saídas e limites de modelos.

**Passo a passo:** Explorar exemplos práticos; Discutir vieses e erros; Definir usos adequados na escola; Criar guia de boas práticas.

### III- CULTURA DIGITAL (10 POSSIBILIDADES)

#### 1. Identidade e pegada digital

**Objetivo:** Refletir sobre rastros online e reputação.

**Passo a passo:** Levantar tipos de rastros; Simular busca do próprio nome (em sala, sem internet real se necessário); Definir cuidados; Elaborar plano pessoal.

#### 2. Licenças e Creative Commons

**Objetivo:** Usar conteúdos com licenças adequadas.

**Passo a passo:** Apresentar tipos de CC; Buscar mídia com licença aberta; Creditar corretamente; Publicar trabalho com uma licença.

#### 3. Desinformação e checagem avançada

**Objetivo:** Aplicar critérios de verificação.

**Passo a passo:** Selecionar notícia viral (simulada); Verificar fonte, data e autoria; Consultar verificadores; Redigir veredito fundamentado.

#### 4. Participação cidadã online

**Objetivo:** Engajar em causas de interesse público.

**Passo a passo:** Mapear problema local; Planejar campanha digital responsável; Produzir materiais (post/arte); Avaliar impacto e ética.

#### 5. Comunicação assertiva em grupos

**Objetivo:** Argumentar com respeito e evidências.

**Passo a passo:** Estabelecer regras do debate; Distribuir papéis (moderador, relator); Debater tema com fontes; Registrar conclusões.

#### 6. Bem-estar e autorregulação

**Objetivo:** Monitorar e ajustar hábitos digitais.

**Passo a passo:** Autoauditoria de uso; Definir metas e limites; Ativar lembretes/pausas (simulados); Reavaliar após uma semana.

#### 7. Privacidade e 2FA na prática

**Objetivo:** Proteger contas com camadas extras.

**Passo a passo:** Revisar configuração de privacidade (simulado); Criar senhas fortes e únicas; Ativar 2FA (simulado); Guardar códigos de backup.







## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICIPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

### 8. Design inclusivo e acessibilidade

**Objetivo:** Aplicar princípios de design universal.

**Passo a passo:** Analisar um site quanto a acessibilidade; Propor melhorias (contraste, teclado); Recriar página com ajustes; Testar com checklist WCAG simplificado.

### 9. Economia criativa e autoria

**Objetivo:** Planejar projeto autoral (podcast, zine digital).

**Passo a passo:** Definir público e formato; Organizar roteiro e produção; Cuidar de crédito e trilhas livres; Divulgar com ética.

### 10. Impactos sociais e ambientais da tecnologia

**Objetivo:** Analisar benefícios, riscos e sustentabilidade.

**Passo a passo:** Levantar exemplos positivos (telemedicina, comunicação); Discutir impactos negativos (lixo eletrônico, consumo de energia); Relacionar com ODS e sustentabilidade; Propor soluções locais em grupo.

\*via física original assinada

## LICITAÇÕES E CONTRATOS

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO

**DISPENSA Nº:** 0275/2025

Processo Nº: 1416/2025

Registro CGM Nº: 25-00371-2

Pelo presente instrumento, com base na Lei nº 14.133/2021, ADJUDICO o objeto Serviço de profissional formado em neurologia para realizar palestras sobre Autismo e a neurodiversidade, neurociência e altas habilidades dentre outras, para os professores da E. Infantil, Primeira Fase, Segunda Fase, EJA, Gestores Escolares, Equipe Pedagógica, Equipe Multiprofissional, Equipe do AEE, Pais e responsáveis dos alunos com deficiência da Rede Municipal de Ensino., referente a DISPENSA Nº 0275/2025 em favor de RICARDO ANDRADE DE MIRANDA (CNPJ: 49.156.395/0001-05) R\$ 9.000,00 nos termos do artigo 71, inciso IV da referida lei.

HOMOLOGO a licitação, referente a DISPENSA Nº 0275/2025, feito nos termos da Lei nº 14.133/2021, e suas alterações posteriores. Tendo em vista a manifestação da Comissão de Contratação que, em análise aos documentos

apresentados pela(s) empresa(s) vencedora(s), constatou o atendimento de todas as condições previstas no edital.

A empresa vencedora fica obrigada a cumprir integralmente as condições estabelecidas no contrato que será celebrado entre as partes, nos termos da Lei nº 14.133/2021, bem como a executar o objeto adjudicado nos termos e prazos estipulados.

Por fim, autorizo a publicação deste Termo de Adjudicação e Homologação referente ao processo de DISPENSA, no Diário Oficial do Município e no Portal Nacional de Contratações Públicas - PNCP, para fins de publicidade e transparência, nos termos do artigo 54 da Lei nº 14.133/2021. Fica convocado(s) o(s) licitante(s) vencedor(s) no período de 05 (cinco) dias úteis, para as assinatura(s) do(s) termo(s) de contrato.

DONA INÊS, 21 de agosto de 2025.

  
**ANTÔNIO JUSTINO DE ARAÚJO NETO**  
PREFEITO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
FMAS - FUNDO MUNICIPAL DE ASSISTÊNCIA SOCIAL  
ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO

**DISPENSA Nº:** 0306/2025

Processo Nº: 2672/2025

Registro CGM Nº: 25-00372-1

Pelo presente instrumento, com base na Lei nº 14.133/2021, ADJUDICO o objeto Contratação de profissional para exercer a função de facilitador na oficina de recreação no Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV) de Dona Inês/PB, no período de agosto a novembro de 2025., referente a DISPENSA Nº 0306/2025 em favor de MARIA HELENA PEREIRA BORGES (CPF: 129.936.654-64) R\$ 6.072,00 nos termos do artigo 71, inciso IV da referida lei. HOMOLOGO a licitação, referente a DISPENSA Nº 0306/2025, feito nos termos da Lei nº 14.133/2021, e suas alterações posteriores. Tendo em vista a manifestação da Comissão de Contratação que, em análise aos documentos apresentados pela(s) empresa(s) vencedora(s), constatou o atendimento de todas as condições previstas no edital.

A empresa vencedora fica obrigada a cumprir integralmente as condições estabelecidas no contrato que será celebrado entre as partes, nos termos da Lei nº 14.133/2021, bem como a executar o objeto adjudicado nos termos e prazos estipulados.





## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICÍPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

Por fim, autorizo a publicação deste Termo de Adjudicação e Homologação referente ao processo de DISPENSA, no Diário Oficial do Município e no Portal Nacional de Contratações Públicas - PNCP, para fins de publicidade e transparência, nos termos do artigo 54 da Lei nº 14.133/2021. Fica convocado(s) o(s) licitante(s) vencedor(s) no período de 05 (cinco) dias úteis, para as assinatura(s) do(s) termo(s) de contrato.

DONA INÊS, 21 de agosto de 2025.

**HELOÍSA JUSTINO DA COSTA TEIXEIRA ARAÚJO**  
SECRETÁRIA

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**EXTRATO DE CONTRATO**

Nº do Contrato: 0501/2025

Processo Nº: 1823/2025

Registro CGM Nº: 25-50465-7

Contratante SECRETARIA DE CULTURA E TURISMO

Contratado MARIA MICHELE DE OLIVEIRA CUNHA

Fundamento Legal DISPENSA Nº 0291/2025

Objeto confecção de artigos personalizados em madeira e MDF, com elementos que representam a identidade do município, destinados ao Raízes do Brejo 2025 e a outros eventos promovidos pela Secretaria de Cultura e Turismo.

Assinatura 18/08/2025

Vigência 18/08/2025 A 31/12/2025

Valor 12.489,00

**ANTÔNIO JUSTINO DE ARAÚJO NETO**  
PREFEITO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO**

**PREGÃO(ELETRÔNICO) Nº: 0067/2025**

Processo Nº: 0657/2025

Registro CGM Nº: 25-00354-2

Pelo presente instrumento, com base na Lei nº 14.133/2021, ADJUDICO o objeto Contrato de locação de veículos com motorista, tipo automóvel com capacidade de 5 pessoas, para ficar a disposição da Escola Municipal Professora Maria Ferreira da Costa, pertencente a rede municipal de ensino., referente ao PREGÃO(ELETRÔNICO) Nº 0067/2025 em favor de 47.588.437 VALBER RODRIGUES DE ANDRADE

(CNPJ: 47.588.437/0001-51) R\$ 23.303,00 nos termos do artigo 71, inciso IV da referida lei.

HOMOLOGO a licitação, referente ao PREGÃO(ELETRÔNICO) Nº 0067/2025, feito nos termos da Lei nº 14.133/2021, e suas alterações posteriores. Tendo em vista a manifestação da Comissão de Contratação que, em análise aos documentos apresentados pela(s) empresa(s) vencedora(s), constatou o atendimento de todas as condições previstas no edital.

A empresa vencedora fica obrigada a cumprir integralmente as condições estabelecidas no contrato que será celebrado entre as partes, nos termos da Lei nº 14.133/2021, bem como a executar o objeto adjudicado nos termos e prazos estipulados.

Por fim, autorizo a publicação deste Termo de Adjudicação e Homologação referente ao processo de PREGÃO(ELETRÔNICO), no Diário Oficial do Estado, Município e no Portal Nacional de Contratações Públicas - PNCP, para fins de publicidade e transparência, nos termos do artigo 54 da Lei nº 14.133/2021.

Fica convocado(s) o(s) licitante(s) vencedor(s) no período de 05 (cinco) dias úteis, para as assinatura(s) do(s) termo(s) de contrato.

DONA INÊS, 21 de agosto de 2025.

**ANTÔNIO JUSTINO DE ARAÚJO NETO**  
PREFEITO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**AVISO DE LICITAÇÃO**

**CONCORRÊNCIA Nº: 0003/2025**

Processo Nº: 0997/2025

Registro CGM Nº: 25-00370-4

A PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS, torna público que fará realizar através do Agente de Contratação para conhecimento dos interessados nos termos da Lei N.º 14.133/2021 e suas alterações, Lei complementar N.º 123/2006 e suas alterações e demais normas inerentes a espécie, que realizará licitação na modalidade CONCORRÊNCIA, no dia 04 de setembro de 2025 às 14:00 horas, tendo como objetivo: CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA REALIZAR SERVIÇO DE: CONSTRUÇÃO DO MURO (MÃO DE OBRA) DA ÁREA REFLORESTADA MEMORIAL LAGEDO DO JERIMUM (ANTIGO LIXÃO), LOCALIZADA NA ZONA URBANA DESTA MUNICÍPIO. COM MATERIAL POR CONTA DA CONTRATANTE. A reunião ocorrerá no





## ESTADO DA PARAÍBA - MUNICIPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

endereço [www.portaldecompraspublicas.com.br](http://www.portaldecompraspublicas.com.br). Maiores informações no setor de contratação

DONA INÊS, 19 de agosto de 2025.

**FERNANDA TAMARA DE LIMA ARAUJO CARVALHO**  
AGENTE DE CONTRATAÇÃO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**AVISO DE LICITAÇÃO**

**LEILÃO Nº:** 0001/2025  
**Processo Nº:** 1493/2025  
**Registro CGM Nº:** 25-00369-1

A PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS, torna público que fará realizar através do Agente de Contratação para conhecimento dos interessados nos termos da Lei complementar N.º 123/2006 e suas alterações e demais normas inerentes a espécie, que realizará licitação na modalidade LEILÃO, no dia 15 de setembro de 2025 às 14:00 horas, tendo como objetivo: Abertura de procedimento licitatório, na modalidade Leilão Público, para alienação de bens móveis (veículos automotores) inservíveis a Gestão Pública Municipal.. A reunião ocorrerá no endereço [www.portaldecompraspublicas.com.br](http://www.portaldecompraspublicas.com.br). Maiores informações no setor de contratação

DONA INÊS, 19 de agosto de 2025.

**FERNANDA TAMARA DE LIMA ARAUJO CARVALHO**  
AGENTE DE CONTRATAÇÃO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**EXTRATO DE ADITIVO DE CONTRATO**

**ADITIVO**

Número4

Tipo PRAZO/VALOR

Assinatura 20/08/2025

Vigência 20/08/2025 A 24/10/2025

Valor 55.307,13

CONTRATO (antes do Aditivo)

Número0542/2024

Processo Nº 0362/2024

Registro CGM Nº 24-50514-5

Contratante SECRETARIA MUN.DE

OBRAS,SERV.PÚBL.AGRICULTURA E MEIO AMBIENTE

Contratado A. R. DE SOUSA JUNIOR

Fundamento Legal CONCORRÊNCIA Nº 0004/2024  
Objeto ABERTURA DE PROCEDIMENTO LICITATÓRIO, PARA CONTRATAÇÃO DE EMPRESA NO RAMO DA CONSTRUÇÃO CIVIL, PARA REALIZAR A COSTRUÇÃO DA: SEGUNDA FASE DO MEMORIAL CRUZ DA MENINA  
Vigência 29/08/2024 A 24/10/2025  
Valor Original 319.400,00  
Valor Acumulado 319.400,00

**ANTÔNIO JUSTINO DE ARAÚJO NETO**  
PREFEITO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**EXTRATO DE CONTRATO**

**Nº do Contrato:** 0500/2025

Processo Nº: 1820/2025

Registro CGM Nº 25-50474-6

Contratante SECRETARIA DE CULTURA E TURISMO

Contratado TADEU MATIAS DE ARAÚJO

Fundamento Legal INEXIGIBILIDADE Nº 0010/2025

Objeto Contratação de apresentação cultural de forró autêntico para o Festival de Inverno do município, no dia 29 de agosto de 2025.

Assinatura 15/08/2025

Vigência 15/08/2025 A 31/12/2025

Valor 14.000,00

**ANTÔNIO JUSTINO DE ARAÚJO NETO**  
PREFEITO

ESTADO DA PARAÍBA  
PREFEITURA MUNICIPAL DE DONA INÊS  
**EXTRATO DE CONTRATO**

**Nº do Contrato:** 0502/2025

Processo Nº: 1417/2025

Registro CGM Nº 25-50475-4

Contratante SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Contratado ROBERIO LUIS NASCIMENTO CUNHA

Fundamento Legal DISPENSA Nº 0276/2025

Objeto Aquisição de materiais esportivos para as escolas municipais da segunda fase, Escola Municipal Senador Humberto Lucena e Escola Municipal Maria Ferreira da Costa Oliveira, com o intuito de promover a vivência esportiva dos alunos, durante o ano de 2025.

Assinatura 19/08/2025







# DIÁRIO OFICIAL

MUNICIPAL ELETRÔNICO (E-DOM)

Criado pela Lei Municipal nº 756  
de 12 de dezembro de 2016

ESTADO DA PARAÍBA - MUNICÍPIO DE DONA INÊS - PODER EXECUTIVO

DOM nº 2124, ano 47, de 21 de agosto de 2025

Vigência 19/08/2025 A 31/12/2025

Valor 15.785,00

**ANTÔNIO JUSTINO DE ARAÚJO NETO**  
PREFEITO

