



Rodrigo Cardoso Bulhões
Secretário Municipal de Finanças e Execução Orçamentária

DECRETO

DECRETO Nº 24.200, DE 17 DE ABRIL DE 2026.

Nomeação *sub judice* (Faz).

A **PREFEITA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA**, Estado da Bahia, usando das atribuições que lhe confere o art. 154, incisos V e XXI, da Lei Orgânica do Município, bem como nos termos da Lei Complementar nº 1.786, de 2011; e

CONSIDERANDO a decisão exarada nos autos dos processos de nº 0503153-93.2018.8.05.0274, cumprimento de sentença, em trâmite na 1ª Vara da Fazenda Pública da Comarca de Vitória da Conquista;

DECRETA:

Art. 1º Fica nomeada, *sub judice*, a Sr.^a **ADRIANA SANTOS DA SILVA**, para exercer o cargo de provimento efetivo de Auxiliar de Serviços Gerais - Higienização e Suporte Operacional.

Art. 2ª Este Decreto entra em vigência na data de sua publicação, ficando revogadas todas as disposições em contrário.

Vitória da Conquista – BA, 17 de abril de 2026.

Ana Sheila Lemos Andrade
Prefeita Municipal

RESOLUÇÃO

RESOLUÇÃO CME Nº 001/2026

Institui diretrizes para a implementação da Computação na Educação Básica no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Vitória da Conquista/BA, como complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e dá outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE VITÓRIA DA CONQUISTA – CME, no uso de suas atribuições legais conferidas por lei, com fundamento no art. 211 da Constituição Federal, bem como nos artigos. 8º e 11, incisos III e IV, da Lei nº 9.394/1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN), e na Lei Municipal nº 1885/2013, que institui o Sistema Municipal de Ensino.

CONSIDERANDO o disposto na Lei nº 8.069/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), que assegura o direito à educação integral e ao desenvolvimento pleno;

CONSIDERANDO a Lei nº 9.394/1996 (LDBEN), que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional;

CONSIDERANDO a Lei nº 13.005/2014, que institui o Plano Nacional de Educação (PNE);

CONSIDERANDO a Lei nº 14.113/2020, que regulamenta o FUNDEB e reforça a necessidade de melhoria da qualidade da educação básica;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que instituem as Normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à BNCC;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital;

CONSIDERANDO a necessidade de alinhamento dos currículos municipais às competências gerais da BNCC, especialmente no que se refere à cultura digital e ao pensamento computacional;

CONSIDERANDO a importância da Computação como área estratégica para o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e tecnológicas indispensáveis à formação integral dos estudantes;

CONSIDERANDO a urgência de promover a inclusão digital com equidade, garantindo acesso, permanência e aprendizagem significativa no contexto da cultura digital;

CONSIDERANDO a necessidade de formação continuada dos profissionais da educação para implementação qualificada das políticas curriculares.

RESOLVE:

Art. 1º - Instituir a Computação na Educação Básica, como referência obrigatória para organização do currículo das instituições pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Vitória da Conquista, em complemento à BNCC e ao Documento Orientador Curricular do Território Municipal.

§1º A BNCC Computação integra o currículo municipal como componente transversal, conforme definido no Plano Municipal de Educação Digital e Midiática, assegurando o desenvolvimento das seguintes dimensões: pensamento computacional, mundo digital e cultura digital;

§2º Os processos de ensino e aprendizagem deverão observar a BNCC, a legislação vigente e as diretrizes estabelecidas nesta Resolução;

§3º A formação continuada deverá ocorrer anualmente, a partir de 2026, com foco na reflexão sobre a prática pedagógica e no aperfeiçoamento profissional.

Art. 2º Para fins desta Resolução, consideram-se:

I - Tecnologia: conjunto de conhecimentos, técnicas e ferramentas aplicadas à resolução de problemas;

II - Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC): recursos tecnológicos, digitais ou analógicos, utilizados para produzir, armazenar, processar e comunicar informações;

III - Cultura digital: compreensão crítica, ética e responsável dos impactos das tecnologias digitais na sociedade;

IV - Computação desplugada: abordagem pedagógica que ensina conceitos computacionais sem o uso

de dispositivos digitais;

V - Pensamento computacional: conjunto de habilidades para resolução de problemas de forma lógica, estruturada e sistemática;

VI - Fluência digital: capacidade de utilizar tecnologias digitais para acessar, produzir e comunicar informações;

VII - Linguagem digital: formas de comunicação mediadas por tecnologias, incluindo linguagens de programação, símbolos e mídias digitais;

VIII - Letramento digital: capacidade de compreender, avaliar, criar e comunicar informações de forma crítica e ética utilizando tecnologias digitais;

IX - Mundo digital: conjunto de ambientes, dispositivos e sistemas tecnológicos físicos e virtuais.

Art. 3º O eixo pensamento computacional deverá se fundamentar nos seguintes pilares:

I - de composição;

II - reconhecimento de padrões;

III - abstração;

IV - elaboração de algoritmos.

Art. 4º O eixo mundo digital deverá se fundamentar nas seguintes dimensões:

I - codificação;

II - processamento;

III - distribuição;

Art. 5º - O eixo cultura digital deverá se fundamentar nas seguintes dimensões:

I - tecnologia e sociedade;

II - cidadania digital;

III - letramento digital;

Art. 6º As competências e habilidades da Computação deverão estar articuladas ao Documento Curricular Municipal e demais normativas educacionais vigentes.

Art. 7º Na Educação Infantil, a partir dos 4 (quatro) anos, a Computação deverá ser desenvolvida de forma lúdica, integrada aos campos de experiência, com foco em:

I - Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento;

II - Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais;

III - Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de

maneira individual ou em grupo;

IV - Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas;

Parágrafo único. Na Educação Infantil, a abordagem deverá priorizar práticas lúdicas e desplugadas, respeitando as recomendações do tempo máximo de tela para crianças de 4 e 5 anos.

Art. 8º No Ensino Fundamental, a Computação proporcionará a formação crítica dos estudantes, de modo a contribuir para a explicação do mundo atual a fim de que o/a estudante se reconheça enquanto ser ativo e consciente de transformação, capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

Parágrafo único: Nos anos iniciais, a computação deverá estar voltada à integração de competências tecnológicas de forma lúdica, desplugada, explorando recursos que promovam o pensamento lógico, a resolução de problemas e a criatividade.

Art. 9º A Secretaria Municipal de Educação prestará assessoramento técnico às instituições da rede municipal para implementação desta Resolução.

Art. 10 Compete à Secretaria Municipal de Educação definir estratégias relativas a:

I - Orientar as unidades escolares quanto à implementação da BNCC Computacional;

II - Promover formação continuada aos profissionais da educação;

III - Disponibilizar materiais pedagógicos e recursos didáticos adequados;

IV - Acompanhar e avaliar o processo de implementação;

V - Informar e orientar, através do Conselho Municipal de Educação, as instituições particulares de Educação Infantil, a necessidade de providenciar e implantar a BNCC Digital.

Art. 11 As instituições privadas da educação infantil deverão protocolar, no prazo de um ano a partir da publicação dessa normativa o, Plano de Ação contendo:

I - reorganização curricular;

II - formação continuada;

III - estratégias de monitoramento.

Art. 12 Compete à Secretaria Municipal de Educação, no prazo de um ano a partir da publicação dessa normativa a implementação do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática, e definir estratégias relativas a:

I - financiamento;

II - previsão orçamentária (LDO, LOA e PPA);

III - valorização da carreira docente.

Art. 13 Esta Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.



Sala das Sessões Cons.º Frei Serafim do Amparo, do Conselho Municipal de Educação de Vitória da Conquista, 15 de abril de 2026.

**Cons.^a Carmen Sílvia Freitas de Oliveira
Vice Presidente do Conselho Municipal**



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

1

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

Prefeitura Municipal de Vitória da Conquista

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

**Plano Municipal de Educação Digital e Midiática da Rede Municipal
de Vitória da Conquista/BA**



Gabinete do Secretário Municipal de Educação
Vitória da Conquista - Bahia

HOMOLOGADO EM: 10/04/2026

Vitória da Conquista – Bahia
2025

Bragundes

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

2

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

Prefeita Municipal de Vitória da Conquista

Ana Sheila Lemos Andrade

Secretário Municipal de Educação

Edgar Larry Andrade Soares

Secretária Adjunta Municipal de Educação

Selma Maria de Oliveira Silva

Coordenador Geral do Núcleo Pedagógico

Ronilson Ferreira dos Santos

Comissão de Elaboração

Adelaide Lourdes Andrade Freire Santos

Átila Silva Ramos (Presidente da comissão)

dom.pmvc.ba.gov.br



Calline Pereira dos Santos
Elisabete dos Santos Silva
Julia Alves dos Santos Castro
Maria Rachel Oliveira Bonfim
Patrícia Figueiredo Gonçalves
Simone Neri da Silva

Revisão

Adelaide Lourdes Andrade Freire Santos

Gabinete do Secretário Municipal de Educação
Vitória da Conquista - Bahia

HOMOLOGADO EM: 10/04/2026

Vitória da Conquista – Bahia
2025

Maqundes

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



EXEMPLO PARA A BAHIA

PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

3

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

1 FUNDAMENTAÇÃO LEGAL E NORMATIVA

- 1.1 Constituição Federal do Brasil (1988)
- 1.2 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/1996)
- 1.3 Plano Nacional de Educação – PNE (Lei nº 13.005/2014)
- 1.4 Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Resolução CNE/CP nº 2/2017)
- 1.5 Política Nacional de Educação Digital – PNEP (Lei nº 14.560/2023)

dom.pmvc.ba.gov.br



1.5 Política Nacional de Educação Digital – PNEU (Lei nº 14.533/2023)

1.6 Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (Resolução CNE/CEB nº 4/2010)

1.7 Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática - Resolução CNE/CEB Nº 2, de 21 de março de 2025

1.8 Deliberação CEE-BA nº 02/2025

2 MATRIZ DE HABILIDADES

3 CRONOGRAMA DE AÇÕES DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

4

APRESENTAÇÃO



O Plano Municipal de Educação Digital e Midiática da Rede Municipal de Vitória da Conquista é fruto de um movimento que reconhece a urgência de integrar, de forma estruturada e significativa, os saberes da era digital à formação dos estudantes do nosso município. Esta proposta foi concebida como parte de um compromisso maior com a educação pública de qualidade, alinhando-se às diretrizes nacionais e respondendo às transformações sociais, culturais e tecnológicas que marcam o nosso tempo.

O documento se ancora na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em sua versão homologada pela Resolução CNE/CP nº 2/2017, - que estabelece competências gerais voltadas ao desenvolvimento pleno dos estudantes, no Parecer CNE/CEB Nº: 2/2022 – que estabelece normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Este documento ficou conhecido como BNCC Computação. Soma-se a isso a Resolução CNE/CP nº 1/2022, que orienta também à inclusão da Computação como componente curricular obrigatório na Educação Básica, bem como a recente Lei nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), ampliando o escopo de atuação das redes de ensino no campo da inclusão, da capacitação e do letramento digital.

Esta proposta apresenta a Educação Digital não como um conteúdo fragmentado ou acessório, mas como área de conhecimento essencial à formação crítica, criativa e cidadã dos estudantes. Ao abordar os eixos de Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital, há que fomentar práticas pedagógicas que promovam o protagonismo estudantil, a resolução de problemas e o uso ético da informação.

A construção deste documento foi orientada por uma escuta atenta das necessidades das escolas, pela valorização das experiências já vivenciadas na rede e pelo respeito às especificidades de cada etapa da Educação Básica. Dessa forma,

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

apresenta-se como um referencial que dialoga com a realidade local, ao mesmo tempo em que amplia horizontes de aprendizagem e de inovação pedagógica.

Confiamos que a implementação desse plano fortalecerá os projetos político-pedagógicos das escolas, ampliará as oportunidades de formação dos estudantes e contribuirá com a consolidação de uma rede municipal de ensino comprometida com a equidade, a inclusão e a excelência na educação.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

6

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

1. FUNDAMENTAÇÃO LEGAL E NORMATIVA

A rede pública municipal de ensino de Vitória da Conquista, atualmente, é composta por 117 escolas, 32 Centros Municipais de Educação Infantil e Creches, totalizando 149 unidades escolares que atendem aproximadamente 44.881 estudantes.

A transformação digital vivenciada na sociedade contemporânea impõe à educação pública o desafio de repensar práticas, currículos e políticas de formação para atender às novas demandas do século XXI. Nesse contexto, a Secretaria Municipal de Educação de Vitória da Conquista apresenta a proposta pedagógica do Componente Curricular de Computação como parte integrante do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática, reafirmando seu compromisso com uma escola pública inclusiva, inovadora e conectada com os desafios e possibilidades da cultura digital.

A implementação do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática será realizada na perspectiva da transversalidade, contemplando todas as etapas da Educação Básica – da Educação Infantil aos anos finais do ensino Fundamental. O objetivo é promover o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao pensamento computacional, ao letramento digital e ao uso ético, criativo e seguro das tecnologias da informação e comunicação. Ao assumir a transversalidade como princípio orientador, busca-se assegurar que tais aprendizagens estejam integradas às diferentes áreas do conhecimento, de modo a garantir aos estudantes da rede de ensino o acesso equitativo ao saber necessário para compreender e intervir no mundo digital de maneira crítica, consciente e autônoma.



Dentre os objetivos específicos da implantação desse plano, destacam-se:

- i. Universalizar o acesso à aprendizagem digital, garantindo infraestrutura tecnológica básica e formação continuada de professores;
- ii. Inserir a Computação como componente transversal do currículo, conforme orientações da BNCC e da Política Nacional de Educação Digital (PNED);

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



EXEMPLO PARA A BAHIA



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

7

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

- iii. Desenvolver o pensamento computacional como competência transversal, aplicada à resolução de problemas, criação de projetos e ampliação da capacidade lógica e criativa dos estudantes;
- iv. Promover a cultura digital e o uso ético das tecnologias, com vistas à formação cidadã e à segurança digital;
- v. Fortalecer a equidade educacional, por meio de ações que reduzam a exclusão digital nas escolas urbanas e do campo;
- vi. Estimular práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas aos princípios da personalização, da colaboração e da interdisciplinaridade.

Essa proposta foi pensada a partir das realidades e potencialidades das escolas municipais de Vitória da Conquista. Mais que um documento normativo, ela constitui um marco de orientação para a atuação docente, a formação continuada e a construção de experiências educativas transformadoras.

Nessa perspectiva, a proposta para o componente curricular de Computação, no contexto do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática de Vitória da Conquista, fundamenta-se em um conjunto de dispositivos legais, normativos e orientadores que regulamentam o direito à educação de qualidade e promovem a



orientadores que regulamentam o direito à educação de qualidade e promovem a inserção das tecnologias digitais na formação dos estudantes, desde a Educação Infantil até os anos finais do Ensino Fundamental.

A elaboração desse plano está em consonância com um conjunto de marcos legais e diretrizes nacionais e estaduais que orientam a Educação Básica e a integração das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. Destacam-se, entre eles, a Constituição Federal da República Federativa do Brasil (1988), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/1996), o Plano Nacional de Educação – PNE (Lei nº 13.005/2014), a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Resolução CNE/CP nº 2/2017), a Política Nacional de Educação Digital – PNE (Lei nº 14.533/2023), bem como as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (2010).

Complementam esse arcabouço normativo a Deliberação CEE-BA nº 02/2025, que orienta a implementação da BNCC Computação no âmbito do sistema de ensino

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

8

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

do Estado da Bahia, e as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática – Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, que estabelecem parâmetros para a inclusão de práticas digitais de forma transversal e integrada ao currículo escolar.

Ao articular essas normativas, o Plano Municipal de Educação Digital e Midiática assegura que a educação digital seja concebida de maneira crítica, ética e inclusiva, promovendo o letramento digital, o pensamento computacional e a utilização consciente das tecnologias em todas as etapas da Educação Básica do município.

1.1 Constituição Federal do Brasil (1988)

A Constituição institui, em seu artigo 205, que a educação é direito de todos e dever do Estado e da família, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Nesse sentido, a incorporação da Computação como componente curricular fortalece esse princípio, ao promover a inclusão digital e o desenvolvimento de competências para o mundo contemporâneo.

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (BRASIL, 1988, art. 205)

A ideia é garantir uma educação com formação integral, ética e participativa, inserindo novas linguagens, ferramentas e competências no fazer pedagógico, sem perder de vista o sujeito social e histórico que aprende.

1.2 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/1996)

A LDB nº 9394/96 orienta a organização da educação nacional e, em seus artigos 26 e 32, reconhece a importância da flexibilidade curricular e da introdução de

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

9

conteúdos contemporâneos que favoreçam o desenvolvimento das competências essenciais. O ensino de Computação se articula a esses dispositivos ao promover o letramento digital, o pensamento computacional e a cidadania digital

dom.pmvc.ba.gov.br



...ramento digital, e pensamento computacional e a cidadania digital.

Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. [\(Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013\)](#) [...]

Art. 32. O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante: [\(Redação dada pela Lei nº 11.274, de 2006\)](#)

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; [...].
(BRASIL, 1996, art. 26 e 32)

A legislação educacional brasileira, ao estabelecer diretrizes para a organização curricular, reconhece a importância da adaptação dos conteúdos escolares às transformações da sociedade. Nesse sentido, os princípios expressos nos artigos 26 e 32 da LDB evidenciam que o currículo não deve se restringir a uma base comum, mas pode incorporar elementos que dialoguem com as especificidades locais e com as exigências contemporâneas da formação cidadã.

O letramento digital, nesse cenário, emerge como uma competência fundamental para a inserção crítica e produtiva dos estudantes na cultura digital. Sua inclusão no currículo é, portanto, coerente com o marco legal, ao ampliar as possibilidades de aprendizagem significativa, promover a equidade de acesso às tecnologias e preparar os educandos para os desafios do mundo conectado em que vivem.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba

pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



EXEMPLO PARA A BAHIA



1.3 Plano Nacional de Educação – PNE (Lei nº 13.005/2014)

O PNE prevê, em sua meta 7, a necessidade de fomentar a qualidade da educação básica, com a incorporação de tecnologias educacionais. Em sua meta 5, aponta a alfabetização na idade certa, à qual a Computação pode contribuir por meio de metodologias ativas e recursos digitais.

O Plano Nacional de Educação (Lei nº 13.005/2014) estabelece diretrizes e metas que orientam a elaboração de políticas educacionais em todos os níveis federativos. No contexto da educação digital e midiática, destacam-se especialmente duas metas diretamente relevantes:

Meta 7 – Tecnologias educacionais e inovação

7.12) incentivar o desenvolvimento, selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio e incentivar práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, com preferência para softwares livres e recursos educacionais abertos. (PNE, 2014, meta 7.12)

[...]

7.15) universalizar, até o quinto ano de vigência deste PNE, o acesso à rede mundial de computadores em banda larga de alta velocidade e triplicar, até o final da década, a relação computador/aluno (a) nas escolas da rede pública de educação básica, promovendo a utilização pedagógica das tecnologias da informação e da comunicação. (PNE, 2014, meta 7.15)

Esses dispositivos normativos ressaltam a necessidade de inserir as tecnologias educacionais no processo pedagógico, com ênfase em metodologias inovadoras e acesso equitativo ao mundo digital. Além disso, a Meta 5 destaca a alfabetização na idade certa como prioridade, com estratégias que incentivam diretamente a integração de tecnologias. E ainda no detalhamento, a meta orienta a adoção de ferramentas digitais pedagógicas:

Meta 5 – Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do ensino fundamental.



R. C. Siqueira Campos

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba

pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



EXEMPLO PARA A BAHIA

PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

11

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

5.3) selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a alfabetização de crianças, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, bem como o acompanhamento dos resultados.

5.4) fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem. (PNE, 2014, meta 5)

Diante disso, a implantação do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática de Vitória da Conquista justifica-se plenamente como alinhamento estratégico com o PNE. Essa articulação permite:

- Implementar metodologias digitais inovadoras que reforcem a alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental;
- Ampliar o acesso de estudantes a recursos tecnológicos, assegurando qualidade e equidade no uso pedagógico;
- Promover uma educação contemporânea, capaz de integrar recursos digitais de forma significativa e contextualizada, favorecendo o protagonismo e a aprendizagem efetiva.

Dessa forma, o PNE reconhece a relevância da educação digital não apenas como recurso pedagógico, mas como instrumento essencial para o cumprimento de objetivos fundamentais como a alfabetização precoce e a equidade educacional.

1.4 Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Resolução CNE/CP nº 2/2017)



A BNCC estabelece os direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para todos os estudantes da Educação Básica. O documento orienta a integração de tecnologias digitais de forma transversal e, especialmente, reconhece a Computação como componente específico na área de Matemática e suas Tecnologias, nos anos finais do Ensino Fundamental.

Além disso, o uso de recursos digitais aparece como competência geral nº 5 da BNCC:

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



EXEMPLO PARA A BAHIA



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

12

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p. 9)

A BNCC também reconhece a Computação como componente curricular na área de Matemática e suas Tecnologias nos anos finais do Ensino Fundamental. Um trecho que reforça isso está no Anexo da BNCC – Ensino Fundamental (anos finais):

A Computação é integrada à área de Matemática e suas Tecnologias como um componente curricular, com objeto de conhecimento, habilidades e práticas próprias, que contribuem para o desenvolvimento do pensamento computacional e a compreensão crítica das tecnologias digitais. (BRASIL, 2017, p. 563)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC). enquanto documento normativo

dom.pmvc.ba.gov.br



que orienta os currículos da Educação Básica, reforça a urgência de integrar as tecnologias digitais aos processos de ensino e aprendizagem de maneira transversal e intencional.

A competência geral nº 5 explicita a importância de que todos os estudantes compreendam, utilizem e criem tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética, o que evidencia que o domínio desses recursos não é apenas instrumental, mas essencial à formação cidadã na sociedade contemporânea (BRASIL, 2017, p. 9).

Essas diretrizes apontam para a necessidade de políticas públicas educacionais que garantam o acesso, a formação docente e a implementação estruturada de práticas pedagógicas que promovam o letramento digital de forma equitativa e contextualizada nas redes municipais de ensino.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

13

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

1.5 Política Nacional de Educação Digital – PNED (Lei nº 14.533/2023)

A PNED institui diretrizes para a promoção da cultura digital nas escolas, estruturada em quatro eixos: inclusão digital, educação digital escolar, capacitação digital e pesquisa e desenvolvimento. A lei determina que a Computação deve ser inserida no currículo escolar como área estruturante, com ênfase no pensamento computacional e na ciência de dados.

O eixo Educação Digital Escolar deve estar em consonância com a base nacional comum curricular e com outras diretrizes curriculares específicas e

dom.pmvc.ba.gov.br



compreende o conjunto de competências, habilidades e conhecimentos necessários ao pleno exercício da cidadania digital na contemporaneidade, estruturando-se a partir dos eixos de cultura digital, mundo digital e pensamento computacional, englobando os desafios e potencialidades da era digital, as dinâmicas sociais mediadas e impactadas pela tecnologia e as transformações no mundo do trabalho. (BRASIL, 2023, art. 3º, § 2º)

Este documento não apenas reconhece os eixos de atuação da PNED como prevê a inserção da Computação no currículo escolar, com foco no pensamento computacional e ciência de dados, articulando-a ainda à BNCC e outras diretrizes nacionais.

1.6 Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica (Resolução CNE/CEB nº 4/2010)

A Resolução CNE/CEB nº 4/2010 estabelece os princípios gerais que norteiam toda a Educação Básica, assegurando que o processo formativo dos estudantes seja pautado pela integração entre conhecimentos teóricos e experiências práticas, pelo diálogo entre diferentes áreas do saber e pela valorização de recursos e linguagens contemporâneas, incluindo as tecnologias digitais. Embora trate da Educação Básica como um todo, seus fundamentos se aplicam integralmente aos

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

14

anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, orientando práticas pedagógicas que favoreçam a compreensão crítica da realidade e a formação cidadã.

No contexto da Educação Digital e Midiática, tais diretrizes reforçam que a

dom.pmvc.ba.gov.br

apropriação crítica das tecnologias deve estar integrada às experiências de ensino, não apenas como ferramentas operacionais, mas como recursos que ampliam a compreensão de mundo, favorecem a autonomia intelectual e fortalecem o protagonismo estudantil. Assim, o Plano Municipal de Vitória da Conquista incorpora esses fundamentos, assegurando que a inserção das mídias e do universo digital no currículo esteja alinhada à promoção da cidadania, da inovação e da aprendizagem significativa.

De forma complementar, a Resolução CNE/CEB nº 7/2010, que regulamenta o Ensino Fundamental de Nove Anos, detalha objetivos que reforçam a importância dessa articulação, como o desenvolvimento da capacidade de aprender com base na leitura, na escrita e no cálculo, a compreensão do ambiente natural e social, a construção de valores e atitudes éticas e o fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários. O documento ainda reconhece a relevância das tecnologias de informação e comunicação para ampliar o acesso ao conhecimento e promover aprendizagens mais significativas.

Essa normativa reconhece a importância das tecnologias e mídias no desenvolvimento do currículo e destaca o papel da escola como espaço de inclusão digital e de uso crítico das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Conforme o Artigo 28 dessa resolução:

A utilização qualificada das tecnologias e conteúdos das mídias como recurso aliado ao desenvolvimento do currículo contribui para o importante papel que tem a escola como ambiente de inclusão digital e de utilização crítica das tecnologias da informação e comunicação, requerendo o aporte dos sistemas de ensino no que se refere à:

I – provisão de recursos midiáticos atualizados e em número suficiente para o atendimento aos alunos;

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba

pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

II – adequada formação do professor e demais profissionais da escola.
(BRASIL, 2010, art 28º)

Esse dispositivo normativo reforça que a integração de recursos digitais ao processo educativo deve estar acompanhada de infraestrutura adequada e de políticas consistentes de formação docente, garantindo que as tecnologias sejam utilizadas de forma pedagógica, crítica e contextualizada, tanto nos anos iniciais quanto nos anos finais do Ensino Fundamental.

Ao integrar essas diretrizes ao Plano Municipal de Educação Digital e Midiática de Vitória da Conquista, garante-se que o uso pedagógico das mídias e recursos digitais seja planejado de modo a fortalecer a aprendizagem nos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, potencializando o protagonismo dos estudantes e alinhando-se às demandas sociais, culturais e tecnológicas da atualidade.

1.7 Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática - Resolução CNE/CEB Nº 2, de 21 de março de 2025

A Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, estabelece diretrizes sobre o uso pedagógico de dispositivos digitais e a integração da educação digital e midiática no currículo da Educação Básica, orientando sistemas de ensino e unidades escolares na organização da rotina e das práticas pedagógicas. Conforme o Art. 1º:

Ficam instituídas as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular de educação digital e midiática, a serem observadas pelos sistemas de ensino e suas unidades escolares na organização da rotina escolar e curricular.
(BRASIL, 2025, art 1º)

Essa determinação evidencia que a integração da tecnologia no ambiente escolar não é apenas uma inovação opcional, mas um componente estratégico para



R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba

pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com

Aguiar



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

16

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

a formação integral do estudante, capaz de potencializar a aprendizagem e de desenvolver competências digitais essenciais no século XXI.

Além disso, o Art. 2º reforça que as diretrizes devem estar articuladas com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e demais normas do Conselho Nacional de Educação:

As Diretrizes Operacionais Nacionais articulam-se com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC e com as diretrizes do Conselho Nacional de Educação - CNE vigentes relacionadas à Educação Básica, considerando todas as suas etapas e modalidades, e contemplam os princípios e fundamentos definidos na legislação para orientar as políticas públicas educacionais da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios na elaboração, planejamento, implementação e avaliação do uso de dispositivos digitais nos estabelecimentos escolares e dos elementos curriculares pertinentes indicados nestes documentos. (BRASIL, 2025, art 2º)

1.8 Deliberação CEE-BA nº 02/2025

Além dos marcos legais nacionais, esse plano fundamenta-se também na Deliberação CEE-BA nº 02/2025, documento orientador do Conselho Estadual de Educação da Bahia, que dispõe sobre a inserção da Computação na Educação Básica, em alinhamento à BNCC e à Política Nacional de Educação Digital. Tal normativa reconhece que a BNCC Computação constitui:

[...] um compêndio referenciado como um complemento à BNCC, com alcance para as Etapas da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino



para as Etapas da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, tratando da configuração dos eixos da área de Computação, assim postos: I – Pensamento Computacional; II – Mundo Digital; III – Cultura Digital (BAHIA, 2025, p. 2).

No mesmo documento, reforça-se que a Educação Digital Escolar deve ratificar a inserção efetiva das tecnologias nos ambientes educativos, com vistas a

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

17

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

promover aprendizagens significativas, destacando-se o pensamento computacional como:

[...] A capacidade de sistematizar soluções através de algoritmos e à aplicação da computação para aprimorar aprendizagens, bem como do uso do ambiente digital através da internet, e da percepção da importância e impacto das tecnologias digitais na sociedade (BAHIA, 2025, p. 3).

De forma prática, a normativa estabelece que as unidades escolares da Educação Básica do sistema estadual devem assegurar em suas propostas curriculares a formulação adequada à BNCC Computação, contemplando, entre outros aspectos, a necessidade de:

[...] educar as novas gerações, assegurando a criticidade no uso da informação digital; utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa; [e] apropriar-se dos argumentos sobre como os artefatos computacionais, em geral, interferem na saúde física e mental de seus usuários (BAHIA, 2025, p. 4).

Outro ponto de destaque é a determinação de que as escolas sistematizem, já em 2025, a inclusão da Educação Digital e Midiática nos currículos, seja por meio

dom.pmvc.ba.gov.br



ja em 2020, a inclusão da Educação Digital e Midiática nos currículos, seja por meio de um componente curricular próprio ou pela articulação transversal entre diferentes áreas do conhecimento, garantindo que tais aprendizagens sejam parte da formação integral dos estudantes (BAHIA, 2025).

Assim, o Plano Municipal de Educação Digital e Midiática de Vitória da Conquista encontra-se em plena consonância com as orientações do Conselho Estadual de Educação da Bahia, assumindo a transversalidade como princípio orientador e reafirmando o compromisso de promover o letramento digital, o pensamento computacional e o uso crítico, ético e consciente das tecnologias, em sintonia tanto com os marcos nacionais quanto com as diretrizes estaduais.

Dessa forma, o presente plano reafirma seu compromisso de se articular às normativas nacionais e estaduais, assegurando que a política municipal de inserção da Computação na Educação Básica esteja em consonância com as recomendações do Conselho Estadual de Educação da Bahia, especialmente no que se refere à

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

18

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

transversalidade, à equidade e ao desenvolvimento crítico e consciente no uso das tecnologias digitais.

Para o município de Vitória da Conquista, isso significa que a implementação de um plano municipal específico possibilita que as escolas organizem a inclusão digital de forma planejada, alinhada aos objetivos da BNCC, e com atenção às diferentes etapas da Educação Básica.

A implantação do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática em Vitória da Conquista se justifica pelo papel estratégico das tecnologias na aprendizagem, na promoção da inclusão digital, no desenvolvimento de competências midiáticas e no fortalecimento do protagonismo estudantil. Ao estruturar ações pedagógicas e

dom.pmvc.ba.gov.br



formativas alinhadas a essas diretrizes, o município garante uma educação inovadora, contextualizada e em consonância com as normas nacionais, beneficiando estudantes, professores e toda a comunidade escolar.

A consolidação do Plano Municipal de Educação Digital e Midiática de Vitória da Conquista reflete o compromisso do município em alinhar suas ações educacionais aos mais relevantes marcos legais e normativos do país. Amparado pela Constituição Federal de 1988, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei nº 9.394/1996), pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Resolução CNE/CP nº 2/2017), pela Política Nacional de Educação Digital – PNE (Lei nº 14.533/2023), pelo Plano Nacional de Educação – PNE (Lei nº 13.005/2014), pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (Resolução CNE/CEB nº 4/2010) e pela mais recente Resolução CNE/CEB nº 2, de 21 de março de 2025, portanto, o plano encontra respaldo jurídico e pedagógico sólido para sua implementação.

Ao articular tais dispositivos, o município assegura que a educação digital e midiática não seja tratada como iniciativa pontual, mas como política pública estruturante, integrada ao currículo, à formação docente e à gestão escolar. Esse alinhamento garante coerência entre as metas locais e as diretrizes nacionais, potencializando o uso crítico, ético e criativo das tecnologias digitais em favor da aprendizagem e do desenvolvimento integral dos estudantes.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

19

Assim, o Plano Municipal de Educação Digital e Midiática se firma como um instrumento estratégico, que traduz em prática pedagógica os princípios, direitos e objetivos previstos na legislação brasileira, consolidando Vitória da Conquista como

dom.pmvc.ba.gov.br

referência na promoção de uma educação contemporânea, inclusiva e voltada para as competências exigidas no século XXI.

2 MATRIZ DE HABILIDADES

A presente Matriz de Habilidades integra o Plano Municipal de Educação Digital e Midiática, constituindo-se como referência para orientar a organização curricular e as práticas pedagógicas no âmbito da rede municipal de ensino. Seu objetivo é assegurar o desenvolvimento progressivo de competências digitais e midiáticas em todas as etapas e modalidades da educação básica, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023) e demais marcos legais que regem a educação brasileira.

A matriz está estruturada de forma a contemplar a Educação Infantil, o Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e a Educação de Jovens e Adultos (EJA), respeitando as especificidades de cada etapa e garantindo a continuidade e a progressividade da aprendizagem.

- Na Educação Infantil, as habilidades propostas visam favorecer o contato inicial das crianças com linguagens digitais e midiáticas, de forma lúdica, desplugada, exploratória e mediada, ampliando experiências de comunicação, expressão e interação, em conformidade com o princípio da proteção integral e o direito ao brincar.
- Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o foco recai sobre a construção da autonomia no uso das tecnologias, a curiosidade investigativa e o uso de diferentes linguagens digitais para produção de conhecimento, sempre orientado pela criticidade e pela ética.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





- Nos anos finais do Ensino Fundamental, as habilidades propostas enfatizam a análise crítica de informações e discursos midiáticos, a compreensão dos impactos sociais e culturais da tecnologia, bem como o desenvolvimento de projetos colaborativos que articulem inovação, criatividade e cidadania digital.
- Na Educação de Jovens e Adultos (EJA), a matriz contempla competências que dialogam com as experiências de vida, trabalho e participação social dos estudantes, assegurando a inclusão digital e midiática como estratégia de emancipação, de ampliação de oportunidades e de fortalecimento da cidadania.

Dessa forma, a Matriz de Habilidades busca garantir que todos os estudantes da rede municipal desenvolvam competências digitais e midiáticas compatíveis com as demandas do século XXI, promovendo a formação integral, a participação crítica e responsável na sociedade e o fortalecimento da cultura digital no contexto educacional.



R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

21

A ETAPA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

COMPETÊNCIAS

A Computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Estas experiências se relacionam com diversos dos campos de experiência da Educação Infantil e devem considerar as seguintes premissas:

1. Desenvolver o reconhecimento e a identificação de padrões, construindo conjuntos de objetos com base em diferentes critérios como: quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.
2. Vivenciar e identificar diferentes formas de interação mediadas por artefatos computacionais.
3. Criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.
4. Solucionar problemas decompondo-os em partes menores identificando passos, etapas ou ciclos que se repetem e que podem ser generalizadas ou reutilizadas para outros problemas.

COMPUTAÇÃO – EDUCAÇÃO INFANTIL

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA
Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

22

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Computação desplugada: 1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos: (i) comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); (ii) respirar (inspirar, expirar). 2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: (i) Perguntar às crianças se sabem o que é um padrão; (ii) Escolher uma música produzida com sons do corpo; (iii) E, após ouvir, fazer questionamentos como: Alguma coisa nessa música repete? O quê? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir? 3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais	(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas. (EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-se em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.	- Reconhecimento de elementos musicais básicos: frases, elementos que se repetem (a forma) - Comparação sonora: Som, silêncio. - Criação de desenhos tendo como ponto de partida um risco, um recorte, a colagem de parte de uma figura.



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

23

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	<p>Computação desplugada:</p> <p>1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral;</p> <p>2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária.</p> <p>Exemplo de uma tarefa diária - Hora de dormir:</p> <p>(i) tomar banho, (ii) colocar pijama, (iii) escovar os dentes, (iv) ouvir uma história, (v) dormir.</p>	<p>(EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência)</p> <p>(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais em atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.</p>	<p>- Músicas com comandos e ações.</p> <p>- circuitos com obstáculos e caminhos. - Montagem de cenários com diferentes objetos para apresentações.</p> <p>- criação de rotinas que retratem bons hábitos de saúde e cuidados com o corpo.</p> <p>- Descrição e representação de pequenos percursos e trajetos, observando pontos de referência.</p>

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

24

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	<p>Computação desplugada:</p> <p>1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes) como, por exemplo:</p> <p>(i) jogos de labirinto;</p> <p>(ii) amarelinha;</p> <p>(iii) sequências de números;</p> <p>(iv) sequências de cores;</p> <p>2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g. dobraduras, bordado, costura).</p> <p>Exemplo: Executar o seguinte algoritmo</p> <p>Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite;</p> <p>Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio;</p> <p>Passo (3) - Dobrar novamente ao meio;</p> <p>Passo (4) - Dobrar novamente ao meio;</p> <p>Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) Existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?</p>	<p>(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</p> <p>(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.</p>	<p>- Relação entre número e quantidade, com uso de materiais concretos ou registros pictóricos.</p> <p>- Uso de números em situações cotidianas: números que aparecem com frequência na sala de aula, idade, número do calçado, números que indicam valores das moedas e cédulas, etc.</p> <p>- Experiência: mistura das cores primárias para formar cores secundárias.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

25

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	<p>Computação Desplugada:</p> <p>1) Preparar uma receita (e.g. bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos a "Minha Fábrica de Comida" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/minha-fabrica-de-comida/).</p> <p>2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (e.g. papel, chão), representando os passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCards" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/segue-o-trilho/).</p>	<p>(EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.</p> <p>(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.</p>	<p>- Introdução às noções de medida de comprimento, peso, volume e tempo, pela utilização de unidades convencionais e não convencionais.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

26

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Computação Desplugada: 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias como: (i) escovar os dentes, (ii) tomar banho, (iii) colocar roupa.	(EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência. (EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.	Conhecer a rotina das atividades que serão realizadas ao longo do dia, participando da organização e do planejamento do que será feito a cada momento. Explorar diversas possibilidades gráficas alimentando, paulatinamente, um percurso gráfico próprio, não necessariamente figurativo. Construir noções de espaço (dentro/fora, em cima/ embaixo, perto/longe) e tempo (ontem, hoje, amanhã). Estabelecer relações espaciais identificando a localização de elementos em relação a uma ou mais referências (dentro/fora, frente/atrás, alto/baixo, perto/longe etc.) Representar graficamente caminhos e trajetos.
(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Computação desplugada: 1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma. Cada criança recebe duas cartas, uma verde (verdadeiro) e uma vermelha (falso). Para cada pergunta, a criança apresenta o resultado da sua avaliação e, em conjunto, discutem os erros e acertos. 2) Realizar a brincadeira popular de "morto e vivo" (e suas variações) em	(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.	Avançar no estabelecimento de relações (como comparar, confrontar e inferir), expressando progressivamente esses conceitos, relações, comparações e inferências com meios linguísticos adequados.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

27

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

	<p>que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de ser julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto). 3) "Verdadeiro ou Falso" / "Isso no meu mundo" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/verdadeiro-ou-falso/).</p>	<p>(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</p>	
--	--	--	--

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
<p>(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados)</p>	<p>Computação (Des)plugada: 1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (e.g. lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a: (i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos, (ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e (iii) diferenciar dos dispositivos não-eletrônicos. 2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: (i) Seu Mestre Mandou; (ii) Pega-gelo / Pega-congelou; (iii) Estátua.</p>	<p>(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.</p>	<p>Classificar objetos e figuras de acordo com semelhanças e diferenças. Identificar, nomear adequadamente e comparar as propriedades dos objetos, estabelecendo relações entre eles.</p>

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

28

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

<p>(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.</p>	<p>Computação Desplugada 1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface; 2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (e.g. criar as teclas de um telefone).</p>	<p>(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.</p>	<p>Aperfeiçoar habilidades manuais e gestuais relacionadas à preensão, ao encaixe, ao traçado no desenho, ao lançamento e ao movimento de pinça.</p>
<p>(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.</p>	<p>Computação Desplugada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; 2) Representar as diferentes formas de interação (e.g. narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (e.g. desenhos, maquetes, colagem, modelagem).</p>	<p>(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</p>	<p>Explorar os diferentes equipamentos e suas funcionalidades. Brincar de jogo da memória com imagens ou desenhos dos dispositivos.</p>

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

29

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	<p>Computação desplugada:</p> <p>1) Propor um caça ao tesouro onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação.</p> <p>2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado.</p> <p>Situações de exemplo (caça ao tesouro):</p> <p>(i) você está jogando e aparece uma propaganda que deixa você com medo. O que você deve fazer?</p> <p>(ii) Você está participando de uma interação na internet. Alguém que você não conhece pergunta onde você mora. Você conta?</p> <p>(iii) Todo jogo pode ser jogado por crianças da sua idade? Como você descobre se ele será legal ou não?</p>	<p>(EI03EF04). Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.</p> <p>(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.</p>	<p>Explorar atividades e brincadeiras sobre os cuidados que as crianças devem ter no meio digital, reforçar o que não é indicado para elas.</p> <p>Criar situações fictícias sobre diversos contextos relacionados ao uso dos dispositivos digitais.</p>



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

30

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

EDUCAÇÃO INFANTIL – 4 E 5 ANOS

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETO DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	<p>Computação plugada:</p> <p>1). Compreender a importância do tempo de exposição à tela por meio de uns óculos sem grau:</p> <p>(i). Utilizar uns óculos usados e sem grau;</p> <p>(ii). Pedir que as crianças visualizem alguns objetos na tela do computador;</p> <p>(iii). Depois que todos visualizaram, utilizar tampões de tamanhos diferentes, aumentando o grau de dificuldade da visualização;</p> <p>(iv). Quando todos visualizaram com o último tampão (o mais fechado), explicar que o grau de dificuldade simboliza o tempo de permanência na frente da tela, de forma que quanto maior o tempo, maior a dificuldade de visualizar nitidamente.</p> <p>2). Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Como por exemplo:</p> <p>i). Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam;</p> <p>ii). Acessar um jogo em um dispositivo ilustrando-o para as crianças;</p> <p>iii). Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons gráficos etc.);</p> <p>iv). Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.);</p> <p>v) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças.</p> <p>Computação desplugada:</p> <p>1) Utilizar a mesma estratégia plugada, substituindo a tela do computador por um painel de fantoches.</p>	<p>(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.</p> <p>(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.</p>	<p>Explorar atividades que falem sobre os problemas relacionados ao excesso de telas (pelo celular, tablet, tv ou computador) e quais cuidados as crianças devem adotar para evitar os danos causados pelo uso prolongado de telas.</p>





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

31

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

A ETAPA DO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

COMPETÊNCIAS

1. Compreender a Computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.
2. Reconhecer o impacto dos artefatos computacionais e os respectivos desafios para os indivíduos na sociedade, discutindo questões socioambientais, culturais, científicas, políticas e econômicas.
3. Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais utilizando diferentes linguagens e tecnologias da Computação de forma criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.
4. Aplicar os princípios e técnicas da Computação e suas tecnologias para identificar problemas e criar soluções computacionais, preferencialmente de forma cooperativa, bem como alicerçar descobertas em diversas áreas do conhecimento seguindo uma abordagem científica e inovadora, considerando os impactos sob diferentes contextos.
5. Avaliar as soluções e os processos envolvidos na resolução computacional de problemas de diversas áreas do conhecimento, sendo capaz de construir argumentações coerentes e consistentes, utilizando conhecimentos da Computação para argumentar em diferentes contextos com base em fatos e informações confiáveis com respeito à diversidade de opiniões, saberes, identidades e culturas.
6. Desenvolver projetos, baseados em problemas, desafios e oportunidades que façam sentido ao contexto ou interesse do estudante, de maneira individual e/ou cooperativa, fazendo uso da Computação e suas tecnologias, utilizando conceitos, técnicas e ferramentas computacionais que possibilitem automatizar processos em diversas áreas do conhecimento com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, de maneira inclusiva.
7. Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias para tomar decisões frente às questões de diferentes naturezas.

COMPUTAÇÃO – ANOS INICIAIS

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

32

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

1º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, semelhanças (padrões) e diferenças.	Objetos de um mesmo conjunto podem ser organizados e agrupados de diferentes maneiras, enfatizando as características desejadas. A organização adequada pode facilitar a busca por um objeto específico dentro deste conjunto.	O professor pode pedir que os alunos organizem um conjunto de personagens por gênero, cor dos olhos, idade, tamanho, nacionalidade etc. Também pode sugerir que os alunos organizem um conjunto de figuras geométricas por cor, por tipo de figura, por tamanho das figuras etc.	(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças. (EF01GE01) Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares. (EF01GE10) Descrever características de seus lugares de vivência relacionadas aos ritmos da natureza (chuva, vento, calor etc.). (EF01GE11) Associar mudanças de vestuário e hábitos alimentares em sua comunidade ao longo do ano, decorrentes da variação de temperatura e umidade no ambiente. (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos. (EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.). (EF01MA09) Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida. (EF01MA11) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço em relação à sua própria posição, utilizando termos como à direita, à esquerda, em frente, atrás.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

33

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

1º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir seqüências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	O objetivo é que os alunos possam identificar passos que fazem parte da execução de uma tarefa, bem como seguir uma seqüência de passos para realizar uma tarefa (resolver um problema).	O professor pode fornecer seqüências de passos para resolver problemas como construir origamis simples, seguir caminhos, executar uma receita, construir figuras com Tangram, entre outros, e solicitar que os alunos as executem.	(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos. (EF01CI06) Selecionar exemplos de como a sucessão de dias e noites orienta o ritmo de atividades diárias de seres humanos e de outros seres vivos. (EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança. (EF01MA12) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço segundo um dado ponto de referência, compreendendo que, para a utilização de termos que se referem à posição, como direita, esquerda, em cima, em baixo, é necessário explicitar-se o referencial.
	(EF01CO03) Reorganizar e criar seqüências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas seqüências à palavra 'Algoritmos'.	Ao explicar para alguém como realizar uma tarefa (resolver um problema), se está criando um algoritmo. Esses algoritmos podem ser construídos a partir de um conjunto de passos desordenados, onde o aluno deve identificar a seqüência em que esses passos devem ser executados, ou podem ser construídos partindo do zero, na qual esses passos também devem ser determinados, além da seqüência desses. Pode-se usar linguagem textual, oral ou pictográfica para descrever os passos de um algoritmo.	O professor pode fornecer imagens que descrevem os passos para construir um objeto usando peças do tipo 'Lego' e solicitar que os alunos as organizem em uma seqüência que permita construir o objeto. Ou ainda, o professor pode solicitar que os alunos expliquem, oralmente ou através de seqüências de desenhos, como se joga esconde-esconde ou qualquer outro tipo de jogo.	(EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em seqüências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

34

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

1º ANO

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
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.	O objetivo é fazer com que o aluno compreenda o conceito de informação, que uma mesma informação pode ser descrita de diversas formas (usando linguagem oral, imagens, sons etc.) e que tal descrição pode ser armazenada e transmitida. Por exemplo, a informação sobre a existência de um cachorro pode ser representada como uma imagem ou como o som de seu latido, que pode ser transmitida repassando a folha com a imagem para outra pessoa ou reproduzindo o som para outra pessoa (como na brincadeira telefone sem fio) e depois pode ser armazenada em uma pasta ou gravação.	Transmitir uma palavra por 'telefone sem fio', enviar um desenho para um colega, gravar uma mensagem de áudio e reproduzi-la para um colega, entre outros.	(EF01GE08) Criar mapas mentais e desenhos com base em itinerários, contos literários, histórias inventadas e brincadeiras. (EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais. (EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados. (EF01MA16) Relatar em linguagem verbal ou não verbal sequência de acontecimentos relativos a um dia, utilizando, quando possível, os horários dos eventos.
	(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.	Compreender o conceito de representação é um passo importante para a compreensão de como computadores representam as informações e simulam comportamentos, além de ser habilidade importante para o desenvolvimento e uso de abstrações. Um algoritmo executado por um computador opera dados representados de maneira simbólica. Por exemplo, uma imagem pode ser representada por uma grade formada por pequenos quadrados (pixels), cada qual com um número que representa sua cor (por exemplo, 0 branco e 1 preto). Sons	Mostrar que ao pintar as áreas de uma imagem com cores pré-definidas (codificação) uma imagem é recuperada (informação) ou mostrar a relação de uma música com suas notas musicais.	(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos. (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos. (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala. (EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras. (EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação. (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.). (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

35

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

		podem ser representados por notas musicais etc.		<p>artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.</p> <p>(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.</p> <p>(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p> <p>(EF01MA21) Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.</p>
--	--	---	--	---

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

36

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

1º ANO

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Uso de artefatos computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	Esta habilidade tem como proposta a identificação e exploração de tecnologias físicas ou digitais, como por exemplo computador, tablets, brinquedos eletrônicos, ferramentas do cotidiano (martelo, alavancas, rampa).	O professor poderá utilizar um jogo educacional em ferramentas como computador, tablet, mesas interativas, celular, em que os alunos possam experimentar seus recursos.	(EF01HI02) Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade. (EF01HI03) Descrever e distinguir os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade. (EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.
Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	Esta habilidade propõe que o aluno possa refletir sobre a importância de resguardar dados pessoais como nome, endereço, idade, onde estuda, quando da utilização de tecnologias como celular, tablets, em que não se pode compartilhar essas informações com qualquer pessoa.	Professor poderá fazer um jogo de imagens de dispositivos como celular, tablet, computador dentre outros em que os alunos precisam apresentar o que as pessoas fazem com essas tecnologias. Assim, o professor poderá destacar os cuidados quando usamos esses dispositivos.	(EF01GE04) Discutir e elaborar, coletivamente, regras de convívio em diferentes espaços (sala de aula, escola etc.). (EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade. (EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem. (EF01MA22) Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e universo de até 30 elementos, e organizar dados por meio de representações pessoais.



[Handwritten signatures]
Aragundes



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

37

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

2º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	Um modelo é construído ao se identificar características essenciais de objetos. Modelos são importantes para classificar objetos e a escolha das características define os agrupamentos.	O professor pode distribuir um conjunto de imagens de veículos como motos, bicicletas, automóveis, trens, aviões, caminhões, helicópteros, jet-skis, barcos a vela, lanchas etc., e solicitar que os alunos agrupem as imagens dos veículos que voam ou que possuem rodas, ou ainda os que possuem motor, entre outras características. Chamar a atenção de que diferentes características podem gerar diferentes agrupamentos.	(EF02CI01) Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado. (EF02CI02) Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.) (EF02GE04) Reconhecer semelhanças e diferenças nos hábitos, nas relações com a natureza e no modo de viver de pessoas em diferentes lugares. (EF02GE05) Analisar mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos. (EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.). (EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. (EF02MA01) Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero). (EF02MA03) Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar "tem mais", "tem menos" ou "tem a mesma quantidade", indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos.





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

38

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

2º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Algoritmos com repetições simples	(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.	Usar linguagem oral, textual ou pictográfica para descrever algoritmos, percebendo a importância de descrevê-los com precisão para que possam ser executados por outras pessoas (ou máquinas). Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções (preestabelecidas ou criadas pelos alunos) que podem ser repetidas um determinado número de vezes. Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos.	Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar a esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes'	(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação. (EF02LP07) Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva. (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. (EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais. (EF02MA12) Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido. (EF02MA13) Esboçar roteiros a ser seguidos ou plantas de ambientes familiares, assinalando entradas, saídas e alguns pontos de referência.





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

39

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

2º ANO

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Instrução de máquina	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.	Para compreender o funcionamento dos computadores, é importante entender que uma máquina disponibiliza um conjunto de instruções (as operações) que, se realizadas em uma dada sequência (algoritmo), produzem algum resultado.	Nesta etapa, o aluno poderia começar a identificar que alguns conjuntos de instruções bem definidos (operações aritméticas simples de uma calculadora, operações de dobradura etc.) podem ser usados em sequências bem definidas para produzir coisas (o cálculo de uma expressão simples, um origami etc.).	(EF02HI04) Selecionar e compreender o significado de objetos e documentos pessoais como fontes de memórias e histórias nos âmbitos pessoal, familiar, escolar e comunitário. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes. (EF02MA19) Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e registrar o horário do início e do fim do intervalo.
Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	O objetivo da habilidade é mostrar aos alunos que em seu cotidiano existem dispositivos físicos (celulares, computadores, calculadoras, máquinas de costura etc.) que são controlados por algo que segue uma sequência de passos lógicos (um App do celular, uma pessoa com a calculadora, uma costureira) etc.	Pode-se utilizar dispositivos do cotidiano do aluno para diferenciar o dispositivo físico (hardware) daquilo que o controla (software).	(EF02GE10) Aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola. (EF02HI07) Identificar e utilizar diferentes marcadores do tempo presentes na comunidade, como relógio e calendário. (EF02MA18) Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

40

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

2º ANO

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Uso de artefatos computacionais	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	A proposta nessa habilidade é que o aluno verifique as diferentes características das tecnologias de informação e comunicação, identificando como funcionam, principais aspectos, bem como reconhecendo os diferentes usos no dia a dia das pessoas dentro e fora da escola.	O professor pode apresentar imagens de diferentes tecnologias (celular, tablets, computador, dentre outros) destacando características de cada uma delas como tamanho, tipos, bem como diferentes usos do no seu cotidiano, celular para ligações, acessar informações, computador para trabalhar com documentos, produzir conteúdo, dentre outros. Criar um portfólio de tecnologias com imagens de tecnologias;	(EF02GE09) Identificar objetos e lugares de vivência (escola e moradia) em imagens aéreas e mapas (visão vertical) e fotografias (visão oblíqua). (EF02GE10) Aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola. (EF02HI01) Reconhecer espaços de sociabilidade e identificar os motivos que aproximam e separam as pessoas em diferentes grupos sociais ou de parentesco. (EF02HI02) Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades. (EF02LP13) Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto. (EF02LP16) Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros. (EF12LP08) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF15AR13) Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

41

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

				e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana. (EF02MA22) Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.
Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	O objetivo da habilidade é mostrar aos alunos que em seu cotidiano existem dispositivos físicos (celulares, computadores, calculadoras, máquinas de costura etc.) que são controlados por algo que segue uma sequência de passos lógicos (um App do celular, uma pessoa com a calculadora, uma costureira) etc.	Pode-se utilizar dispositivos do cotidiano do aluno para diferenciar o dispositivo físico (hardware) daquilo que o controla (software).	(EF02GE10) Aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola. (EF02HI07) Identificar e utilizar diferentes marcadores do tempo presentes na comunidade, como relógio e calendário. (EF02MA18) Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.
Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro de dados online quando da utilização de jogos por exemplo etc.).	O professor poderá criar um portfólio com alguns cuidados ao jogar nos dispositivos como celular, tablets.	(EF02HI11) Identificar impactos no ambiente causados pelas diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive. (EF12LP11) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF12LP12) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, slogans, anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, dentre outros gêneros do campo publicitário, considerando a situação

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

42

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

				comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto. (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.
--	--	--	--	---

3º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
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.	As sentenças lógicas são sentenças declarativas que representam a constatação de um fato pelo emissor, podendo ser afirmativas ou negativas. Quando se faz uma declaração, ela pode ser "verdadeira" ou "falsa". Esses termos definem os possíveis valores (verdade) para as sentenças lógicas. Comparações de tamanho, peso ou cor de objetos tem como resultado um valor lógico ("verdadeiro" ou "falso"). O valor de uma sentença lógica	O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdade, como por exemplo: Cinco é maior que seis. (Falso) Cinco NÃO é maior que seis. (Verdadeiro) A raiz é uma das partes de uma planta. (Verdadeiro) A raiz NÃO é uma das partes de uma planta. (Falso)	(EF03LP01) Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n). (EF03MA11) Compreender a ideia de igualdade para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]
Rogundes



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

43

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

		pode ser modificado usando a operação de negação, indicada por termos como NÃO e NÃO É VERDADE QUE.		
Algoritmos condicionais simples	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções que podem ser repetidas um número de vezes que não é conhecido de antemão. Nestes casos, esta repetição é controlada por alguma condição (sentença lógica). Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos.	Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda. Para descrever a tarefa de andar em um tabuleiro até encontrar um obstáculo, pode-se definir o seguinte algoritmo: "Enquanto a próxima posição estiver vazia, ande um passo". Nesse exemplo, o número de vezes em que a ação "andar um passo" será repetida é determinado pelo valor lógico da sentença "a próxima posição está vazia". Caso o valor seja "verdadeiro", o ciclo de repetição continua, caso contrário ele será interrompido.	(EF03LP14) Planejar e produzir textos injuntivos instrucionais, com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais. (EF03MA02) Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.
Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.	Decomposição é uma das principais técnicas de resolução de problemas, na qual um problema é dividido em subproblemas, os quais são resolvidos independentemente, e cujas soluções são combinadas para construir a solução do problema original. Algumas vantagens da decomposição	Criar uma receita (algoritmo) que descreva a tarefa (problema) de preparar o café da manhã, pode-se dividir essa tarefa em duas etapas (subproblemas): preparar o café e fazer um sanduíche. Cada etapa pode ser descrita por receitas independentes, criadas pela mesma pessoa ou pessoas diferentes. A solução do problema inicial é obtida combinando as duas receitas (algoritmos). Uma possível combinação é realizar todos os	(EF03GE06) Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica. (EF03GE07) Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas cartográficas. (EF03LP02) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC, VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas. (EF03LP03) Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch. (EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

44

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

		<p>são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - permitir uma melhor organização e visualização do problema e da solução; - facilitar o trabalho em grupo; - permitir que possamos reutilizar as soluções dos subproblemas em outros problemas. 	<p>passos da receita do sanduíche e depois todos os passos da receita do café. Outra combinação poderia intercalar os passos das duas receitas, podendo, por exemplo, iniciar aquecendo a água para o café, após preparar o sanduíche e por fim terminar o café.</p>	<p>individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.</p> <p>(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.</p> <p>(EF35EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.</p> <p>(EF35EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF03MA02) Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.</p> <p>(EF03MA16) Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais.</p>
--	--	--	--	--

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

45

Secretaria Municipal de Educação
Núcleo Pedagógico

3º ANO

EIXO: MUNDO DIGITAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.	Para que um computador possa armazenar, transmitir ou manipular uma informação é preciso processá-la e representá-la como um conjunto de dados (símbolos). A habilidade trabalha a diferença entre esses dois conceitos.	Pode-se mostrar exemplos de dados que individualmente não possuem significado relevante, mas que, em conjunto, definem alguma informação. Por exemplo, cada um dos dados de um endereço (tipo e nome do logradouro, CEP, município etc.), em conjunto, definem a informação de um endereço específico, os dados de dia, mês e ano definem uma data específica, as cores de cada pixel, juntas, definem uma imagem etc.	(EF03GE06) Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica. (EF03GE07) Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas cartográficas. (EF03LP09) Identificar, em textos, adjetivos e sua função de atribuição de propriedades aos substantivos. (EF03MA27) Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência, apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos da realidade sociocultural significativos.
Codificação da informação	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	A Computação emprega diferentes técnicas para organizar dados de forma estruturada para representar informação. Cada tipo de informação possui uma estratégia de representação. Textos podem ser representados como uma sequência de números decimais, onde cada número representa um caractere (como é feito com o uso da tabela	Mostrar que para representar informação às vezes é necessário combinar diferentes tipos de dados. A informação sobre uma data pode ser recuperada pelo processamento de uma composição de dados de um dia, de um mês e de um ano em uma determinada ordem. Imagens podem ser representados por composições de cores em determinados pontos (pixels) etc.	(EF03LP05) Identificar o número de sílabas de palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas. (EF03LP08) Identificar e diferenciar, em textos, substantivos e verbos e suas funções na oração: agente, ação, objeto da ação. (EF03LP07) Identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois-pontos e travessão. (EF03LP21) Produzir anúncios publicitários, textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, observando os recursos de persuasão utilizados nos textos publicitários e de propaganda (cores, imagens, slogan, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras, diagramação).

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – BA
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

46

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

		ASCII), uma imagem pode ser representada como uma sequência de números decimais que definem a cor de cada elemento de um reticulado uniforme que divide a imagem (pixel) etc.		(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional. (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. (EF03MA28) Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.
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).	É importante entender que o computador se comunica com o mundo exterior com dispositivos físicos próprios. Alguns dos dispositivos permitem fornecer informações para os computadores, os dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.), enquanto outros permitem que o computador transmita informações para o mundo exterior, os dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.).	Exemplificar os diferentes tipos de dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.) e de dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.)	(EF03GE01) Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo. (EF03GE02) Identificar, em seus lugares de vivência, marcas de contribuição cultural e econômica de grupos de diferentes origens. (EF03MA27) Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência, apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos da realidade sociocultural significativos.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

47

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

3º ANO

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	Nesta habilidade temos a perspectiva que o aluno possa explorar diferentes navegadores e buscadores, conhecendo aspectos gerais das ferramentas de busca como associação de palavras, as abas em cada um deles, filtros, dentre outros. Além disso, por meio das pesquisas apresentar os cuidados na busca das informações desejadas.	O professor pode solicitar uma pesquisa simples em algum site de escolha do docente, sobre temas como um personagem de desenho animado por exemplo, em que os alunos poderão verificar os diferentes resultados da busca, verificando filtros de pesquisa, testando novas palavras associadas a escolhida primeiramente e assim os diferentes tipos de informação sobre um mesmo assunto.	(EF03HI02) Selecionar, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas, e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive. (EF03MA22) Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término de realização de uma atividade e sua duração.
Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	O objetivo desta habilidade é que o aluno possa explorar diversas ferramentas computacionais como jogos educacionais, programas de animação, ferramentas de desenho dentre outros, expressar ideias.	O professor poderá utilizar uma ferramenta de desenho para os alunos criarem uma figura que represente suas férias ou algum evento importante.	(EF03HI11) Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos. (EF03LP15) Assistir, em vídeo digital, a programa de culinária infantil e, a partir dele, planejar e produzir receitas em áudio ou vídeo. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis. (EF02MA03) Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar "tem mais", "tem menos" ou "tem a mesma".



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

48

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

				quantidade", indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos. (EF03MA25) Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando os que têm maiores ou menores chances de ocorrência.
Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial do impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	A proposta nesta habilidade é que o aluno possa identificar alguns dos principais impactos de compartilhar informações pessoais com colegas ou pessoas em meio digital, como por exemplo endereço, nomes das pessoas da família, onde estuda, onde mora. Essas informações podem ser utilizadas por pessoas de forma mal-intencionadas, quando os alunos trocam informações online por celular, computador ou até mesmo quando estão jogando na internet.	O professor poderá apresentar um caso em que foram utilizados dados roubados de pessoas, solicitando aos alunos que destaquem o que pode ter acontecido para que os dados pudessem ter sido roubados. Poderá ainda, a partir do que foi levantado pelos alunos, criar um painel com imagens dos dispositivos computacionais como tablets, celular, computador, apontando em cada um os impactos de acordo com o que mais se utiliza nesses dispositivos.	(EF03LP13) Planejar e produzir cartas pessoais e diários, com expressão de sentimentos e opiniões, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções dos gêneros carta e diário e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto. (EF03LP19) Identificar e discutir o propósito do uso de recursos de persuasão (cores, imagens, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho de letras) em textos publicitários e de propaganda, como elementos de convencimento. (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

49

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

4º ANO

EIXO: PENSAMENTO COMPUTACIONAL

OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS	TEMÁTICA TRANSVERSAL
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.	Informações podem ser organizadas em estruturas, denominadas estruturas de dados. Essas estruturas permitem uma melhor compreensão e também facilitam a manipulação das informações. Uma estrutura de dados esconde a particularidade de diferentes informações, permitindo que sejam vistas como objetos únicos, ou seja, é uma forma de abstração. Matrizes são um tipo de estrutura de dados organizadas em linhas e colunas assim como as tabelas. As matrizes possuem um tamanho pré-definido e todos os dados que fazem parte da estrutura são do mesmo tipo. Um dado específico é acessado em uma matriz através de coordenadas (x,y) que indicam a linha e a coluna em que esse se	O professor pode solicitar que os alunos construam o tabuleiro (usando uma matriz) e joguem a batalha naval, onde os tiros são dados informando as coordenadas no tabuleiro. Outra atividade que pode ser feita é apresentar diferentes fachadas de prédios e solicitar que os alunos representem a distribuição das janelas por matrizes, registrando nas correspondentes coordenadas as características de cada janela (por exemplo, aberta ou fechada, com cortina ou não, com persiana ou não). Com essas representações, os alunos podem fazer um jogo estilo "cara a cara" onde cada jogador escolhe secretamente uma janela (por exemplo 2ª janela do 3º andar) e o adversário deve descobrir a janela escolhida. Para isso, os jogadores devem fazer perguntas, sobre as características das janelas, que permitam ir descartando janelas até descobrir a janela escolhida pelo adversário. O registro das janelas descartadas deve ser feito na matriz que representa a fachada do prédio.	(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.). (EF04MA21) Medir, comparar e estimar área de figuras planas desenhadas em malha quadriculada, pela contagem dos quadradinhos ou de metades de quadradinho, reconhecendo que duas figuras com formatos diferentes podem ter a mesma medida de área. (EF04MA27) Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir texto com a síntese de sua análise.



[Handwritten signatures]



PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

50

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

		localiza. Matrizes compostas de uma única linha são denominadas vetores. A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como matrizes e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar e alterar informações nas matrizes. Exemplos de objetos que podem ser caracterizados como matrizes: tabuleiro de batalha naval, tabuleiro de xadrez, caixa de ovos, organização de classes em uma sala, janelas na fachada de um prédio etc.		
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	Informações podem ser organizadas em estruturas, denominadas estruturas de dados. Essas estruturas permitem uma melhor compreensão e também facilitam a manipulação das informações. Uma estrutura de dados esconde a	O professor pode distribuir imagens de documentos de identidade de pessoas fictícias e solicitar que os alunos identifiquem quais informações estão disponíveis nos documentos, como por exemplo nome, registro geral, filiação, naturalidade, data de nascimento etc. Pedir que os alunos separem os documentos cujas pessoas tenham	(EF04CI05) Descrever e destacar semelhanças e diferenças entre o ciclo da matéria e o fluxo de energia entre os componentes vivos e não vivos de um ecossistema. (EF04CI07) Verificar a participação de microrganismos na produção de alimentos, combustíveis, medicamentos, entre outros. (EF04CI08) Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), (EF04MA10) Reconhecer que as regras do sistema de numeração

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

51

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

	<p>identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.</p>	<p>particularidade de diferentes informações, permitindo que sejam vistas como objetos únicos, ou seja, é uma forma de abstração.</p> <p>Registros, que são agrupamentos de informações, são um tipo de estrutura de dados que possui um tamanho pré- definido e os dados agrupados podem ser de diferentes tipos. Uma informação específica de um registro é acessada através de um identificador (ou nome) associado a ela. A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como registros e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar e alterar informações nos registros.</p> <p>Exemplos de objetos que podem ser caracterizados como registros: carteira de estudante, boletim, ficha de</p>	<p>nascido em um determinado ano ou tenham nascido em uma determinada cidade. O docente pode ainda solicitar que identifiquem qual é a cidade em que a maioria das pessoas nasceu.</p> <p>Outra atividade que pode ser feita é solicitar que os alunos, em grupos, criem um formulário para coletar informações anônimas sobre os colegas como características físicas, gostos sobre comida, time de futebol, jogo/brincadeira, filmes etc. Após distribuir aos colegas de grupos diferentes para que completem e devolvam ao grupo. De posse dos formulários preenchidos, os grupos devem identificar qual o colega que preencheu cada formulário.</p>	<p>decimal podem ser estendidas para a representação decimal de um número racional e relacionar décimos e centésimos com a representação do sistema monetário brasileiro.</p>
--	---	---	---	---

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com





PREFEITURA MUNICIPAL DE VITÓRIA DA CONQUISTA

52

Secretaria Municipal de Educação

Núcleo Pedagógico

		cadastro de aluno, descrição de qualquer objeto/pessoa (escolhendo um conjunto de atributos) etc.		
Algoritmos com repetições simples e aninhadas	(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.	Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções que podem ser repetidas. As repetições, aqui, podem ser aninhadas, isto é, um ciclo de repetição pode conter outro.	Imaginando que alguém quer lavar as janelas de um prédio com 10 andares e 20 janelas por andar. A pessoa pode lavar as 20 janelas de um andar, e depois ir para o próximo andar (até chegar ao último andar). Este é um algoritmo que envolve uma repetição aninhada: A pessoa vai repetir 10 vezes a tarefa de lavar 20 janelas, que por sua vez, repete 20 vezes a tarefa de lavar uma janela.	(EF04GE10) Comparar tipos variados de mapas, identificando suas características, elaboradores, finalidades, diferenças e semelhanças. (EF04GE09) Utilizar as direções cardeais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens rurais e urbanas. (EF04LP13) Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros (lista/ apresentação de materiais e instruções/passos de jogo). (EF04MA03) Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado. (EF04MA08) Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

R. Siqueira Campos, 1842 - Recreio, Vitória da Conquista - BA, 45028-010 – Vitória da Conquista – Ba
pedagogico@pmvc.ba.gov.br www.pmvc.ba.gov.br www.geducpmvc.com

