



Diário Oficial do **Município**

Prefeitura Municipal de Souto Soares

segunda-feira, 10 de agosto de 2026

Ano XI - Edição nº 01821 | Caderno 1

Prefeitura Municipal de Souto Soares publica



Avenida José Pereira Sampaio | 08 | Centro | Souto Soares-Ba

www.soutosoares.ba.gov.br

Este documento foi assinado digitalmente por SERASA Experian
52330437BA333ACB6FB2F0F713962D57

Prefeitura Municipal de Souto Soares

SUMÁRIO

- PORTARIA Nº 02 /2026 de 03 de junho de 2026. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
- TERMO DE HOMOLOGAÇÃO DE DISPENSA 041-2026PMSSDI
- SEGUNDO TERMO DE APOSTILAMENTO AO CONTRATO Nº 019/2026FOR-FME
- EXTRATO DE CONTRATO Nº 178-2026FOR-PMSS REF DISPENSA 041-2026PMSSDI.
- PRIMEIRO TERMO ADITIVO AO CONTRATO DE FORNECIMENTO Nº 146/2025FOR-PMSS
- PLANO DE AÇÃO PARA EXECUÇÃO DOS RECURSOS DO PROCAD-SUAS 2026
- DIVULGAÇÃO DE LISTA FINAL DE CLASSIFICAÇÃO – EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 001/2026
- NOTIFICAÇÃO EXTRAJUDICIAL - EMPRESA GRIEBLER E GRIEBLER LTDA

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Portaria



ESTADO DA BAHIA

PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Rua Idalina Pinto Nº136, Bairro Braz Gaspar, Souto Soares – Bahia

Cep: 46.992-245 - CNPJ 30.607.381/0001-32

educacao@soutosoares.ba.gov.br

PORTARIA Nº 02 /2026 de 03 de junho de 2026.

Homologa a resolução do CME de número 01, de 01 de junho de 2026, que estabelece a inclusão normativa, de forma complementar, no Referencial Curricular do Município de Souto Soares sobre Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC, e dá outras providências, em atendimento ao condicionante do VAAR da Lei Federa nº 14113/2020

O SECRETÁRIO DA EDUCAÇÃO DO MUNICIPIO DE SOUTO SOARES ESTADO DA BAHIA, no uso de suas atribuições, que lhe são conferidas pelo Artigo 7º do regimento interno.

CONSIDERANDO a aprovação, pelo Conselho Municipal de Educação, da Resolução CME nº 01/2026, que define normas sobre a Educação Básica como complemento à BNCC;

RESOLVE:

Art.1º Homologar, para que produzam seus efeitos legais, a resolução nº 01/2026 aprovada pelo Conselho Municipal de Educação de Souto Soares.

Art.2º. Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Art.3º. Revogam-se todas as disposições contrárias.

Souto Soares, 03 de junho de 2026.

Emerson Rodrigues

Secretário Municipal de Educação

Prefeitura Municipal de Souto Soares

PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES - BAHIA

SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

PARECER CME Nº 001, de 01 de junho de 2026		
Interessado(a): Secretaria Municipal de Educação de Souto Soares		
Assunto: Proposta de Resolução sobre a implementação da Computação na Educação Básica no Sistema Municipal de Ensino de Souto Soares, em complemento à BNCC.		
Conselho Pleno: Sônia Vieira de Souza Bispo (Presidente), Cíntia Dias Alcântara Sampaio, Maria Lucélia Silva de Novais, Gabriela Alves Ferreira, Sônia Vieira de Souza Bispo, Luana Pereira de Souza, Maria Aparecida dos Santos, Adriana Rocha de Souza Miranda, Valdileide Martins de Medeiros dos Anjos, Veridiana Ferreira Evangelista, Jozemeire Oliveira Lopes Viana.		
(Conselho Pleno, Câmara ou Comissão)	Sessão realizada em:	Processo(s) nº(s):
Conselho Pleno	01 de junho de 2026	002/2026

I – RELATÓRIO

A Secretaria Municipal de Educação encaminhou a este Conselho Municipal de Educação, por meio do ofício número 114/2026, proposta de Resolução que trata da inserção da Computação na Educação Básica no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Souto Soares, em consonância com as normas nacionais.

A demanda fundamenta-se na Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que “define normas sobre Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC”, e no Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que apresenta a justificativa pedagógica, a contextualização histórica e os parâmetros para implementação.

O referido normativo nacional determina que Estados, Municípios e o Distrito Federal devem iniciar a implementação das diretrizes até um ano após a homologação, cabendo-lhes a definição de parâmetros e abordagens pedagógicas adequadas às suas realidades educacionais.

Consta ainda como base documental o Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que reúne as competências, habilidades e orientações pedagógicas específicas para cada etapa da Educação Básica.

II – ANÁLISE

O Conselho destaca que:

Prefeitura Municipal de Souto Soares

1. A Computação, enquanto área do conhecimento, passa a integrar o currículo da Educação Básica como complemento à BNCC, articulando-se com diferentes áreas e contribuindo para o desenvolvimento do pensamento computacional, cultura digital e uso crítico das tecnologias.

2. A proposta da Secretaria Municipal de Educação encontra pleno respaldo legal na Resolução CNE/CEB nº 1/2022 e no Parecer CNE/CEB nº 2/2022, assegurando conformidade normativa e pedagógica.

3. A iniciativa é coerente com a necessidade de atualização curricular, preparando estudantes para os desafios contemporâneos, em alinhamento com a sociedade digital e com as competências previstas na BNCC.

4. O processo de implementação deverá observar:

- a formação inicial e continuada de professores;
- a adequação curricular do Sistema Municipal, tomando como referência as tabelas de competências e habilidades constantes no Anexo ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022;
- o desenvolvimento e uso de recursos didáticos compatíveis;
- a promoção de práticas pedagógicas que valorizem a inclusão, a equidade e a inovação educacional.

III – PARECER E VOTO

Diante do exposto, este Conselho vota favoravelmente à aprovação da proposta de Resolução apresentada pela Secretaria Municipal de Educação de Souto Soares, que dispõe sobre a implementação da Computação na Educação Básica, no âmbito do Sistema Municipal de Ensino, com fundamento na Resolução CNE/CEB nº 1/2022 e no Parecer CNE/CEB nº 2/2022.

Recomenda-se ainda que a Secretaria de Educação:

1. Elabore, no prazo de 120 dias, plano de implementação gradual, assegurando formação docente, infraestrutura e materiais pedagógicos;
2. Promova ações de sensibilização e mobilização da comunidade escolar;
3. Estabeleça mecanismos de monitoramento e avaliação do processo de inserção da Computação no Currículo Municipal.
4. Elaborar e disponibilizar Caderno Complementar aos Referenciais Curriculares Municipais, contendo orientações pedagógicas para a implementação da Computação na

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Educação Básica, de modo a apoiar as unidades escolares no planejamento, desenvolvimento e avaliação das aprendizagens previstas nesta Resolução.

5. A Secretaria Municipal de Educação e as unidades escolares deverão promover a adequação de seus documentos curriculares, propostas pedagógicas e planejamentos de ensino às disposições da Resolução CME n. 01/2026, observando cronograma a ser definido pela Secretaria Municipal de Educação.

6. O Conselho Municipal de Educação poderá solicitar informações e relatórios referentes à implementação da Resolução, para fins de acompanhamento e avaliação.

IV – CONCLUSÃO

O Conselho Municipal de Educação manifesta-se favoravelmente à aprovação da Resolução que dispõe sobre a implementação da Computação na Educação Básica no Sistema Municipal de Ensino de Souto Soares.

Sala das Sessões do Conselho Municipal de Educação de Souto Soares, em 01 de junho de 2026.

Conselho Pleno:

Cíntia Dias Alcântara Sampaio
Maria Lucélia Silva de Novais
Gabriela Alves Ferreira
Sônia Vieira de Souza Bispo
Luana Pereira de Souza
Maria Aparecida dos Santos
Adriana Rocha de Souza Miranda
Valdileide Martins de Medeiros dos Anjos
Veridiana Ferreira Evangelista
Jozemeire Oliveira Lopes Viana

Sônia Vieira de Souza Bispo
Presidente

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SOUTO SOARES/BAHIA

RESOLUÇÃO CME Nº 01 DE 01 DE JUNHO DE 2026

Estabelece a inclusão normativa, de forma complementar, no Referencial Curricular do Município de Souto Soares sobre Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC, e dá outras providências, em atendimento ao condicionante do VAAR da Lei Federal nº 14.113/2020.

O **CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SOUTO SOARES**, ESTADO DA BAHIA, no uso de suas atribuições definidas pelos Decretos no 372-A/97 e 057/01 e Lei no 0288/2001, que estabelece o Sistema Municipal de Ensino.

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 1/2022, que define normas sobre Computação na Educação Básica como complemento à BNCC;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, que fundamenta a inserção da Computação na Educação Básica;

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº 14.113/2020, que regulamenta o FUNDEB;

CONSIDERANDO a necessidade de cumprimento do disposto na RESOLUÇÃO CIF Nº 15, DE 12 DE JUNHO DE 2025, que aprova a metodologia de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, incisos I, IV e V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, no exercício de 2025, para fins de distribuição dos recursos da complementação do Valor Anual por Aluno - VAAR no exercício de 2026;

RESOLVE:

Art. 1º - Fica estabelecida a inclusão da Computação na Educação Básica no Referencial Curricular do Município de Souto Soares, em complemento à BNCC, como componente formativo transversal, em consonância com as diretrizes nacionais.

Art. 2º - Os processos e aprendizagens referentes à Computação deverão ser implementados considerando:

- I** – as competências gerais da BNCC;
- II** – as competências e habilidades constantes no Anexo Único desta Resolução;
- III** – a legislação educacional vigente;
- IV** – a promoção da equidade, inclusão e inovação pedagógica.

Art. 3º - A Secretaria Municipal de Educação deverá elaborar plano de implementação gradual que contemple:

Prefeitura Municipal de Souto Soares

- I – a formação inicial e continuada dos professores para o ensino de Computação;
- II – a adaptação curricular em todas as etapas da Educação Básica;
- III – o desenvolvimento e aquisição de materiais e recursos pedagógicos específicos;
- IV – a integração de práticas de computação plugada e desplugada.

Art. 4º - A implementação desta Resolução deverá observar as condições de infraestrutura tecnológica do Município, garantindo equidade de acesso aos estudantes da rede pública.

Art. 5º - O Conselho Municipal de Educação acompanhará e avaliará o processo de implementação, emitindo recomendações sempre que necessário.

Art. 6º -Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos imediatos para fins de atendimento ao disposto na legislação do VAAR (Lei Federal nº 14.113/2020), devendo a Secretaria Municipal de Educação adotar as providências para publicação em Diário Oficial e inserção no SIMEC.

Sala das Sessões do Conselho Municipal de Educação de Souto Soares, em 01 de junho de 2026.

Sônia Vieira de Souza Bispo
Presidente

Prefeitura Municipal de Souto Soares

ANEXO – Competências e Habilidades de Computação na Educação Básica

BNCC da Computação – Educação Infantil e Ensino fundamental: anos iniciais e anos finais

O documento organiza os objetivos de aprendizagem em três grandes dimensões:

Pensamento Computacional: desenvolvimento da capacidade de formular, decompor e resolver problemas de forma lógica e sistemática, por meio de estratégias como abstração, algoritmos e automação. Trata-se de uma competência que não se limita ao uso de computadores, mas que pode ser mobilizada em situações do cotidiano, favorecendo a autonomia e a resolução criativa de desafios.

Mundo Digital: compreensão dos princípios, processos e implicações do funcionamento das tecnologias digitais, como redes de computadores, segurança da informação, internet das coisas e computação em nuvem. Esse eixo possibilita aos estudantes compreenderem o ambiente digital no qual estão inseridos, reconhecendo tanto suas potencialidades quanto seus riscos.

Cultura Digital: articulação crítica entre a Computação e as dimensões sociais, culturais, éticas e políticas da vida em sociedade. Inclui a discussão sobre cidadania digital, privacidade, ética no uso das tecnologias e participação democrática em ambientes digitais. Esse eixo amplia o olhar para além do domínio técnico, destacando a Computação como prática cultural e social.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

EDUCAÇÃO INFANTIL

EXO	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Computação plugada: 1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes: (I) por meio de editor de desenho; (II) por meio de ferramenta online (Pattern Shapes: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/). 2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online: (I) Shape Pattern (https://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/shape-patterns); (II) Chicken Dance (https://pbskids.org/peg/games/chicken-dance). 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
	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Computação plugada: 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como: (I) Cookie Monsters Foodie Truck (https://pbskids.org/sesame/games/cookie-monsters-foodie-truck/); (II) Ready Set Grow (https://pbskids.org/sesame/games/ready-set-grow/). Computação desplugada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; 2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária - Hora de dormir: (I) tomar banho, (II) colocar pijama, (III) escovar os dentes, (IV) ouvir uma história, (V) dormir.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de (I) jogos digitais (e.g. Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html); (II) brinquedos robóticos (e.g. Rope: http://smartfunbrasil.com/). Computação desplugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes) como, por exemplo: (I) jogos de labirinto; (II) amarelinha; (III) sequências de números; (IV) sequências de cores; 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (e.g. dobraduras, bordado, costura). Exemplo: Executar o seguinte algoritmo Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir este passo? e (b) Existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?
(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Computação Plugada: 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplos de recursos, temos: (I) Jogos de sequência lógica (https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/c/jogos-sequencia-logica); (II) LightBot (https://lightbot.com/); (III) Scratch Jr. (https://www.scratchjr.org/). Computação Desplugada: 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/). 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/).
(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Computação Plugada: 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. 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.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

MUNDO DIGITAL	(E103CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso)	Computação plugada: 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criação da atividade, temos: (I) Wordwall (https://wordwall.net/pt), e (II) Jamboard (https://jamboard.google.com/). 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 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://lives.dc.ufscar.br/computar/verdadeiro-ou-falso/).
	(E103CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	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.
	(E103CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	Computação Plugada 1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (e.g. micro-ondas, computador, projetor, controle remoto etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. 2) Representar, por meio de editores gráficos (e.g. Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes. 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 telas de um telefone).

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	(E103CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	Computação Plugada: 1) Brincar com dispositivos (e.g. tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: (I) toque de tela em tablets, (II) uso do mouse no computador, (III) manipulação de um robô, (IV) comando por voz, (V) reconhecimento facial, (VI) reconhecimento de gestos. 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).
	(E103CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	Computação plugada: 1) Propor um caça ao tesouro (e.g. escape room) com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly; 2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial. 3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio deve ser produzido pelas crianças e pode incluir vídeos, imagens, desenhos e escrita espontânea. Como opções para produzir um portfólio online, tem-se: Book Creator, Flipgrid, Canva, entre outros. Computação desplugada: 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. 2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado. Situações de exemplo (caça ao tesouro): (I) você está jogando e aparece uma propaganda que deixa você com medo. O que você deve fazer? (II) Você está participando de uma interação na internet. Alguém que você não conhece pergunta onde você mora. Você conta? (III) Todo jogo pode ser jogado por crianças da sua idade? Como você descobre se ele será legal ou não?
	(E103CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	Computação plugada: 1) Compreender a importância do tempo de exposição à tela por meio de um óculos sem grau; (I) Utilizar um óculos usado e sem grau; (II) Pedir que as crianças visualizem alguns objetos na tela do computador; (III) Depois que todos visualizaram, utilizar tampões de tamanhos diferentes, aumentando o grau de dificuldade da visualização; (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.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

		2) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Como por exemplo: I) Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam; II) Acessar um jogo em um dispositivo ilustrando-o para as crianças; III) Dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons gráficos etc.); IV) Dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.); V) Dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças. Computação desplugada: 1) Utilizar a mesma estratégia plugada (1), substituindo a tela do computador por um painel de fantoches.
--	--	---

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Competências e Habilidades de Computação por Ano

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS - Eixo, Objetos de conhecimento e Habilidades
1º ANO

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização de objetos	(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, citando 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.
	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências 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'.	O objetivo é que os alunos possam identificar passos que fazem parte da execução de uma tarefa, bem como seguir uma sequência de passos para realizar uma tarefa (resolver um problema). 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 sequência em que esses passos devem ser executados, ou podem ser construídos partindo do zero, na qual esses passos também devem ser determinados, além da sequência desses. Pode-se usar linguagem textual, oral ou pictográfica para descrever os passos de um algoritmo.	O professor pode fornecer sequências 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. 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 sequência que permita construir o objeto. Ou ainda, o professor pode solicitar que os alunos expliquem, oralmente ou através de sequências de desenhos, como se joga esconde-esconde ou qualquer outro tipo de jogo.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

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.	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.
		(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	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.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL			sua cor (por exemplo, 0 branco e 1 preto). Sons podem ser representados por notas musicais etc.	
	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.
	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 precisem apresentar o que as pessoas fazem com essas tecnologias. Assim, o professor poderá destacar os cuidados quando usamos esses dispositivos.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

2º ANO

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	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.
	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.
MUNDO DIGITAL	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.).

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	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).
	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 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;
	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.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

3º ANO

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	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.
	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 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.	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.
	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.	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

Prefeitura Municipal de Souto Soares

			Algumas vantagens da decomposição são: - 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.	pessoa ou pessoas diferentes. A solução do problema inicial é obtida combinando as duas receitas (algoritmos). Uma possível combinação é realizar todos os 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.
MUNDO DIGITAL	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.
		(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 ASCII), uma imagem pode ser representada como uma sequência de números decimais que definem a cor de cada elemento de	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.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	Interface física	(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).	um reticulado uniforme que divide a imagem (pixel) etc. 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.)
		(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.	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.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(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.
		(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações	A proposta nesta habilidade é que o aluno possa identificar alguns dos principais impactos de compartilhar informações pessoais com colegas ou	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

Prefeitura Municipal de Souto Soares

	pessoas ou de seus pares em meio digital.	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.	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.
--	--	---	--

Prefeitura Municipal de Souto Soares

4º ANO

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Matrizes e registros	(EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	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 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:	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.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

		tabuleiro de batalha naval, tabuleiro de xadrez, caixa de ovos, organização de classes em uma sala, janelas na fachada de um prédio etc. 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. 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 especifica 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. Exemplos de objetos que podem ser caracterizados como registros: carteira de estudante, boletim, ficha de cadastro de	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 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. 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.
--	--	---	--

Prefeitura Municipal de Souto Soares

50

				aluno, descrição de qualquer objeto/pessoa (escolhendo um conjunto de atributos) etc.	Imaginando que alguém quer lavar as janelas de um prédio com 10 andares e 20 janelas por andar. A pessoas 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.
MUNDO DIGITAL	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam seqüências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).	Um processador é formado por circuitos eletrônicos que operam apenas em dois níveis de tensão. Por isso, o sistema binário (0 e 1) é o sistema de numeração usado para codificação em formato digital. Isso implica que para que um computador possa guardar, manipular e transmitir dados, precisamos codificá-los utilizando diferentes estratégias.	Pode-se utilizar a tabela ASCII de codificação de caracteres. Por exemplo, quando se utiliza a tabela ASCII de codificação, a letra "A" é representada pelo número decimal 65, que é codificado em binário como 1000001.
		(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	Existem diferentes estratégias de representação em formato digital para diferentes tipos de informação. Conhecê-las é um passo importante para o desenvolvimento de algoritmos que trabalhem com tipos diferentes de informação	Pode-se utilizar como exemplos a tabela ASCII, que especifica como codificar caracteres em formato digital, ou os formatos de imagem 'Portable Bitmap' e 'Portable GrayMap', que codificam uma imagem de forma simples usando uma matriz de 0 e 1 (branco e preto) ou com uma matriz com valores entre 0 e 255 (tons de cinza), respectivamente.
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia			Propõe-se que o aluno reflita sobre aspectos éticos relacionados a manipulação de dados, como por exemplo quando assiste e faz	Construção de um painel, a partir das imagens de tecnologias como o celular e computador, em que os alunos poderão destacar ações importantes de quando se

Prefeitura Municipal de Souto Soares

		download, compartilha uma imagem, dentre outros.	manipula um dado como imagem, música, vídeo, informação, como verificar as permissões, autoria, dentre outros.
(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet	Nesta habilidade espera-se que os alunos possam reconhecer que, ao se obter informações na Internet, é preciso identificar as suas fontes e se elas são seguras e a informação é confiável.	O professor poderá organizar casos em que se precisa de determinadas informações e ao se deparar com elas, se verifica que muitas dessas informações estão equivocadas, comparando páginas que tratam do mesmo tema, mas com informações diferentes como por exemplo em uma biografia.	

Prefeitura Municipal de Souto Soares

5º ANO

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Listas e grafos	(EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	Listas são estruturas de dados que agrupam itens organizados (logicamente) um depois do outro. As listas não têm um tamanho pré-definido, o que permite a resolução de problemas que tratam argumentos de diferentes tamanhos (um algoritmo que descreve como gerenciar uma fila de pessoas em um caixa é o mesmo, independentemente do tamanho da fila). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como listas e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar, alterar e inserir informações nas listas. Exemplos de objetos que podem ser representados usando listas: filas de pessoas, pilhas de cartas, lista de itens, pilha de pratos, lista de alunos de uma turma, lista de notas musicais etc.	O professor pode fornecer um monte de cartas agrupadas por naipes e em cada naipe as cartas estão ordenadas por seus valores. Fornecer novas cartas, solicitar que os alunos as incluam no baralho mantendo a ordem e registrem as cartas vizinhas. O professor também pode solicitar que todas as cartas de um determinado valor sejam substituídas por cartas curingas ou retiradas do monte. Outra tarefa que pode ser dada é fazer a busca por uma carta específica que pode ou não estar no monte de cartas.
		(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	Grafos são um tipo de estrutura usada para representar relações entre objetos. Eles são descritos por vértices (objetos) e arestas (relações). Os grafos também não têm um tamanho pré-definido, o que permite	O professor pode distribuir, para diferentes grupos os alunos, mapas do bairro onde alguns prédios estão marcados. Pedir que eles tracem linhas ligando esses prédios sempre que houver um caminho entre eles sem passar na frente de

Prefeitura Municipal de Souto Soares

PENSAMENTO COMPUTACIONAL		por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	a resolução de problemas que tratam argumentos de diferentes tamanhos (Um algoritmo que encontra um caminho em um mapa pode ter como entrada tanto um mapa de uma região como um mapa de um país.). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como grafos e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar informações ou encontrar caminhos nos grafos. Exemplos de objetos que podem ser representados usando grafos: mapas, redes sociais, internet, redes de computadores, árvores genealógicas, chaveamento de times em um campeonato etc.	outro (dentre os marcados). Marcar na linha traçada o número de quadras de cada caminho considerado. Pedir que os grupos comparem seus grafos para verificar se todos tem as mesmas arestas ou não e qual o número de quadras dos caminhos encontrados. Depois pode-se construir conjuntamente a representação do grafo, considerando os menores caminhos encontrados dentre os resultados de cada grupo. Com a representação única pedir que tracem rotas passando por determinados prédios, calculando o número de quadras que se deve andar para chegar no destino. Voltar ao mapa e traçar as rotas identificadas no grafo, nas ruas do bairro. O professor pode distribuir os perfis fictícios de diferentes pessoas em alguma rede social, indicando amigos comuns entre os donos dos perfis. Pedir que representem a relação de amizade através de um grafo, no qual as pessoas são representadas por vértices e a amizade pelas arestas. Depois fazer perguntas sobre amigos comuns, "distância" de amizades etc.
	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.	Os valores de sentenças lógicas podem ser modificados ou combinados usando operações lógicas como negação (NÃO), conjunção (E) e disjunção (OU). A operação da negação modifica o valor da sentença lógica invertendo seu valor, isto é, uma sentença verdadeira torna-se falsa quando aplicada a operação de negação e vice-versa.	O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdade.
	Algoritmos com seleção condicional	(EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou	Além de construir algoritmos com sequências de instruções, repetidas ou não, muitas vezes é necessário fazer	O professor pode solicitar que os alunos simulem um algoritmo que descreve o que fazer para atravessar uma rua com semáforo usando a

Prefeitura Municipal de Souto Soares

PENSAMENTO COMPUTACIONAL		pictográfica, que incluíam sequências e repetições para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	escolhas sobre qual ação a ser executada a seguir. Escolhas são feitas a partir de situações (condições definidas por sentenças lógicas), como, por exemplo, ao chegar em um semáforo, dependendo de sua cor, a ação a ser realizada é diferente.	instrução de seleção condicional: "Se o semáforo estiver vermelho OU amarelo, aguarde calçado. Caso contrário, atravessa a rua". Além disso, os alunos podem adicionar diferentes condições ao algoritmo, como estar com pressa, ou verificar se é seguro atravessar com base em algum lado (caso este lado esteja aberto ou fechado).
	Arquitetura de computadores	(EF05COC05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).	O objetivo é ensinar aos alunos os elementos principais que compõem a arquitetura de um computador: dispositivos de entrada, saída, processadores e dispositivos de armazenamento temporário (ex: memória RAM) e persistentes (ex: disco rígido).	Explicar os componentes básicos dos computadores e suas funções: processador, memória, e exemplos de diferentes dispositivos de entrada e saída.
MUNDO DIGITAL	Armazenamento de dados	(EF05COC06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.	Os dispositivos físicos de um computador são gerenciados por um software que denominamos de Sistema Operacional. O objetivo da habilidade é fazer com que o aluno compreenda a importância de um Sistema Operacional, o qual gerencia a comunicação entre o hardware (dispositivos físicos da máquina) e o software.	Os dispositivos físicos que compõem um computador são gerenciados por um software que denominamos Sistema Operacional. O objetivo da habilidade é fazer com que o aluno compreenda a importância de um Sistema Operacional, que gerencia a comunicação entre o hardware (dispositivos físicos da máquina) e o software.
	Sistema operacional	(EF05COC07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.	Os dados de um usuário podem ser armazenados localmente (em dispositivos de armazenamento acoplados ao computador utilizado) ou remotamente (em sistemas conectados via internet, ou em dispositivos remotos disponíveis para armazenamento). Reconhecer a importância de saber onde os dados estão armazenados e como eles	Pode-se exemplificar os diferentes dispositivos de armazenamento de dados existentes, mostrar que os arquivos são organizados em diretórios e subdiretórios (pastas e subpastas), e como os dados podem ser acessados localmente (remoto) e por meio de sistemas de arquivos.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia		podem ser acessados via conexão com a internet e por meio de sistemas de arquivos.		O professor pode propor um estudo comparativo entre sites de jornais oficiais e blogs para falar sobre as fontes de informação, considerando sua confiabilidade.
		(EF05COC08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.	Nesta habilidade é importante que os alunos possam refletir e acessar informações em buscas na Internet criticamente, identificando características de conteúdos prejudiciais, informações confiáveis, notícias falsas.		O aluno poderá criar um portfólio com imagens de personagens de desenhos animados que ele poderá citar as fontes e propor um formato que considere todos os direitos autorais.
	Uso de tecnologias computacionais	(EF05COC09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.	O objetivo desta habilidade é que o aluno possa utilizar informações e dados na Internet reconhecendo os direitos autorais, como por exemplo de uma música, um filme, um livro, e os cuidados em seu compartilhamento e uso pessoal.		Nessa habilidade, o aluno poderá criar uma animação em computador ou papel sobre alguma impressão que ele tenha sobre um impacto da tecnologia na sociedade, como por exemplo uso do celular para mandar mensagem de áudio ao invés de uma chamada, comum no cotidiano das pessoas.
		(EF05COC10) Expressar-se criticamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	Espera-se que o aluno possa expressar-se crítica e criativamente por meio de dispositivos computacionais analisando ou não, demonstrando compreensão das mudanças que as tecnologias trazem ao cotidiano, incluindo mundo do trabalho.		O professor pode propor um jogo em que apresenta alguns problemas que precisam de solução usando diferentes tecnologias e cada aluno individualmente ou em grupos bons a solução escolhendo a melhor tecnologia considerando diferentes critérios.
		(EF05COC11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.	Nesta habilidade propõe-se que os alunos possam compreender diferentes necessidades de uso das tecnologias computacionais, como por exemplo porque usamos um computador para criar uma história em quadrinhos e usamos um celular para fazer uma ligação telefônica.		

Prefeitura Municipal de Souto Soares

COMPUTAÇÃO / POR ETAPA - 1º AO 5º ANO

EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização e representação da informação	(EF15COC01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e gráficos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).	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 organizem as formas geométricas por cor, por tipo de figura, por tamanho das figuras etc.
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Algoritmos	(EF15COC02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de seqüências, seleções condicionais e repetições de instruções.	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 pedir que os alunos desenhem figuras geométricas ou por figuras de Tangram, entre outras, e solicitar que os alunos as escrevam.
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Lógica computacional	(EF15COC03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores "verdadeiro" e "falso".	As sentenças lógicas são sentenças declarativas que podem ser verdadeiras ou falsas. Alunos serão capazes de julgar se uma sentença é "verdadeira" ou "falsa". Também serão capazes de executar operações de negação (NEGAÇÃO OU FALSAÇÃO) onde o valor "Verdadeiro" pode ser transformado em um valor lógico (verdadeiro ou falso). Em seguida, os alunos serão capazes de realizar operações de conjunção e disjunção utilizando os valores lógicos "verdadeiro" e "falso" para termos como NÃO É E NÃO É VERDADE QUE.	O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas para os alunos, como: - Cinco é maior que seis (Falso) - Cinco é maior que três (Verdadeiro) - A raiz de duas partes de uma planta (Verdadeiro) - Não é maior que cinco uma planta (Falso)

Prefeitura Municipal de Souto Soares

PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Decomposição	(EF15COC04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as combinando suas soluções.	Decomposição é uma das principais técnicas de resolução de subproblemas, em que são resolvidas individualmente, e em seguida, combinadas para resolver o problema completo. A decomposição é uma técnica comum na resolução de problemas complexos. Algumas estratégias para decompor um problema são: - definir o problema como um conjunto menor de tarefas - realizar a tarefa de maneira progressiva - identificar diferentes partes que formam o problema - encontrar as soluções que contribuem para as soluções dos subproblemas ou outros problemas.	Deve-se mostrar exemplos de dados que individualmente não possuem significado relevante, mas que, em conjunto, definem alguma informação. Por exemplo, cada dado numérico pode ter um valor (como logarismo, CBE etc), e em conjunto, definem a informação de um número exato.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF15COC05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.	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 dado numérico pode ter um valor (como logarismo, CBE etc), e em conjunto, definem a informação de um número exato.
MUNDO DIGITAL	Funcionamento de dispositivos computacionais	(EF15COC06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.	A Computação emprega diferentes técnicas para organizar dados de forma estruturada para representá-los. Cada tipo de informação possui uma estratégia de representação. Textos numéricos podem ser codificados em uma sequência de números decimais, onde cada número representa um caractere (como é feito com o uso da tabela ASCII), enquanto gráficos precisam ser transformados em dados que possam ser armazenados e/ou exibidos em um dispositivo de exibição	Mostrar que para representar informações às vezes é necessário combinar diferentes tipos de dados. A imagem pode ser uma combinação de cores ou dados em um conjunto de uma composição de representação de uma linha de cor ou com diferentes formas de cor e dimensões.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

			utilizando uniformidade que define a imagem (pixel etc). Para que o hardware possa realizar tarefas em um computador, é importante entender que elas são comandadas por diferentes instruções (as quais chamamos de Software), que gerenciam as atividades realizadas pelo hardware. O Sistema Operacional atua como um mediador entre o hardware e o software para que o resultado final seja alcançado.		Utilizar dispositivos de codificação do aluno para gravar uma mensagem para um dispositivo que o controla (software).
MUNDO DIGITAL	Sistema Operacional	(EF15COC07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.			
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF15COC08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se criticamente e resolver criativamente e resolver problemas.	A proposta nessa habilidade é que o aluno verifique as diferentes funções que as diferentes tecnologias computacionais possuem para que possa realizar suas atividades escolares, verificar informações e outros propósitos, identificando onde e como uma dessas funções poderia se tornar necessária ou como uma ferramenta pode ser mais adequada para uma tarefa específica.	Apresentar imagens de diferentes tecnologias computacionais e discutir com os alunos como elas são usadas de maneiras diferentes em várias situações cotidianas. Como exemplo, o computador trabalha documentos digitais, enquanto o celular trabalha a comunicação e a rede social.	
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia computacional	(EF15COC09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um olhar sobre os diferentes aspectos que envolvem a segurança no ambiente digital, a proteção dos direitos autorais e dos direitos de imagem, além de trazer o conceito de responsabilidade ética no uso das informações e tecnologias (ex: respeitar as licenças autorais de softwares etc). Temos também a inclusão do conceito de proteção intelectual, do uso consciente de dados e da responsabilidade com	O professor poderá propor atividades de comparação entre diferentes tipos de licenças de software que são usadas pelos alunos, como licenças de uso livre (software livre), licenças pagas e licenciamentos fechados que regulam a troca de informações entre os alunos e o próprio professor. Além disso, é possível apresentar a perspectiva do direito do uso ético e da proteção da propriedade intelectual dentro das disciplinas.	

			propriedade intelectual dentro de outros.
--	--	--	---

Prefeitura Municipal de Souto Soares

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS - Eixo, Objetos de conhecimento e Habilidades

6º ANO

EIXO	OBJETIVO DO CONHECIMENTO		HABILIDADES		EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	Tipos de dados	Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares	(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando	As informações são armazenadas de diferentes maneiras, dependendo do tipo de dado que ela representa. Basicamente existem três tipos primitivos de dados: inteiros, real e string.	Encontrar um Ás em um baralho, precisa-se de um baralho (lista de cartas) e, o resultado é uma carta; para calcular a média das provas dos alunos de uma turma, precisa-se da lista de provas dos alunos, e o resultado é um número.
			Linguagem de programação	(EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.	Existem diferentes linguagens de programação que podem ser usadas para descrever algoritmos em diferentes níveis de abstração, como linguagens visuais, orientadas a objetos, funcionais, entre outras. Uma ou mais linguagens podem ser escolhidas para serem adotadas.	Calcular a média de notas de uma turma em uma dada disciplina e informar se o resultado está acima da média do colégio.
	Estratégias de solução de problemas	Decomposição	Empregar diferentes estratégias da Computação (decomposição, generalização e	(EF06CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.	(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.	É importante que se consiga expressar a solução do problema (algoritmo) em português, compreendendo que o programa é apenas uma descrição deste algoritmo em uma linguagem de programação. O aluno precisa entender que o mais importante é a construção do algoritmo. Notem que a ideia aqui não é apenas descrever as linhas de código em português, mas sim descrever em um alto nível de abstração como o problema é resolvido.
					Decomposição é uma das principais técnicas de resolução de problemas, onde 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 são:	Decompor o problema de desenhar imagens em subproblemas de desenhar formas básicas, compondo as subsoluções por meio de operações sobre imagens (sobrepor, posicionar ao

Prefeitura Municipal de Souto Soares

																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Prefeitura Municipal de Souto Soares

6º ANO (CONTINUAÇÃO)

EIXO	OBJETIVO DO CONHECIMENTO		HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Transmissão de dados	Fundamentos de transmissão de dados	Entender como os dados são armazenados, processados e transmitidos usando dispositivos computacionais, considerando aspectos da segurança cibernética.	(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.	Utilizar os alunos como equipamentos de transmissão, passar uma frase em pedaços de papel e orientar alguns deles inicialmente a entregarem sempre seu pedaço de papel e em um segundo momento a não entregar o pedaço. Depois pode ser avaliado como a mensagem chega no destino nestas diferentes condições.
		Gestão de dados		(EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.	Utilizar um arquivo físico para simular um sistema de arquivos e realizar ações de manipulação das diversas pastas, realizando analogias com os arquivos.
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade de uso da tecnologia	Tecnologia digital e sociedade	Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	Identificando e refletindo sobre conduta online, por exemplo, propondo regras de conduta que colaborem para o debate de questões éticas em evidência.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

	Uso de tecnologias computacionais	Tecnologia digital e sustentabilidade	Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.	(EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.	Importante nesta habilidade considerar a reflexão sobre as perspectivas do ser humano e o consumo de tecnologia, como quando compramos novos celulares em substituição a aparelhos mais antigos, ou uma televisão, dentre outros, ou seja, nossos hábitos. Quantos recursos são necessários para se produzir uma tecnologia?	Refletindo e discutindo sobre sustentabilidade e tecnologia, por exemplo, identificando formas de economizar energia e outros recursos, como desligando os dispositivos ou deixando-os em modo de economia de energia.
--	-----------------------------------	---------------------------------------	---	---	--	--

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS - Eixo, Objetos de conhecimento e Habilidades

7º ANO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL NA EIXO	OBJETIVO DO CONHECIMENTO	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação usando registros e matrizes	Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	(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.	Desenvolver um programa que leia os dados de um documento de identidade, calcule a idade e mostre todas as informações na tela. Ou um programa que armazene um cadastro de grupos de pessoas com os seguintes dados: nome, telefone e data de nascimento (dia, mês, ano) e realize consultas (como pessoas que fazem aniversário em um determinado mês)..
	Programação		Matrizes unidimensionais (ou vetores) podem ser usados quando temos situações nas quais queremos representar que um determinado objeto é composto por vários elementos similares, por exemplo, uma turma pode ter vários alunos; um tabuleiro de xadrez pode ter várias peças, um armário possui várias gavetas etc. A ideia é que cada elemento em uma matriz/vetor ocupa uma posição. Matrizes podem ter uma ou mais dimensões.	Desenvolver um programa que lê os cartões de resposta do vestibular e um gabarito, verificando para cada candidato o seu número de acertos.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Análise de programas	(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.	Deve-se estimular a análise crítica do programa construído. Uma das formas é através da depuração, que consiste em uma análise detalhada do código e realização de testes para identificar erros. Depuração é uma das formas de desenvolver a habilidade do pensamento crítico.	Usar aplicativos disponíveis que permitem ao programador monitorar a execução de um programa, pará-lo e reiniciá-lo, ativar pontos de parada, entre outros.
	Projetos com Programação	(EF07CO03) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.
Propriedades de grafos		(EF07CO04) Explorar propriedades básicas de grafos.	Analisar a estrutura de conexão entre os usuários de uma rede social ou solucionar um problema de entregas de mercadorias num mapa de cidade.
Estratégias de solução de problemas	Reúso	Empregar diferentes estratégias da Computação (decomposição, generalização e reúso) para construir a solução de problemas.	Criar um algoritmo para organizar um baralho por naipe e numeração, seguindo as etapas: (1) Coletivamente, dividir o problema em separar os naipes, ordenar as cartas de cada um dos naipes e juntar os naipes ordenados. (2) Identificar que o subproblema de ordenar é comum aos 4 naipes. (3) Estabelecer a seguinte forma de interação entre os subproblemas (interfaces): (a) o subproblema de separar os naipes tem como entrada o baralho inteiro (vetor de 52 posições) e como resultado quatro montes (vetores de 13

Prefeitura Municipal de Souto Soares

MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Transmissão de dados	Protocolos de comunicação em redes	Fundamentos de Segurança Cibernética	Entender como os dados são armazenados, processados e transmitidos usando dispositivos computacionais, considerando aspectos da segurança cibernética.	(EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.	A transmissão de dados precisa ser realizada considerando um conjunto de regras para sua execução correta. Esse conjunto de regras é chamado de protocolo e permite que a transmissão de dados seja realizada de forma consistente por diferentes equipamentos.	A utilização de sistemas e redes de computadores precisa respeitar algumas propriedades fundamentais da segurança da informação, como confidencialidade, integridade e disponibilidade. No entanto, essas propriedades podem ser ameaçadas por eventos maliciosos ou não-maliciosos. A fim de diminuir a ocorrência desses eventos, mecanismos de proteção podem ser empregados	Histórias como "Todo melhor amigo tem um melhor amigo também" podem ser utilizadas para demonstrar como segredos compartilhados podem ser espalhados. Esquemas de criptografia através de um dicionário de códigos também podem ser utilizados.	posições) do baralho, um para cada naipe; (b) os subproblemas de ordenar os naipes recebem como entrada um monte de cartas do mesmo naipe e retorna como saída esse monte ordenado; (c) o subproblema de juntar nos naipes ordenados tem como entrada 4 montes de cartas e como saída o baralho organizado. (4) Dividir a equipe em três grupos menores, atribuindo a cada uma dos subproblemas distintos (separação dos naipes, ordenação de um monte do mesmo naipe e junção dos montes). (5) Coletivamente, compor as soluções dos subproblemas de modo a obter o baralho organizado.
---------------	--------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	--	---	---	---	---	--

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	Impactos da tecnologia digital	Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.	(EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.	Esta habilidade sugere a reflexão e discussão sobre a relação da sustentabilidade e o impacto na produção e descarte de lixo eletrônico. Considera-se importante enfatizar o descarte de material tecnológico e as diferenças para outros tipos de lixo. Como localidade, tipos de reciclagem.	Refletindo sobre o descarte de computadores e suas peças, por exemplo, realizando estudo sobre o impacto das toxinas químicas quando os hardwares dos computadores são expostos e descartados de forma indevida.
		Produção Digital	(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.	Nesta habilidade espera-se que o aluno utilize recursos e ferramentas digitais como editores de vídeo, editor de áudio, de blogs, para produzir um vídeo, um áudio, uma página na internet, criando e publicando conteúdo individualmente e colaborativamente. Nesse sentido, experimentar diferentes recursos e ferramentas, inclusive integrando um recurso de vídeo e um blog por exemplo!	Detalhando o processo de documentação de um projeto/atividade, por exemplo, organizando uma linha do tempo do projeto.	

Prefeitura Municipal de Souto Soares

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS - Eixo, Objetos de conhecimento e Habilidades

8º ANO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL EIXO	OBJETIVO DO CONHECIMENTO		HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	Programação com listas e recursão	Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	(EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.	(1) Solução recursiva para definir o tamanho de uma lista: "se a lista for vazia, o tamanho é zero, senão o tamanho é um mais o tamanho do resto da lista." (2) Solução recursiva para encontrar o número de ascendentes de olhos azuis em uma árvore genealógica: "Se a árvore estiver vazia, o resultado é zero, senão se a pessoa da raiz da árvore tiver olhos azuis, soma 1 ao número de ascendentes de olhos azuis por parte de pai e de mãe desta pessoa, se ela não tiver olhos azuis, o resultado é o número de ascendentes d olhos azuis (por parte de pai e mãe) desta pessoa."
		Algoritmos clássicos		(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.	Fazer um programa que junte as duas pilhas de cartas ordenadas de forma que o baralho todo continue ordenado.
				(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.	Simular ou programar algoritmos de ordenação (Bubblesort, Mergesort, Quicksort etc.), inserção, remoção, busca (linear, binária etc.), entre outros.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

MUNDO DIGITAL				(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.	Uma estrutura de dados em ciência da computação, é uma coleção tanto de valores (e seus relacionamentos) quanto de operações (sobre os valores e estruturas decorrentes). É uma implementação concreta de um tipo abstrato de dado ou um tipo de dado básico ou primitivo.	Analisar a proposição e o requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequados a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.
	Sistemas distribuídos e internet	Fundamentos de sistemas distribuídos	Entender os fundamentos de sistemas distribuídos e da internet.	(EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/ processamento distribuídos.	O aluno deve compreender que o paralelismo permite a utilização de diferentes recursos para executar partes de uma tarefa que podem ser realizadas simultaneamente. Paralelismo ocorre quando mais de uma tarefa é executada ao mesmo tempo. Normalmente, se usa paralelismo para melhorar o tempo de execução de uma solução, mas também para que o processo possa ser executado por várias pessoas trabalhando concomitantemente. Para construir uma solução usando paralelismo, deve-se identificar quais partes da solução são independentes, podendo ser executadas simultaneamente. Pode-se também replicar a mesma tarefa para otimizar a execução.	A partir da especificação de um sistema web não implementado ou real, os estudantes podem analisar quais as funcionalidades que dependem de concorrência ou armazenamento distribuídos. A própria Internet é considerada um sistema distribuído, além de Aplicações e serviços baseados na Computação em Nuvem.
		Internet		(EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.	A internet é uma rede composta por muitas redes, as quais compartilham o protocolo Internet. Essas redes são agrupadas em sistemas autônomos, conjuntos de redes que possuem uma política de operação comum. A definição desses sistemas autônomos é realizada por entidades que operam na organização dos recursos da Internet.	Usar a lógica de um modelo em camadas e mostrar como uma língua comum pode ser utilizada para traduzir comunicações entre 2 línguas que não possuem tradutores (ex: tradutores português-inglês e inglês-Espanhol -> português-espanhol).
	Segurança e responsabilidade de	Redes sociais e	Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de	(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua	Utilizando as redes sociais para compartilhar informações, por exemplo, compartilhando com	
DIGITAL CULTURA						

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	no uso da tecnologia	segurança da informação	maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, imagem e as leis vigentes.	dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.	operacionais. Além disso, espera-se que o aluno possa refletir sobre o uso responsável das redes sociais, discutindo ética e respeito ao interagir com o outro em meio digital.	outros colegas um evento ou acontecimento
				(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.	Nesta habilidade importante que o aluno identifique os tipos de dados pessoais (nome, endereço, documento de identidade) que são exigidos em diferentes espaços como jogos online, redes sociais, bem como refletir sobre os riscos de compartilhar esses dados em espaços digitais como a internet.	Identificando as informações pessoais que podem ser tornadas públicas, por exemplo, criando uma lista de sites elencando os tipos de dados pessoais solicitados (ex: sites de compras, jogos on-line, redes sociais) e avaliando os riscos envolvidos.
		Segurança em ambientes virtuais		EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.	Espera-se que o aluno possa discutir e analisar os termos e políticas de uso das redes sociais e demais plataformas, refletindo sobre suas implicações, como por exemplo em nossos dados pessoais que ficam armazenados.	Identificando elementos "polêmicos" dessas políticas, por exemplo, identificando aspectos que podem ser melhorados para garantir a proteção dos indivíduos.
	Uso de tecnologias computacionais	Uso crítico das mídias digitais	Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver	(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.	Destaca-se nessa habilidade a reflexão sobre aspectos de segurança e privacidade que são importantes quando utilizamos ambientes virtuais, como jogos online, compras online, interação em salas de conversa online, em redes sociais. assim, destaca-se o compartilhamento de informações, acesso a sites da internet que não são seguros e desconhecidos, dentre outros.	Analisando dados de segurança, por exemplo, verificando as configurações-padrão de privacidade para garantir máxima proteção e tomando consciência das técnicas e filtros utilizados na escola e em casa
				(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.	A perspectiva desta habilidade é que o aluno tenha a vivência e faça análise crítica de fontes de informações, como em jornais, blogs, canais de comunicação como YouTube, verificando suas características e como a informação é	(1) Realizando pesquisa na internet utilizando palavras-chave, por exemplo, pesquisando sobre os riscos do município da escola. (2) Identificando a relação entre as palavras pesquisadas e as respostas listadas pelo buscador, por

Prefeitura Municipal de Souto Soares

		problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade	veiculada	exemplo, acessando as páginas indicadas e observando a presença das palavras nos resultados do buscador. (3) Identificando a existência de uma ordenação (ranqueamento) nos resultados da pesquisa, por exemplo, comparando os primeiros dez resultados com os dez consecutivos e discutindo o critério de relevância dos resultados.
--	--	--	-----------	---

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS - Eixo, Objetos de conhecimento e Habilidades

9º ANO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL EIXO	OBJETIVO DO CONHECIMENTO	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação usando grafos e árvores	Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	(EF09CO001) 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.	Construir um algoritmo para encontrar um caminho em um mapa (grafo), partindo de uma cidade e chegando em outra. Ou então, construir um algoritmo para encontrar os filhos de uma pessoa numa árvore genealógica.
	Programação		(EF09CO002) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas,	Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista

	Sistemas distribuídos e internet	Segurança cibernética	Entender os fundamentos de sistemas distribuídos e da Internet.	(EF09CO03) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos. Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.	Linguagens baseadas em eventos permitem descrever sistemas que são orientados pela ocorrência de eventos (como cliques de mouse, pressionamento de alguma tecla, sinal de algum sensor). Este tipo de linguagem tem muitas aplicações como por exemplo, o projeto de interfaces ou aplicações de robótica. Para se desenvolver um programa orientado a eventos, é muito útil construir como primeiro passo uma especificação abstrata do sistema usando autômatos (ou sistemas de transição), que são modelos que representam os estados do sistema e as transições possíveis dependendo dos eventos que ocorrerem Software malicioso, ou malware, são programas nocivos que obtêm acesso ilegal a dispositivos digitais. Eles podem acessar um computador ou dispositivo por meio de anexos de e-mail, pendrives ou sites desprezíveis. O malware pode invadir um computador e causar estragos. Esses programas podem desacelerar um dispositivo, enviar e-mails de spam ou até mesmo roubar ou excluir dados pessoais. O malware é classificado com base em como entra no computador e no que faz quando está lá. Alguns exemplos de malware são: vírus, worms, rootkits, spyware, trojans, backdoors, ransomware, entre outros.	e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.	Analisar cada um dos tipos de malware a partir de exemplos conhecidos, como o Brain em 1986, Worm Morris em 1988, miniDuck em 2013, Kevin Mitnick em 1990, dentre outros casos emblemáticos.
--	----------------------------------	-----------------------	---	--	---	---	--

Prefeitura Municipal de Souto Soares

				(EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.	A criptografia é o processo de pegar uma mensagem e torná-la ilegível para todos, exceto para a pessoa a quem se destina. Historicamente, a razão mais popular para criptografar informações era permitir a comunicação entre líderes militares, espões ou chefes de estado. Mais recentemente, com o advento da internet e das compras online, a criptografia está se tornando cada vez mais importante. Por exemplo, é usado para manter o dinheiro dos clientes seguro durante as transações.	(1) Apresentando o conceito de criptografia, por exemplo, usando algoritmos simples de criptografia para que os estudantes codifiquem textos e frases e troquem mensagens criptografadas com os colegas. (2) Discutindo a importância do tráfego de informações criptografadas nas redes, por exemplo, em relação a dados como senhas e informações bancárias das pessoas. (3) Discutindo o papel histórico da criptografia, por exemplo, na comunicação de informações sigilosas durante a Segunda Guerra Mundial.	(1) Apresentando o conceito de criptografia, por exemplo, usando algoritmos simples de criptografia para que os estudantes codifiquem textos e frases e troquem mensagens criptografadas com os colegas. (2) Discutindo a importância do tráfego de informações criptografadas nas redes, por exemplo, em relação a dados como senhas e informações bancárias das pessoas. (3) Discutindo o papel histórico da criptografia, por exemplo, na comunicação de informações sigilosas durante a Segunda Guerra Mundial.
				(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.	Espera-se que o aluno utilize recursos digitais para analisar problemas sociais de seu cotidiano, como por exemplo em pesquisa, comparação de informação, documentação da pesquisa, seja em sua cidade ou estado, propondo soluções a esses problemas.	Apresentando propostas/soluções para problemas de sua cidade ou bairro, por exemplo, usando um fórum ou um recurso digital aberto para expressar suas ideias.	
				(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.	Importante nessa habilidade que o aluno possa refletir, discutir as diversas aplicações das tecnologias em nosso cotidiano, considerando propor soluções aos desafios da atualidade do ser humano em qualquer área, como por exemplo no meio ambiente, na saúde, na economia, acessibilidade, transporte, dentre outros.	Analisando o surgimento de novas profissões a partir dos avanços tecnológicos e os impactos socioeconômicos derivados, por exemplo, realizando um estudo sobre as profissões que existiram no passado e as que existem hoje, e criando conjecturas sobre profissões que deverão se extinguir devido à automatização, além de novas profissões que poderão surgir no futuro.	

CULTURA DIGITAL

Prefeitura Municipal de Souto Soares

			(EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.	Nesta habilidade espera-se que o aluno possa refletir sobre o acesso as tecnologias pelas pessoas e seus impactos na igualdade, desenvolvimento sustentável, e poder, como por exemplo sobre os custos de determinada tecnologia e quem pode comprá-la, trazendo assim questões como pobreza, acesso ao poder, dentre outros.	Pode-se organizar um painel online que compare diferentes tecnologias, seus custos e seus impactos no cotidiano do ser humano.
		Autoria em meio digital	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.	Espera-se que o aluno possa utilizar recursos como editores de texto, planilha, apresentações, editores de vídeo, blogs, programas de animação, linguagens de programação, para criar conteúdos diversos considerando o cuidado com direitos autorais.	(1)Apresentando a definição de direito autoral e explorando questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre download de músicas e filmes na web. (2) Discutindo sobre direito autoral de músicas e filmes e sobre a prática de pirataria
	Uso de tecnologias computacionais	Qualidade da informação	Selecionar e utilizar Tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.	Nesta habilidade o aluno terá a perspectiva de refletir e discutir sobre o papel da informação que circula em diferentes formatos (físico ou digital), analisando se é verídico, se tem credibilidade, sua importância e relevância, bem como relacionando a intenção dessa informação e sua circulação.	Propondo a reflexão de valores e atitudes responsáveis relacionadas ao uso de dados em ambiente digital, por exemplo, trabalhando com fake news, diferenciando informações falsas e verdadeiras

Prefeitura Municipal de Souto Soares

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS - Eixo, Objetos de conhecimento e Habilidades
COMPUTAÇÃO POR ETAPA 6º AO 9º ANO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL EIXO	OBJETIVO DO CONHECIMENTO	HABILIDADES	EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação	Tipos de dados	(EF69CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dado'.	Para encontrar uma carta do tipo Ás em um baralho, precisa-se de um baralho (lista de cartas) e, o resultado é uma carta; para calcular a média das provas dos alunos de uma turma, precisasse da lista de provas dos alunos, e o resultado é um número.
			(EF69CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.	Existem diferentes linguagens de programação que podem ser usadas para descrever algoritmos em diferentes níveis de abstração, como linguagens visuais, orientadas a objetos, funcionais, entre outras. Uma ou mais linguagens podem ser escolhidas para serem adotadas.
		Linguagem de Programação	(EF69CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.	Desenvolver um programa que: (1) "Se o ponteiro do mouse tocar no animal então o animal andará 10 passos, 10 vezes seguidas." (2) "Dada uma pilha de cartas, se a pilha estiver vazia, dizer que não há Ás; se a primeira carta for um Ás, dizer que há Ás na pilha, senão, remover a primeira carta e verificar se há Ás no resto da pilha."
			Empregar diferentes estratégias da	(EF69CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Estratégias de solução de problemas	Decomposição	Computação (decomposição, generalização e reúso) para construir a solução de problemas.	tais soluções usando uma linguagem de programação.	Algumas vantagens da decomposição são: 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.	Decompor o problema de desenhar uma casa em subproblemas de desenhar polígonos regulares (retângulos, quadrados, triângulos), compondo essas formas com a operações sobre imagens (rotação, sobreposição etc.).
	Generalização		(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	Definir problemas é uma habilidade muito importante, pois é o primeiro passo da solução. A definição de um problema se dá identificando quais são os tipos de entradas necessárias (insumos/informações) e qual tipo da saída. Como a solução (algoritmo) deve ser genérica, se define um problema em termos dos tipos das entradas e saída. O objetivo aqui NÃO é propor soluções de problemas, e sim definir o que é necessário para resolvê-los e qual será o resultado esperado.	Para encontrar um Ás em um baralho, precisa-se de um baralho (lista de cartas) e, o resultado é uma carta; para calcular a média das provas dos alunos de uma turma, precisa-se da lista de provas dos alunos, e o resultado é um número.
MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Transmissão de dados	Entender como os dados são armazenados, processados e transmitidos usando dispositivos computacionais, considerando aspectos da	(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.	Idealmente, um algoritmo é uma solução genérica: ele resolve várias instâncias de um problema. Por exemplo, um algoritmo que calcula a média aritmética de 2 números resolve este problema para qualquer par de números (que são as instâncias do problema). Para descrever um algoritmo de forma genérica, é necessário dar nomes às entradas do algoritmo. Esses nomes são chamados de variáveis ou parâmetros do algoritmo.	Comparar diferentes instâncias do problema de calcular a área de um retângulo, identificando que o que varia entre elas são as medidas da base e da altura e, por fim, criar um algoritmo para calcular a área de qualquer retângulo.
	Fundamentos de transmissão de dados	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.	(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.	O processo de transmissão de dados envolve em dividir a informação em pedaços para que ela seja mais facilmente enviada através da rede de comunicação. Esses pedaços são transmitidos através de caminhos compostos por diferentes equipamentos. Finalmente, a informação é remontada no destino. Ao ser dividida, problemas que ocorram na transmissão em alguns pedaços da informação, podem ser solucionados pelo reenvio de pedaços faltantes, corrompidos, ou fora de ordem.	Utilizar os alunos como eles fossem equipamentos de transmissão passar uma frase em pedaços de papel e orientar alguns deles inicialmente a entregarem sempre seu pedaço de papel e em um segundo momento a não entregar o pedaço. Depois pode ser avaliado como a mensagem chega no destino nestas diferentes condições.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

	Gestão de dados	segurança cibernética.	(EF69CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados	O gerenciamento de dados é frequentemente realizado através do conceito de arquivo. Neste contexto, os arquivos são criados considerando alguma lógica interna e armazenados em memória secundária. Posteriormente, esses arquivos podem ser recarregados a fim de seus dados serem utilizados ou mesmo editados. Finalmente, os arquivos podem ser compactados para diminuir o espaço ocupado na memória secundária.	Utilizar um arquivo físico para simular um sistema de arquivos e realizar ações de manipulações das diversas pastas, realizando analogias com os arquivos.
Sistemas distribuídos e internet	Fundamentos de sistemas distribuídos	Entender os fundamentos de sistemas distribuídos e da internet.	(EF69CO09) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos.	O aluno deve compreender que o paralelismo permite a utilização de diferentes recursos para executar partes de uma tarefa que podem ser realizadas simultaneamente. Paralelismo ocorre quando mais de uma tarefa é executada ao mesmo tempo. Normalmente, se usa paralelismo para melhorar o tempo de execução de uma solução, mas também para que o processo possa ser executado por várias pessoas trabalhando concomitantemente. Para construir uma solução usando paralelismo, deve-se identificar quais partes da solução são independentes, podendo ser executadas simultaneamente. Pode-se também replicar a mesma tarefa para otimizar a execução.	A partir da especificação de um sistema web não implementado ou real, os estudantes podem analisar quais as funcionalidades que dependem de concorrência ou armazenamento distribuídos. própria Internet é considerada um sistema distribuído, além de Aplicações e serviços baseados na Computação em Nuvem.
	Internet		(EF69CO10) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.	A internet é uma rede composta por muitas redes, as quais compartilham o protocolo Internet. Essas redes são agrupadas em sistemas autônomos, conjuntos de redes que possuem uma política de operação comum. A definição desses sistemas autônomos é realizada por entidades que operam na organização dos recursos da Internet.	Usar a lógica de um modelo em camadas e mostrar como uma língua comum pode ser utilizada para traduzir comunicações entre 2 línguas que não possuem tradutores (ex: tradutores português-inglês e inglês-espanhol -> português-espanhol).

Prefeitura Municipal de Souto Soares

CULTURA DIGITAL	Segurança e Responsabilidade de uso da tecnologia	Tecnologia digital e sociedade	Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	Nesta habilidade é importante destacar as formas de comunicação na internet, em fóruns, em sites, em redes sociais, considerando a empatia, os direitos e deveres, as leis como o marco civil. Importante que o aluno possa refletir sobre as consequências de sua conduta online.	Como exemplo o professor poderá organizar um “Escape Room”, em que são apresentadas situações de condutas inapropriadas em ambiente digital, e os alunos precisam criar saídas baseadas na ética e mudanças nas atitudes para conseguir escapar da sala.
	Uso de tecnologias computacionais	Tecnologia digital e sustentabilidade	Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.	(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.	Importante aqui o aluno identificar e refletir sobre o caminho e impactos em que a produção da tecnologia tem em nossa sociedade. Assim, espera-se que o aluno reconheça a cadeia de produção da tecnologia, seus usos no cotidiano do ser humano e os impactos no meio ambiente.	O professor poderá elaborar um jogo que demonstre os caminhos da tecnologia, sua produção e seu descarte, considerando tomadas de decisão pelo aluno do que fazer durante o jogo.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Dispensa



ESTADO DA BAHIA

PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES

Avenida José Sampaio, 08, Centro, CEP – 46990-000

CNPJ 13.922.554/0001-98 – Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128

E-mail: gabinete@soutosoares.ba.gov.br

TERMO DE HOMOLOGAÇÃO

DISPENSA nº 041/2026PMSSDI – COM BASE NO ART. Nº 75, INCISO II da Lei 14.133/2021 e DECRETO MUNICIPAL Nº 052/2025, de 06 de janeiro de 2025.

Processo Administrativo Nº 159/2026.

O Município de Souto Soares/BA, Através da Prefeitura Municipal de Souto Soares, CNPJ: 13.922.554/0001-98 em conformidade com o que dispõe a Lei Federal 14.133/2021, resolve **HOMOLOGAR** a decisão do Agente de Contratação, referente a Dispensa nº 041/2026PMSSDI, Objeto: *CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA NO FORNECIMENTO DE LUMINÁRIAS DE 60W E BRAÇOS PARA LUMINÁRIAS, CONFORME ESPECIFICAÇÕES CONSTANTES NO TERMO DE REFERÊNCIA.*

Contratada: **CLECIA TELES DE SOUZA EIRELI, CNPJ nº 11.706.038/0001-09, localizada na Rua Satélite, S/N, Centro, Térreo, Mulungu do Morro – BA, CEP 44.885-000. Valor Global: R\$ 61.954,00.** (sessenta e um mil, novecentos e cinquenta e quatro reais)

Souto Soares/BA, 10 de agosto de 2026.

Lucas Tadeu de Oliveira
Prefeito Municipal

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Contrato



ESTADO DA BAHIA
FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SOUTO SOARES
Avenida José Sampaio, 08 Centro – Bahia CEP – 46990-000
CNPJ 30.607.381/0001-32
Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128

**SEGUNDO TERMO DE APOSTILAMENTO AO CONTRATO Nº 019/2026FOR-FME
REF. DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 005/2026FMEDI**

**SEGUNDO TERMO DE APOSTILAMENTO AO
CONTRATO 019/2026FOR-FME, QUE ENTRE SI
CELEBRAM O FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE
SOUTO SOARES E A EMPRESA LEANDRO RODRIGUES
DE OLIVEIRA.**

Aos seis dias do mês de agosto do ano de dois mil e vinte e seis (06/08/2026), de um lado o **FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SOUTO SOARES**, Estado da Bahia, inscrito no CNPJ - Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas, sob o nº. 30.607.381/0001-32, localizado à Avenida José Sampaio 08, Centro, Souto Soares-Ba, representada neste ato pelo, Sr. **EMERSON RODRIGUES**, brasileiro, portador do RG n.º 1409932907/SSP-BA, e CPF n.º 992.625.095-53, residente e domiciliado na Rua Idalina Pinto, Nº 448, Centro, nesta Cidade, resolve modificar unilateralmente o Contrato nº 019/2026FOR-FME, oriundo do Processo Licitatório, Modalidade **DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 005/2026FMEDI**, que se regerá pela legislação pertinente, fundamentados nas disposições Lei nº 14.133/2021, e pelas cláusulas e condições descritas a seguir:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

Constitui objeto deste apostilamento a inclusão de dotação orçamentária referente à contratação de empresa para aquisição de pães para suprir necessidades da alimentação escolar da rede pública municipal de ensino de Souto Soares/BA, considerando o ano letivo de 2026, atendendo os alunos da Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Integral, Creche, EJA e AEE, conforme solicitação da Secretaria Municipal de Educação, pela empresa Contratada: **LEANDRO RODRIGUES DE OLIVEIRA**, inscrita no CNPJ sob nº 31.458.122/0001-50, com sede na Rua José Rodrigues Costa, 20, Centro, Souto Soares – BA, CEP: 46.990-000, que a partir de agora, passa também a conter a seguinte dotação orçamentária:

UNIDADE ORÇAMENTÁRIA: 02.04.02 – FUNDO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO.

PROJETO/ ATIVIDADE: 2061 - Manutenção das Ações do Programa Nacional de Alimentação Escolar

ELEMENTO DE DESPESA: 3390.30.00.0000 – Material de Consumo.

FONTE: 1552

CLÁUSULA SEGUNDA – DA RATIFICAÇÃO

Ficam ratificadas as demais cláusulas do contrato original, não alteradas pelo presente Termo de Apostilamento.

CLÁUSULA TERCEIRA – DA PUBLICAÇÃO

A Prefeitura Municipal de Souto Soares, providenciará a publicação resumida do presente termo, que é condição indispensável para sua eficácia, em atenção ao art. 91, caput, da Lei n.º 14.133, de 2021.

Souto Soares-BA, 06 de agosto de 2026.

EMERSON RODRIGUES
Secretário Municipal de Educação

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Contrato



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES
Avenida José Sampaio, 08, Centro, CEP – 46990-000
CNPJ 13.922.554/0001-98 – Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128

EXTRATO DE CONTRATO

Contrato de Fornecimento Nº 178/2026FOR-PMSS

Contratante: Prefeitura Municipal de Souto Soares

CNPJ: 13.922.554/0001-98

Objeto: contratação de empresa especializada no fornecimento de luminárias de 60w e braços para luminárias, conforme especificações constantes no termo de referência.

Proponente/Homologado: CLECIA TELES DE SOUZA LTDA, inscrito no CNPJ sob o nº 11.706.038/0001-09, com sede à RUA SATELITE, s/n, Centro, Mulungu do Morro – BA, CEP: 44.885-000.

Valor Global: R\$ 61.954,00 (sessenta e um mil, novecentos e cinquenta e quatro reais).

UNIDADE ORÇAMENTÁRIA: 02.08.01 – SECRETARIA MUNICIPAL DE INFRAESTRUTURA.

PROJETO/ATIVIDADE: 25.752.0009.2.070 - MANUTENÇÃO E CONSERVAÇÃO DO SISTEMA DE ILUMINAÇÃO PÚBLICA

Classificação Econômica: 3.3.90.30.00 – MATERIAL DE CONSUMO.

FONTE: 1500

Período de Vigência: 10/08/2026 a 09/08/2027.

Prefeito Municipal: Lucas Tadeu de Oliveira.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Termo Aditivo



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES
Avenida José Sampaio, 08, Centro, CEP – 46990-000
CNPJ 13.922.554/0001-98 – Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128
E-mail: gabinete@soutosoares.ba.gov.br

PRIMEIRO TERMO ADITIVO AO CONTRATO DE FORNECIMENTO Nº 146/2025FOR-PMSS
Ref. Dispensa nº 034/2025PMSSDI – Processo Administrativo nº 139/2025.

*“PRIMEIRO TERMO ADITIVO AO CONTRATO Nº
146/2025FOR-PMSS - DECORRENTE DA DISPENSA DE
LICITAÇÃO Nº 034/2025PMSSDI”*

CONSIDERANDO que o objeto do Contrato se encontra em fase de execução e que permanecem os motivos ensejadores da celebração do Contrato nº 146/2025FOR-PMSS, que ora é aditivado;

CONSIDERANDO que o contrato fora assinado em 09/07/2025, com vencimento em 09/07/2026;

CONSIDERANDO que o Aditivo não trará prejuízos à administração, o que representa a observância ao princípio da economicidade;

CONSIDERANDO que o **PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES** possui a integralidade dos recursos orçamentários para o cumprimento da execução do Contrato;

CONSIDERANDO o quanto contido no parecer da Procuradoria Geral do Município que opina pela legalidade do presente Termo.

RESOLVEM celebrar entre si, o PRIMEIRO TERMO ADITIVO ao contrato de nº 146/2025FOR-PMSS, firmado em 09/07/2025, com a Empresa **CLECIA TELES DE SOUZA EIRELI**, CNPJ nº 11.706.038/0001-09, localizada na Rua Satélite, S/N, Centro, Térreo, Mulungu do Morro – BA, CEP 44.885-000, cujo objeto é a CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA NO FORNECIMENTO DE BOMBEADOR, MOTOR E DIVERSOS MATERIAIS HIDRÁULICOS PARA MANUTENÇÃO DE POÇOS ARTESIANOS, ATENDENDO OS INTERESSES DA SECRETARIA MUNICIPAL DE AGRICULTURA E RECURSOS HÍDRICOS, DESTE MUNICÍPIO, mediante Cláusulas e condições seguintes:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

O presente termo aditivo tem por objeto a prorrogação do prazo de vigência do Contrato nº 146/2025FOR-PMSS, a partir de 09/07/2026 a 09/07/2027, na forma do artigo 107 da Lei nº 14.133/2021.

CLÁUSULA SEGUNDA: DA FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

O presente aditivo encontra embasamento legal no Art. 107 da Lei nº 14.133/2021

CLÁUSULA TERCEIRA – DA RATIFICAÇÃO

Ficam ratificadas todas as demais cláusulas e condições anteriormente avençadas na referida ata.

Por estarem de acordo, lavrou-se o presente termo, em 02 (duas) vias de igual teor e forma, as quais foram lidas e assinadas pelas partes contratantes, na presença das testemunhas abaixo indicadas.

Souto Soares/BA, 09 Julho de 2026.

LUCAS TADEU DE OLIVEIRA
Prefeito Municipal
Contratante

CLECIA TELES DE SOUZA EIRELI
CNPJ/MF sob no. 11.706.038/0001-09
Contratada

Testemunhas:

1: _____
RG Nº. _____

2: _____
RG Nº. _____

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Outros

PLANO DE AÇÃO PARA EXECUÇÃO DOS RECURSOS DO PROCAD-SUAS 2026

1. IDENTIFICAÇÃO

Município: Souto Soares-Ba

Responsável: Coordenação do Cadastro Único e Gestão Municipal da Assistência Social

2. OBJETIVO GERAL

Qualificar e atualizar as informações das famílias inscritas no Cadastro Único, com prioridade para famílias com cadastro desatualizado, famílias unipessoais e registros apontados em processos de averiguação e revisão cadastral, fortalecendo a gestão do Cadastro Único e dos programas sociais.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar busca ativa das famílias com cadastro desatualizado.
- Atualizar os cadastros das famílias prioritárias.
- Realizar visitas domiciliares para famílias unipessoais.
- Reduzir inconsistências cadastrais identificadas pelos sistemas federais.
- Garantir maior qualidade das informações do Cadastro Único.

4. AÇÕES, METAS E RECURSOS

Ação	Meta	Período	Aplicação do Recurso
Levantamento e planejamento das famílias prioritárias	Identificar 100% do público-alvo	Mês 1	Material de expediente
Busca ativa das famílias com cadastro desatualizado	Contatar pelo menos 80% das famílias	Mês 1 a 6	Combustível e deslocamento
Visitas domiciliares para famílias unipessoais e de averiguação cadastral	Realizar visita em 100% dos casos necessários	Mês 1 a 6	Combustível, diária e apoio logístico
Capacitação da equipe do Cadastro Único	Capacitar 100% da equipe envolvida	Mês 1	Inscrições, material didático e deslocamento

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Monitoramento e acompanhamento das metas	Relatórios mensais	Trimestral	Material de expediente
Despesa de pessoal	manter a equipe responsável pela busca ativa, visitas domiciliares, entrevistas e atualização cadastral das famílias prioritárias do PROCAD-SUAS	Indeterminado	Garantir a execução das ações de atualização cadastral e visitas domiciliares durante o período de vigência do programa

7. METAS

- Atualizar pelo menos 80% dos cadastros prioritários identificados no município;
- Realizar visita domiciliar em 100% das famílias unipessoais que demandarem verificação;
- Executar ações de busca ativa em todas as comunidades do município;
- Capacitar 100% dos entrevistadores e operadores do Cadastro Único;
- Melhorar a infraestrutura física e tecnológica do setor.

8. RESULTADOS ESPERADOS

- Melhoria da qualidade das informações do Cadastro Único;
- Redução do número de cadastros desatualizados;
- Fortalecimento da gestão municipal do Cadastro Único;
- Maior acesso das famílias aos programas e benefícios sociais;
- Aprimoramento dos processos de trabalho da equipe municipal.

9. MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

O monitoramento será realizado pela Coordenação do Cadastro Único e pela Secretaria Municipal de Assistência Social, por meio de relatórios periódicos contendo:

- Número de atualizações realizadas;
- Quantidade de visitas domiciliares efetuadas;
- Famílias localizadas por busca ativa;
- Execução financeira dos recursos;
- Cumprimento das metas estabelecidas.

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Os resultados serão apresentados ao Conselho Municipal de Assistência Social para acompanhamento e controle social da execução dos recursos do PROCAD-SUAS.

DELIBERAÇÃO DO CMAS

O presente Plano de Ação foi apreciado pelo Conselho Municipal de Assistência Social, que deliberou pela sua aprovação para execução dos recursos transferidos pelo PROCAD-SUAS.

Data da reunião: 29/07/2026

Resolução CMAS nº: 005/2026

Blandina Souza Torres

Presidente do CMAS

Angela Pereira Gusmão
Angela Pereira Gusmão
Secretária Muni. de Assistência Social
DECRETÓRIO Nº 005/2026

Secretária Municipal de Assistência Social

Prefeitura Municipal de Souto Soares



Conselho Municipal de Assistência Social

RESOLUÇÃO CMAS Nº 05/2026 de 10 de agosto de 2026

Dispõe sobre a aprovação do Plano de Ação para execução dos recursos do Programa de Fortalecimento do Atendimento do Cadastro Único no Sistema Único da Assistência Social – PROCAD-SUAS.

O Conselho Municipal de Assistência Social – CMAS, no uso de suas atribuições legais conferidas pela Lei nº 8.742/1993 (LOAS) e pela Lei Municipal Nº551/2018 que institui este Conselho, em reunião ordinária realizada em 29 de julho de 2026 registrada sob a ata Nº004/2026.

CONSIDERANDO os critérios de priorização e os valores que foram aprovados pela Resolução do Conselho Nacional de Assistência Social (CNAS/MDS) nº 233, de 7 de maio de 2026.

CONSIDERANDO a necessidade de fortalecer a gestão do Cadastro Único e qualificar as ações do Sistema Único de Assistência Social – SUAS;

CONSIDERANDO a apresentação do Plano de Ação dos recursos do PROCAD-SUAS pela Secretaria Municipal de Assistência Social;

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar o Plano de Ação dos recursos do Programa de Fortalecimento do Atendimento do Cadastro Único no Sistema Único de Assistência Social – PROCAD-SUAS, conforme apresentado pela gestão municipal.

Art. 2º Os recursos serão executados em conformidade com o Plano de Ação aprovado, observando as normas do Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome – MDS e a legislação vigente.

Art. 3º O Conselho Municipal de Assistência Social acompanhará e fiscalizará a execução física e financeira dos recursos, bem como apreciará a prestação de contas correspondente.

Art. 4º Esta Resolução entra em vigor na data da deliberação de sua plenária.

Souto Soares, 10 de agosto de 2026

Claudiria de Souza Teles
Presidente do Conselho Municipal de Assistência Social

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Despacho



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES
SEC. MUNICIPAL DE GESTÃO E INOVAÇÃO
Centro – Bahia CEP – 46992-056
CNPJ 13.922.554/0001-98 Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128

NOTIFICAÇÃO EXTRAJUDICIAL

À Empresa: GRIEBLER E GRIEBLER LTDA, CNPJ sob N° 30.195.733/0001-90

O **MUNICÍPIO DE SOUTO SOARES-BA**, através da **PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES - BA**, pessoa jurídica de Direito Público, inscrito no CNPJ sob o nº 13.922.554/0001-98, com sede na Avenida José Sampaio nº 08, Centro, Souto Soares/Ba, através de seu representante legal, com arrimo na legislação de regência, em especial na Lei de nº 14.133/2021, daqui por diante denominado simplesmente notificante, vem **NOTIFICAR** a empresa: **GRIEBLER E GRIEBLER LTDA**, inscrita no CNPJ sob N° 30.195.733/0001-90, consoante o que se segue:

Considerando que a Empresa **GRIEBLER E GRIEBLER LTDA** celebrou com **A PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES**, ATA DE REGISTRO DE PREÇOS nº 006/2026, oriundo do Processo Licitatório - modalidade Pregão Eletrônico nº 002/2026, cujo objeto **FORNECIMENTO DE ELETRODOMÉSTICOS, ELETROELETRÔNICOS, EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA, EQUIPAMENTOS INDUSTRIAIS E EQUIPAMENTOS DE ÁUDIO, DESTINADOS A ATENDER ÀS DEMANDAS DA PREFEITURA MUNICIPAL E DE SUAS SECRETARIAS**, conforme Cláusula Primeira da Ata de Registro de Preço nº 006/2026.

Dos Fatos

Considerando que as Ordens de Fornecimento nº 006841, 007008, 007009, e 007196 foram devidamente emitidas pela requerente, Micaela Souza Silva, servidora do Departamento de Compras Públicas, e encaminhada por meio do e-mail jd.equipamentos@outlook.com e por outros canais de comunicação no dia 11 de março de 2026, tendo a empresa **GRIEBLER E GRIEBLER LTDA** ciência dos referidos documentos.

Considerando que o instrumento convocatório estabelece expressamente que o prazo para entrega dos produtos é de **15 (quinze) dias úteis, a contar da emissão da Ordem de Fornecimento e da ciência do fornecedor**;

Considerando o comunicado realizado pela Fiscal do Contrato, Sra. Maria Angélica Neves dos Santos, Matrícula de nº 4136, em 10 de agosto de 2026, informando que a empresa mencionada não realizou a entrega dentro do prazo estipulado, tampouco apresentou justificativa formal para o atraso;

Considerando que, até a presente data, já transcorreram mais de 120 (cento e vinte) dias de atraso em relação ao prazo contratual, configurando descumprimento das condições estabelecidas no Edital e na Lei nº 14.133/2021, em manifesta afronta ao interesse público;

Prefeitura Municipal de Souto Soares



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES
SEC. MUNICIPAL DE GESTÃO E INOVAÇÃO
Centro – Bahia CEP – 46992-056
CNPJ 13.922.554/0001-98 Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128

Considerando que, apesar das tentativas realizadas pela Administração Municipal para solucionar a situação de forma consensual e viabilizar o cumprimento das obrigações assumidas, restaram esgotados todos os meios de negociação e de composição administrativa disponíveis, sem que houvesse a efetiva entrega dos produtos ou a apresentação de justificativa formal e devidamente fundamentada capaz de afastar a responsabilidade pelo atraso;

Considerando que o descumprimento total ou parcial das obrigações contratuais implica desclassificação da empresa e sujeição às penalidades previstas tanto no edital e na legislação vigente quanto na Cláusula Nona da Ata de Registro de Preços pertinente;

Considerando-se que o prazo de 15 (quinze) dias úteis, acrescido de mais de 120 (cento e vinte) dias de atraso, totaliza período amplamente suficiente para o cumprimento da obrigação assumida pela empresa;

Conclusão

Diante do exposto, esta Municipalidade conclui que a empresa GRIEBLER E GRIEBLER LTDA descumpriu o prazo contratual de entrega de 15 (quinze) dias úteis, conforme disposto no subitem 5.1 do Termo de Referência (Anexo I) do Edital do Pregão Eletrônico nº 002/2026, visto que, até a presente data, as mercadorias solicitadas não foram entregues.

Ressalta-se que a Administração Municipal buscou, previamente, a solução da pendência por meios consensuais, mediante contatos e tentativas de negociação com a empresa, com o objetivo de possibilitar o cumprimento voluntário da obrigação contratual. Todavia, restaram esgotados todos os meios de negociação e de solução administrativa consensual, sem que a empresa tenha cumprido a obrigação de fornecimento ou apresentado justificativa formal e suficiente para o atraso.

Reitera-se, por fim, que os itens licitados são de suma importância para a manutenção das atividades administrativas deste Município, razão pela qual o atraso injustificado, após o esgotamento das tentativas de solução consensual, configura descumprimento contratual, sujeitando a empresa às sanções cabíveis, conforme previsto na Lei nº 14.133/2021, no Edital e nas cláusulas contratuais vigentes.

Da notificação

RESOLVE NOTIFICAR a empresa **GRIEBLER E GRIEBLER LTDA**, inscrita no CNPJ sob o nº 30.195.733/0001-90, situada na Rua João Bertani, nº 115, Espírito Santo, Erechim/RS, CEP: 99711-052, representada pelo Sr. **DECIO AMAURI GRIEBLER JUNIOR**, inscrito no CPF nº 024.210.980-25, para que cumpra o objeto da contratação no prazo máximo de 02 (dois) dias úteis, a contar do recebimento desta notificação, sob pena de aplicação das sanções legais e contratuais cabíveis ao caso.

Prefeitura Municipal de Souto Soares



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SOUTO SOARES
SEC. MUNICIPAL DE GESTÃO E INOVAÇÃO
Centro – Bahia CEP – 46992-056
CNPJ 13.922.554/0001-98 Telefax: (0xx75) 33392150 / 2128

Fica a empresa, ainda, facultada a apresentar justificativa devidamente fundamentada no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, contadas do recebimento desta notificação, para o atraso na entrega das mercadorias, a qual será analisada pelo Município, não implicando sua apresentação, por si só, em aceitação ou afastamento das responsabilidades decorrentes do descumprimento contratual.

Após o decurso dos prazos acima estabelecidos, caso não haja o cumprimento da obrigação ou justificativa que seja devidamente acolhida pela Administração, serão adotadas as medidas administrativas cabíveis, inclusive a desclassificação/exclusão da empresa da Ata de Registro de Preços nº 006/2026, sem prejuízo da aplicação das demais sanções previstas na legislação, no edital e nos instrumentos contratuais, inclusive multas legais e contratuais, bem como da instauração do competente processo administrativo para apuração das responsabilidades da empresa e eventual aplicação das penalidades cabíveis.

Souto Soares/BA, em 10 de agosto de 2026.

UILIAN SOUZA SILVA
Gestor de Contratos
Decreto nº 53/2025

Prefeitura Municipal de Souto Soares

Editais Administrativos



ASSOCIAÇÃO DE POVOS REMANESCENTES DE QUILOMBO DE SEGredo DE SOUTO SOARES E ADJACÊNCIAS

CNPJ Nº 07.973.094/0001-24

DIVULGAÇÃO DE LISTA FINAL DE CLASSIFICAÇÃO – EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 001/2026

PROGRAMA MINHA CASA, MINHA VIDA RURAL (MCMV RURAL)

A Associação de Povos Remanescentes de Quilombo de Segredo de Souto Soares e adjacências torna pública a **Lista Final de Classificação e Homologação** das famílias selecionadas para a construção e reforma de unidades habitacionais rurais no município de Souto Soares – BA, vinculadas ao Programa Minha Casa, Minha Vida Rural (MCMV).

Após o recebimento, análise e julgamento definitivo de todos os recursos administrativos interpostos contra a lista preliminar, a Comissão resolve:

1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PRIORIZAÇÃO

Em estrito cumprimento ao Item 4 do Edital, e devido ao número de inscritos, as famílias foram avaliadas, pontuadas e classificadas seguindo rigorosamente os critérios locais de priorização:

- Chefia familiar feminina;
- Presença de Pessoa com Deficiência (PcD) ou idoso no núcleo familiar;
- Pertencimento a povos e comunidades tradicionais;
- Situação de vulnerabilidade da moradia atual;
- Maior número de dependentes;
- Menor renda familiar per capita.

2. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Nos casos empate na pontuação final entre duas ou mais famílias, serão adotados os seguintes critérios de desempate, sucessivamente:

- Família que comprovar a menor renda bruta anual.

Prefeitura Municipal de Souto Soares



- Família que possuir o maior número de crianças e adolescentes (menores de 18 anos).
- Chefe de família que tiver a maior idade cronológica.

3. LISTA FINAL DE CLASSIFICAÇÃO (ORDEM DECRESCENTE)

3.1. LISTA FINAL DE HABILITADOS

Nº DE INSCRIÇÃO	NOME DO CHEFE DE FAMÍLIA	CPF	IDOSO	PCD	TERRITÓRIO QUILOMBOLA	RENDIMENTO ANUAL	CHEFE FEMININA	CASAL SEM DEPENDENTES MENORES	Nº DE DEPENDENTES MENORES (ATÉ 2)	Nº DE DEPENDENTES MENORES (3 ou mais)	PONTUAÇÃO	SITUAÇÃO
1	TAISE DA CONCEIÇÃO SOUZA	048.553.215-83	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	95	HABILITADO
2	ANA ADILIA ALVES LIMA	041.389.875-70	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	90	HABILITADO
3	GEOVANIA SOUZA DOS ANJOS	054.626.955-94	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	75	HABILITADO
4	NATHALIA TAMIRES DA SILVA MACIEL	059.398.835-32	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	75	HABILITADO
5	DANIELE DO CARMO	115.048.165-01	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
6	FRANCILENE DOS SANTOS GOMES	357.698.758-44	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
7	LUICILEIDE SANTOS RIBEIRO	296.566.668-01	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
8	PATRICIA OLIVEIRA SANTOS	414.840.638-05	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
9	PATRICIA VIANA CEDRO	034.488.645-01	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
10	MARLA SOUZA PERAZZO DE ARAUJO	047.987.295-31	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
11	ROSINEIA MARIA DOS SANTOS	074.710.655-08	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
12	LILIAN DA CONCEIÇÃO DE SOUZA	053.989.355-26	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
13	FABIANA ROSA SILVA	065.167.235-08	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
14	BETANIA MARIA DA SILVA	092.210.635-50	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
15	ADRIANA ALVES DE OLIVEIRA	108.882.072-82	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
16	MARIZETE SOUZA DOS ANJOS	086.960.535-67	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
17	BRENDA LOPES RIBEIRO	100.826.345-13	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
18	ANDRESSA KETHELYN DO CARMO DE JESUS	027.913.438-06	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
19	MILA CRISTINA OLIVEIRA SANTOS	083.538.615-50	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
20	ADRIELE DA SILVA SANTOS	123.339.295-61	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
21	CECÍLIA LELES DOS SANTOS	515.246.208-74	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
22	VERONICA ESTER SOUZA DO CARMO	113.334.315-54	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	HABILITADO
23	JOÃO TEIXEIRA LOPES	674.901.078-49	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	60	HABILITADO
24	OSMARINIA SOUZA SILVA	094.434.658-84	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	60	HABILITADO
25	MARGARIDA ROSA DE JESUS NETA	300.909.108-77	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	60	HABILITADO
26	RONALDO MARTINS DO CARMO	043.760.325-30	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	60	HABILITADO
27	NEURACI CARVALHO SANTOS	022.809.545-08	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
28	ELAINE ALVES OLIVEIRA	029.134.515-37	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
29	ROSALI RIBEIRO PEREIRA	043.884.225-17	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
30	EUCLECIO QUIRINO DOS SANTOS	053.926.055-08	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
31	CARLA ANJOS MENDES	057.609.795-07	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
32	LEDA CEDO DOS ANJOS	052.472.595-05	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
33	PAULO RICARDO FRANÇA LOPES	062.877.555-55	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
34	MARILENE DOMINGAS DE SOUZA	059.174.775-82	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
35	RAIANE NATALI DE ARAUJO	051.852.005-61	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
36	BIANCA MENDES DE SOUZA OLIVEIRA	070.522.255-14	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
37	SUELLEN TELES SANTOS	073.847.045-70	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
38	GISELE ROSA DE OLIVEIRA	086.390.625-79	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
39	ENIO GUSTAVO BARAUNA LOPES	064.273.115-22	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
40	ROSILENE CARMO	867.414.415-22	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
41	CLEIDE TELES DE SOUZA	002.315.045-94	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
42	RAIANE ALVES LOPES	064.008.305-61	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
43	LAISA BEATRIZ SANTOS NOVAES	108.977.725-21	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
44	RAFAELA DA SILVA MACIEL	073.343.055-40	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
45	JAMILE DOS SANTOS ALVES	119.417.465-51	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
46	LUCAS FERNANDES VIANA	111.577.765-31	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
47	FRANCISCO PIRES AMORIM	096.645.795-13	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	HABILITADO
48	CLECIANE DE SOUZA OLIVEIRA	101.460.705-18	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO
49	CARLA OLIVEIRA SANTOS	044.489.885-00	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO
50	VIVIANE SOUZA DOS ANJOS	101.815.615-14	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO
51	VAINESSA DA SILVA SANTOS	101.575.285-37	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
52	SUELLEN DOS SANTOS ALVES	118.492.095-88	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
53	BEATRIZ ROSA FRANÇA	069.947.385-31	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
54	KELLY NOVAIS DE SOUZA	129.743.815-96	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
55	EDUARDO LEIS DE SOUZA	270.526.278-41	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
56	PAULO HENRIQUE LOPES DE ARAUJO	262.112.918-84	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
57	MARIA NEUZA ROSA DOS SANTOS	033.714.805-85	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
58	ODAIR MENDES DE SOUZA	009.376.725-05	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
59	HILDIRI ALVES DE SOUZA	016.389.955-78	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
60	MANUELA SOUZA OLIVEIRA ALVES	030.173.355-42	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
61	ADEMARIO RIBEIRO	041.858.415-07	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
62	RODRIGO SOUZA VILAÇA	048.375.705-95	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
63	DESIJANE DOS ANJOS RODRIGUES	053.989.305-67	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
64	DEIVID SOUZA DIAS	075.924.235-61	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
65	GEOVANE CARMO DOS SANTOS	071.594.485-10	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
66	GLEYVER SOUZA SANTOS	096.910.115-57	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
67	LUIZ FERNANDO SILVA DOS SANTOS	119.447.785-27	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
68	ERIK DO CARMO FRANÇA	125.537.105-69	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
69	MILENA SOUZA VILAÇA	113.376.325-11	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
70	DAMIANA VIRGINIA DO CARMO	034.387.285-40	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	30	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
71	GUSTAVO MARTINS SAMPAIO	089.059.885-12	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	30	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
72	TAINARA SOUZA OLIVEIRA	084.041.795-06	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	30	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
73	CLEITIANE CARMO DOS SANTOS	070.890.145-09	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	25	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
74	JILVIANETE VIEIRA DE SOUZA	052.868.765-44	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	20	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)
75	PEDRO ATILIO FERNANDES MOREIRA	095.024.095-82	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	20	HABILITADO (CADASTRO RESERVA)

Prefeitura Municipal de Souto Soares



3.2. LISTA DE INDEFERIDOS

Nº DE INSCRIÇÃO	NOME DO CHEFE DE FAMÍLIA	CPF	IDOSO	PCD	TERRITÓRIO O QUILOMBOLA	RENDIMENTO ANUAL ATÉ 20.000	CHEFE FEMININA	CASAL SEM DEPENDENTES MENORES	Nº DE DEPENDENTES MENORES (ATÉ 2)	Nº DE DEPENDENTES MENORES (3 ou mais)	PONTUAÇÃO	SITUAÇÃO	MOTIVO DE INDEFERIMENTO
1	TAISE DOS SANTOS ARAUJO	057.390.115-58	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	90	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
2	IRMANETA ROSA DO NASCIMENTO	385.084.515-04	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	80	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
3	JULIANA ROSA DOS SANTOS	036.118.615-02	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	75	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
4	EDILA ALVES DE ANDRADE	060.670.525-20	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
5	EDINA JESUS DO CARMO	029.786.655-99	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
6	IRANIR VIANA CEDRO	032.186.775-05	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
7	JESSICA DA SILVA SANTOS	701.088.591-50	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	70	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
8	MARIA DE LOURDES ROSA DA SILVA	032.450.975-81	SIM	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	60	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
9	DEIZIANE ANTUNES DOS SANTOS	057.444.185-98	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
10	FRANCIVANIA GOMES DA SILVA	072.418.673-51	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	50	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL E ITEM 2.1
11	IANCA GASPAS NASCIMENTO	079.349.975-58	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL E ITEM 2.1
12	LEIDIANE OLIVEIRA SÁ TELES	046.409.665-04	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL E ITEM 2.1
13	LEONARDO PEREIRA GONÇALVES	702.611.451-42	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
14	QUEDILA SOUZA OLIVEIRA	867.271.475-07	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	50	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
15	IDENILDE ROSA DE SOUZA	036.261.405-98	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
16	KELLI SOUZA SILVA	060.718.285-70	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
17	MARIA DE FÁTIMA SOUZA VILAÇA	082.856.615-12	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
18	MARIO VINÍCIUS DE SOUZA	111.100.925-20	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
19	WALDES LOPES DOS ANJOS	041.858.435-42	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	45	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
20	ANIELITA LEIS DE SOUZA SANTOS	018.352.065-30	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
21	JOELITO OLIVEIRA CEDRO	107.302.798-80	NÃO	NÃO	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	40	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
22	HILDEGARD ALVES DOS ANJOS	045.285.295-13	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	30	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
23	RENILDA SILVA SANTOS	056.751.155-36	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	30	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
24	REGIANE DIAS SILVA	461.271.188-24	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	30	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL
25	BEVENUTO PEREIRA GONÇALVES	034.015.445-43	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	20	INDEFERIDO	ITEM 2.1 DO EDITAL
26	KEILIANE ROSA PEREIRA	111.891.035-40	NÃO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO	20	INDEFERIDO	ITEM 5.2 DO EDITAL

4. DISPOSIÇÕES FINAIS

- Homologação: Fica homologado nesta data o resultado final do certame, encerrando-se a fase de recursos no âmbito desta Associação.

Prefeitura Municipal de Souto Soares



- Condicionalidade do Benefício: **A classificação nesta Lista Final não garante o direito imediato à moradia.** A concessão do benefício permanece estritamente condicionada à validação documental, pesquisa cadastral e enquadramento final por parte da Caixa Econômica Federal, que atua como Agente Financeiro do programa.

Souto Soares - BA, 10 de agosto de 2026.

Comissão Organizadora de Seleção
Associação Quilombola de Novo Horizonte e adjacências