



# Diário Oficial do **Município**

**Prefeitura Municipal de Cordeiros**

quarta-feira, 30 de julho de 2025

Ano XVI - Edição nº 02097 | Caderno 1

## **Prefeitura Municipal de Cordeiros publica**



Praça Coronel José Moreira Cordeiro | 104 | Centro | Cordeiros-Ba

[www.pmcordeiros.ba.ipmbrasil.org.br](http://www.pmcordeiros.ba.ipmbrasil.org.br)

Este documento foi assinado digitalmente por SERASA Experian  
160DB738E46DC3D2044C1169440FE11A

# Prefeitura Municipal de Cordeiros

## SUMÁRIO

- PORTARIA Nº 08, HOMOLOGA RESOLUÇÃO DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CORDEIROS, BAHIA.

# Prefeitura Municipal de Cordeiros

Portaria



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: smecordeiros2009@yahoo.com.br



PORTARIA Nº 08 , de 29 de julho de 2025.

## HOMOLOGA RESOLUÇÃO DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CORDEIROS, BAHIA.

A SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CORDEIROS, no uso de suas atribuições legais, resolve:

**Art. 1º** - Homologar a Resolução do CME Nº 04/2025, que aprova o Documento Complementar ao Referencial Curricular de Cordeiros: Educação Digital e Midiática / BNCC Computação na Educação Básica.

**Art. 2º** - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

Cordeiros, 29 de julho de 2025.

  
**Cinara Alves de Moraes Andrade**  
Secretária Municipal de Educação / Cordeiros / BA  
Cinara Alves de Moraes Andrade  
Secretária Municipal de Educação,  
Cultura, Esporte e Lazer  
Portaria nº 002/2025

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
CORDEIROS – BAHIA



**Resolução CME Nº 04, de 18 de julho de 2025.**

*Estabelece alteração com inclusão normativa no Referencial Curricular deste Município de Cordeiros sobre Computação na Educação Básica, como Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e dá outras providências, bem como atendimento a condicionante do VAAR da Lei Federal nº. 14.113/20.*

**A PRESIDENTE DO CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CORDEIROS BAHIA**, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Lei Municipal Nº 602, de 09 de outubro de 2015, que instituiu o Sistema Municipal de Ensino e pela Lei Municipal Nº 533, de 05 de abril de 2010 que instituiu este Conselho, em consonância com a legislação vigente, Lei Federal nº 9.394/96, e:

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 9.131 de 24 de novembro de 1995;

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 9.394 – LDBEN de 20 de dezembro de 1996;

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 13.005 de 25 de junho de 2014;

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 14.113 de 25 de dezembro 2020.

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 8.069 de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente – E.C.A.

CONSIDERANDO o disposto na Resolução CNE/CEB nº. 02/2022 provado em 17 de fevereiro de 2022;

CONSIDERANDO o disposto no Decreto nº. 10.656/21, de 25 de dezembro;

2020. CONSIDERANDO o disposto na Resolução MEC nº.03 de 01 de julho de 2024;

CONSIDERANDO o disposto no Parecer CNE/CEB nº 03 de 13 de maio de 2021.

**RESOLVE:**

Art. 1º. A presente Resolução define normas sobre Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC com inserção no Referencial Curricular de Cordeiros da seguinte conformidade:

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
CORDEIROS – BAHIA



I - Processos e aprendizagens referentes à Computação na Educação Básica devem ser implementados considerando a BNCC, a legislação, as normas educacionais e o aqui disposto, sobretudo a necessidade de inserção das competências e habilidades nos componentes curriculares e matriz curricular.

II - O currículo terá inserção das tabelas de competências e habilidades do anexo I desta resolução.

III - A secretaria de educação deverá promover formação de profissionais de educação.

§1º. A formação de profissionais de educação deve ser realizada pelo menos uma vez por ano a partir de 2025.

§2º. A formação de profissionais do magistério deve ser realizada pelo menos uma vez por ano a partir de 2025.

Art. 2º. Observado o disposto nos artigos 12, 13, 14 e 15 da LDBEN [Lei Federal nº. 9.394/96] e artigo 14 da Lei do FUNDEB [Lei Federal nº. 14.113/20], cabe ao Município estabelecer os parâmetros e abordagens pedagógicas de implementação da Computação na Educação Básica, em conformidade com esta Resolução, podendo fazer atos complementares para implantação.

Art. 3º. Fica estabelecido cronograma de implantação no Município de Cordeiros para implementação do ensino da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica considerando como ano inicial o ano de 2025.

I. Educação Infantil no ano de 2026.

II. De 1º ano ao 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais no ano de 2025

III. Do 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais 2027.

**Parágrafo único.** A implantação dependerá de recursos na forma dos artigos 165 e seguintes da Constituição Federal de 1988, Lei Federal nº. 4.320 e Lei Complementar 101, conforme disponibilidade financeira, ou assistência técnica e financeira do Estado da Bahia e da União [Governo Federal], para esta finalidade, com vistas a disponibilização de laboratórios, desenvolvimento de seus sistemas de ensino e o atendimento destes conhecimentos, conteúdos, competências e habilidades, na forma complementar à BNCC.

Art. 4º. O Município de Cordeiros define a política de implantação de Computação na Educação Básica como complementação da BNCC e do Currículo deste Município da seguinte forma:

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
CORDEIROS – BAHIA



I - Formação para o desenvolvimento dos saberes docentes para o ensino de Computação na Educação Básica.

II - Apoio ao desenvolvimento e aplicação do currículo para cumprimento na prática e nas salas de aula das competências e habilidades anexas.

III - Apoio ao desenvolvimento de recursos didáticos compatíveis com as competências e habilidades anexas.

IV - Disponibilização de laboratório de computação para as escolas disponibilizarem aulas práticas para aperfeiçoamento do aprendizado.

Art. 5º. A Secretaria Municipal de Educação de Cordeiros definirá, por meio de Portaria, o seguinte:

I - Política de avaliação para o Ensino de Computação na Educação Básica.

II - Assessoramento às unidades escolares para a implementação e continuidade do Ensino de Computação na Educação Básica.

Art. 6º. A implantação terá preferência e prioridade nas escolas que têm oferta de Educação Integral em Tempo Integral nas escolas da Rede Pública Municipal de Cordeiros e ocorrerá em turno único compreendendo atividades pedagógicas.

Art. 7º. As Escolas em Tempo Integral terão nas matrizes curriculares a distribuição da Computação complementar à BNCC - Base Nacional Comum Curricular, preferencialmente a inclusão na Parte Diversificada.

**Parágrafo único.** As Escolas que ainda permaneçam como Tempo Parcial deverão incluir obrigatoriamente na matriz curricular, com pelo menos 10 horas anuais e integração com as demais disciplinas obrigatórias.

Art. 8º. Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.



Evanilda Soares e Silva  
Presidente do Conselho Municipal de Educação

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
CORDEIROS – BAHIA



## Anexo I

A Resolução MEC nº. 003/2024 estabelece como condicionante do FUNDEB -VAAR a inserção no currículo de Ensino da Computação como complementação à BNCC e Referenciais Curriculares.

Neste sentido, estabelecer condições de ensino através de inserção de conhecimentos, competências e habilidades relacionados à Computação.

As tecnologias fazem parte do cotidiano de todos os brasileiros, sobretudo, as redes sociais, e a Educação tem papel importante no uso ético e educado destes instrumentos de comunicação social de massa.

Há necessidade de referências em todas as áreas com uso de tecnologias digitais na Matemática, Português e demais áreas do conhecimento com inserção de conhecimento e pensamento computacional. No entanto, é necessário definir estas competências e habilidades, bem como suas inserções e práticas na educação municipal.

É importante que os componentes curriculares sejam compostos com base na BNCC e seus complementos, como a computação, avaliando a necessidade de inserção nas áreas e matrizes já existentes ou construção desses componentes organizados de forma independente.

A Rede Municipal de Ensino de Cordeiros, no uso de suas atribuições e competências, sobretudo, a autonomia e independência, decide fazê-la nas áreas do conhecimento: Linguagens; Matemática; Ciências Naturais; e Ciências Humanas, bem como inserção no Tempo Integral nas Diversificadas algo específico.

É importante quer a rede pública municipal de Cordeiros ofereça aos alunos o ensino de computação de forma completa com garantia de atingirem as competências a seguir:

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

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
CORDEIROS – BAHIA



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.

Deste modo, seguem as alterações e inserções no Referencial Curricular do Município de Cordeiros.

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 1º ANO		
EIXO	OBJETO DO CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas (EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.
		(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.
	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.
COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 2º ANO		
EIXO	OBJETO DO CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
	Algoritmos com repetições simples	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
MUNDO DIGITAL	Instrução de máquina	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos
	Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.
<b>COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 3º ANO</b>		
<b>EIXO</b>	<b>OBJETO DO CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADE</b>
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Lógica computacional	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
	Algoritmos com repetições 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.
	Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.
		(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.
	Interface física	(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações. (EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.
<b>COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 4º ANO</b>		
<b>EIXO</b>	<b>OBJETO DO CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADE</b>
<b>PENSAMENTO COMPUTACIONAL</b>	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.
		(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.
	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.
<b>MUNDO DIGITAL</b>	Codificação da informação	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).
		(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



<b>CULTURA DIGITAL</b>	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.
		(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.
<b>COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 5º ANO</b>		
<b>EIXO</b>	<b>OBJETO DO CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADE</b>
<b>PENSAMENTO COMPUTACIONAL</b>	Listas e grafos	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
		(EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
	Algoritmos com seleção condicional	(EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
<b>MUNDO DIGITAL</b>	Arquitetura de computadores	(EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).
	Armazenamento de dados	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



	Sistema operacional	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
		(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade. (EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.
<b>COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 1º ao 5º ANO</b>		
<b>EIXO</b>	<b>OBJETO DO CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADE</b>
<b>PENSAMENTO COMPUTACIONAL</b>	Organização e representação da informação	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade)
	Algoritmos	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções
	Lógica computacional	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'
	Decomposição	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções
<b>MUNDO DIGITAL</b>	Codificação da informação	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		em dispositivos computacionais.
	Funcionamento de dispositivos computacionais	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.
	Sistema Operacional	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia computacional	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.

## ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 6º ANO		
EIXO	OBJETO DO CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'
		(EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
		(EF06CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
	Estratégias de solução de problemas	(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
		(EF06CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.
		(EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
<b>MUNDO DIGITAL</b>	Armazenamento e Transmissão de dados	(EF06CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.
		(EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.
<b>COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 7º ANO</b>		
<b>EIXO</b>	<b>OBJETO DO CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADE</b>
<b>PENSAMENTO COMPUTACIONAL</b>	Programação	(EF07CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
		(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.
		(EF07CO03) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
		(EF07CO04) Explorar propriedades básicas de grafos.
	Estratégias de solução de problemas	(EF07CO05) Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reuso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.
MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Transmissão de dados	(EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.
		(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
		(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade
		(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.

COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 8º ANO		
EIXO	OBJETO DO CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	(EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
		(EF08CO02) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação, empregando ou não a recursão como uma técnica de resolver o problema.
		(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



**CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		(EF08CO04) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
<b>MUNDO DIGITAL</b>	Sistemas distribuídos e internet	(EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos.
		(EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.
		(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.
		(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.
		(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.

COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 9º ANO		
EIXO	OBJETO DO CONHECIMENTO	HABILIDADE
<b>PENSAMENTO COMPUTACIONAL</b>	Programação	(EF09CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
		(EF09CO02) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.
		(EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.
<b>MUNDO DIGITAL</b>	Sistemas distribuídos e internet	(EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.
		(EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.
		(EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.
		(EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.
		(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.

COMPUTAÇÃO ENSINO FUNDAMENTAL - 6º AO 9º ANO POR ETAPA		
EIXO	OBJETO DO CONHECIMENTO	HABILIDADE
<b>PENSAMENTO COMPUTACIONAL</b>	Programação	(EF69CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
 Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
 E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
 CORDEIROS – BAHIA



		'tipo de dado'.
		(EF69CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
		(EF69CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
	Estratégias de solução de problemas	(EF69CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
		(EF69CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.
		(EF69CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Transmissão de dados	(EF69CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.
		(EF69CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
	Sistemas distribuídos e internet	(EF69CO09) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/ processamento distribuídos.
		(EF69CO10) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.

# Prefeitura Municipal de Cordeiros



CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
Rua Castelo Branco, 94, Centro - CEP 46.280-000  
E-mail: cmecordeiros@hotmail.com  
CORDEIROS – BAHIA



<b>CULTURA DIGITAL</b>	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF69CO12) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.