



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

www.itabera.sp.gov.br | www.imprensaoficialmunicipal.com.br/itabera

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 1 de 17

SUMÁRIO

Poder Executivo	2
Outros Atos	2

EXPEDIENTE

O Diário Oficial do Município de Itaberá, veiculado exclusivamente na forma eletrônica, é uma publicação das entidades da Administração Direta e Indireta deste Município, sendo referidas entidades inteiramente responsáveis pelo conteúdo aqui publicado.

ACERVO

As edições do Diário Oficial Eletrônico de Itaberá poderão ser consultadas através da internet, por meio do seguinte endereço eletrônico: www.itabera.sp.gov.br
Para pesquisa por qualquer termo e utilização de filtros, acesse www.imprensaoficialmunicipal.com.br/itabera
As consultas e pesquisas são de acesso gratuito e independente de qualquer cadastro.

ENTIDADES

Prefeitura Municipal de Itaberá

CNPJ 46.634.374/0001-60

Rua Cel. Amantino, 483

Telefone: (15) 3562-1222 | 3562-1223

Site: www.itabera.sp.gov.br

Diário: www.imprensaoficialmunicipal.com.br/itabera

Câmara Municipal de Itaberá

CNPJ 00.389.576/0001-92

Rua Josephina Silva Mello, 550

Telefone: (15) 3562-9320

Site: www.itabera.sp.gov.br



Diário Oficial Assinado Eletronicamente com Certificado Padrão ICPBrasil, em conformidade com a MP nº 2.200-2, de 2001

O Município de Itaberá garante a autenticidade deste documento, desde que visualizado através do site www.itabera.sp.gov.br

Compilado e também disponível em www.imprensaoficialmunicipal.com.br/itabera



DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 2 de 17

PODER EXECUTIVO

Outros Atos



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



RESOLUÇÃO SECET Nº 04, DE 29 DE AGOSTO DE 2025.

*Institui a Educação Digital e Midiática – Prê-
letramento Digital e Computação Desplugada - como
Componente Curricular Transversal Ao Currículo Escolar
da Educação Infantil no Sistema Municipal de Ensino de
Itaberá e fixa suas Diretrizes Operacionais.*

Alexandra Cristina Ferreira Silva, Secretária Municipal de Educação de Itaberá, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais,

Considerando o Artigo 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei Federal Nº 8.069/1990 e alterações posteriores;

Considerando o disposto na Lei Federal Nº 14.533 de 11 de janeiro de 2023 que altera o Artigo 4º da Lei Federal Nº 9.394/1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) acrescentando o inciso XII para instituir a Política Nacional de Educação Digital, (PNED);

Considerando o disposto no Artigo 14 da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD), que garante proteção especial ao tratamento de dados de crianças;

Considerando a Resolução CNE/CEB Nº 1, de 4 de outubro de 2022 que estabelece Normas sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC (2017).

Considerando a Resolução CNE/CEB Nº 2, de 21 de março de 2025, que Institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e integração curricular da educação digital e midiática.

Considerando o disposto nos incisos IX, XII do Art. 9 da Resolução CNE/CEB Nº 5 de 17 de dezembro de 2009 que institui as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil;

Considerando os Direitos de Aprendizagem Expressos no Currículo Municipal da Educação Infantil de Itaberá – SP, (2021), dentre os quais destaca-se “*Participar de atividades que oportunizem, a observação de contextos diversos, atentando para características do ambiente e das histórias locais, utilizando ferramentas de conhecimento e instrumentos de registro, orientação e comunicação, como bussola, lanterna, lupa, máquina fotográfica, gravador, filmadora, computador e celular*”, (pg.99);

Considerando as restrições e recomendações impostas pela Lei Federal 15.100/2025 e Decreto Federal Nº12.385/2025 referentes ao uso de dispositivos eletrônicos em ambiente escolar.

Considerando ainda diversas pesquisas e estudos científicos que apontam efeitos positivos e negativos do uso das tecnologias de informação na primeira infância, o enfoque do pensamento computacional e da computação desplugada

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itaberá.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 3 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



para crianças e a necessidade de se introduzir as crianças a cultura digital pelo letramento de forma pedagógica, orientada, supervisionada e principalmente segura;

RESOLVE:

SEÇÃO I DAS DIRETRIZES GERAIS

Art. 1º. Fica instituída a Educação Digital e Midiática – Pré letramento Digital, no âmbito das escolas municipais de Educação Infantil de Itaberá, passando a fazer parte do Currículo Escolar Municipal como componente curricular transversal aos Campos de Experiências da Educação Infantil, bem como, as Diretrizes Norteadoras para implantação e execução, nos termos desta resolução.

Art. 2º Para efeitos desta Resolução, considera-se:

- I) Educação Digital e Midiática Escolar: processos de ensino e aprendizagem que tenham por objetivos a aquisição de competências e habilidades que possibilite o pleno exercício da cidadania digital, considerando enquanto eixos, a cultura digital, o mundo digital e pensamento computacional, bem como, as dinâmicas sociais implicadas no impacto que as informações midiáticas proporcionam na formação da identidade dos indivíduos.
- II) Cultura Digital: Toda produção humana referente a tecnologia, sua utilização e os impactos da mesma em todos os âmbitos da vida em sociedade.
- III) Pensamento Computacional: habilidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, aplicando fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento (Resolução CNE/CEB Nº2 de 21/03/2025).
- IV) Computação Desplugada: Metodologia ou abordagem de ensino que busca ensinar conceitos de Ciência da Computação sem uso de dispositivos eletrônicos, de forma lúdica e prática, voltada principalmente para crianças, de forma que as mesmas são incentivadas a assimilar conceitos de padrão e funcionamento algorítmico, a partir de atividades cinestésicas, corporais e representações gráficas em desenhos pinturas e manuseio de objetos do cotidiano.
- V) Pré-letramento Digital: Vivências e experiências de aprendizagem que visam estabelecer primeiros contatos com elementos da cultura digital de forma orientada, supervisionada e segura para a formação de competências e habilidades básicas que antecedem a capacidade de análise crítica e fluência no uso das tecnologias.
- VI) Equipamentos e dispositivos tecnológicos: aparelhos eletrônicos que utilizam tecnologia digital para processar, armazenar, produzir, reproduzir, exibir e transmitir informações de qualquer ordem, podendo compreender computadores, celulares, notebooks, tablets, kits de robótica, kits de audiovisual (TV, datashow, câmera digital,

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.idoc.com.br/verificacao/AEZE-9875-7D95-A38B> e informe o código AEZE-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 4 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



aparelhos de som e outros recursos de suporte de vídeo e áudio), relógios inteligentes, entre outros.

Art. 3º Quanto a implantação e operacionalização da Educação Digital e Midiática no Sistema Municipal de Ensino, compete à Secretaria Municipal de Educação:

I) Promover a formação continuada para professores e demais profissionais da Educação Infantil em temáticas relacionadas à Cultura Digital e uso de ferramentas tecnológicas para o trabalho educativo;

II) Providenciar a oferta gradativa de infraestrutura tecnológica, observada a realidade das unidades escolares e a apresentação de demanda formalizada pela gestão escolar;

III) Estabelecer parcerias institucionais que viabilizem inovação pedagógica alinhada à Política Nacional de Educação Digital.

Art. 4º Compete às Unidades Escolares através de seus agentes:

I) Ao Gestor Escolar:

- a) Realizar o diagnóstico das condições de sua unidade escolar quanto a infraestrutura para viabilizar o ensino introdutório ao letramento digital, listando, inventariando e documentando anualmente todos os equipamentos de tecnologia digital e audiovisual existentes na unidade escolar e as condições dos equipamentos, destacando em lista separada, os que se destinarem a uso pedagógico com as crianças (TVs, aparelhos de som, tablets, notebooks e computadores);
- b) Dar ciência do inventário de equipamentos resultantes do diagnóstico ao Conselho de Escola e Secretaria Municipal de Educação;
- c) Apresentar de maneira formalizada à Secretaria Municipal de Educação, a demanda de equipamentos ou ações de infraestrutura que extrapolem as possibilidades de execução do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) e programas adjacentes (Escolas Conectadas e Infraestrutura), com a devida justificativa.
- d) Estabelecer junto ao conselho de escola e comunidade escolar, a política interna para uso de equipamentos e dispositivos digitais na unidade escolar, contendo regras, normas e medidas que garantam a correta utilização, organização, zelo e preservação dos equipamentos, prevendo o tipo de responsabilização no caso de uso incorreto, extravio ou danos aos mesmos, em documento próprio com anuência e homologação do Conselho de Escola.
- e) Apresentar às famílias o termo de consentimento e orientar as mesmas a respeito do uso de dispositivos digitais no ambiente escolar.

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.idoc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 5 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



- II) Ao Coordenador Pedagógico:
- Orientar, acompanhar e subsidiar o professor na organização do seu trabalho pedagógico observando as premissas dispostas nesta resolução,
 - Auxiliar-lo na avaliação e reflexão quanto aos resultados de suas propostas e atividades no atingimento dos objetivos,
 - Dar ciência formalmente à direção escolar e supervisão de ensino quando, mesmo depois de orientação documentada, verificar propostas e atividades destoantes dos fins estabelecidos nesta resolução ou condutas inadequadas referentes.
- III) Ao Professor;
- Organizar o trabalho pedagógico e os objetivos de ensino em alinhamento com as disposições do currículo e integrar os objetivos da educação digital aos objetivos de ensino dos campos de experiência.
 - Planejar e organizar o material com antecedência.
 - Zelar pelos equipamentos recebidos ou de uso coletivo.

Parágrafo único. A política interna para uso de equipamentos e dispositivos digitais de cada unidade escolar deve observar o disposto nesta Resolução e depois de homologada pelo Conselho de Escola, deverá ser anexada ao Projeto Político Pedagógico e Regimento Interno da unidade escolar.

Art. 5º Quanto ao uso de dispositivos e equipamentos digitais no âmbito das escolas municipais por educandos, professores e demais componentes da comunidade escolar, fica estabelecido que:

§1º Por educandos, os dispositivos poderão ser utilizados exclusivamente para finalidades pedagógicas planejadas, previstas em rotinas, orientadas, supervisionadas e mediadas por professores necessariamente, ou ainda, situações de uso permanente de dispositivos de tecnologia assistiva (pranchas de comunicação aumentativa alternativa, relógios ou celulares com DOSVOX) ou dispositivos ligados a monitoramento de condições de saúde em situações adversas, sendo vedado o uso dos mesmos para qualquer outro fim ou mesmo, sem a supervisão de adultos, mesmo que o dispositivo seja de uso particular e privado.

§2º O uso de dispositivos por parte do professor, durante a jornada de aula, deverá estar previsto na rotina escolar semanal apresentada à Coordenação Pedagógica, junto as informações de objetivo ou intencionalidade pedagógico, tempo de uso por parte das crianças ou da intervenção, sendo vedado o uso de dispositivos durante a jornada de aula para outros fins ou sem intencionalidade pedagógica.

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.idoc.com.br/verificacao/AEZE-9875-7D95-A38B> e informe o código AEZE-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 6 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



§3º O uso do celular, por parte do professor, para comunicação com pais ou responsáveis, profissionais, órgãos e instituições ou ainda, para divulgação e difusão de informações pertinentes ao contexto escolar deverão ser feitos sempre fora do horário destinado as aulas.

§4º A utilização do celular para fazer fotos, vídeos e gravações de atividades e de crianças, devem observar a pertinência e objetivos de aprendizagem e ou registro para portfólios e acervo de vida escolar. As postagens em redes sociais, sendo em perfis particulares ou institucionais, deverá observar rigorosamente o disposto na Lei Federal Nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados) principalmente o que concerne a autorização expressa e documentada de pais e ou responsáveis.

Art. 6º O acesso à internet, uso de plataformas digitais, de recursos tecnológicos, toda produção audiovisual envolvendo as crianças deverá observar obrigatoriamente todos os princípios e disposições contidas no preâmbulo desta resolução e em especial a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), sendo obrigatória a obtenção de consentimento específico documento por parte dos responsáveis na forma de autorizações e ou termos de consentimento livre e esclarecido, organizados pela gestão escolar, que depois de assinados, integrar o prontuário escolar da criança.

Art. 7º Excetuadas situações de emergência, situações expressamente solicitadas e recomendadas por superior imediato e pela Secretaria Municipal de Educação em documentos, fica vedado o uso de dispositivos eletrônicos de comunicação durante o expediente de trabalho nas unidades escolares para fins que não correspondam as questões de trabalho, sob pena de advertência e outras sanções a serem estabelecidas na política interna da unidade escolar.

Parágrafo único. A vedação expressa no artigo é agravada aos funcionários que tenham atribuições que impliquem cuidado e interação direta com educandos durante o expediente.

Art. 8º As atividades e espaços de socialização das crianças durante as pausas devem priorizar a organização de espaços livres para brincadeiras colaborativas e não mediadas por tecnologias.

Art.9º As escolas devem promover e realizar palestras, encontros ou reunião de pais para orientar sobre como monitorar o bem-estar emocional dos filhos, e fornecer materiais educativos para promover hábitos saudáveis de uso de tecnologia, podendo ser realizada a promoção de contratos pedagógicos, ou qualquer mecanismo de pacto entre os membros da comunidade escolar e famílias, podendo acionar apoio da equipe multidisciplinar para tanto.

Parágrafo único. A conscientização sobre os efeitos de dispositivos digitais para crianças, incluindo publicidade e uso de dados, devem ser objeto de encontros com pais e responsáveis para orientar sobre o uso seguro dessas tecnologias em casa, assim como a disseminação de materiais informativos sobre os impactos do uso precoce de tecnologias digitais e celulares.

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 7 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



SEÇÃO II

DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO ENSINO DE EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA

Art. 10º A Educação Digital e Midiática na Educação Infantil neste Sistema Municipal de Ensino tem como objetivos:

- I) Introduzir a criança ao contexto da cultura digital e uso de tecnologias, enquanto letramento digital, de maneira pedagógica, sistematizada, segura e orientada.
- II) Proporcionar vivências e experiências que estimulem o desenvolvimento do pensamento computacional e habilidades cognitivas inerentes através da abordagem da computação desplugada.
- III) Garantir que crianças as matriculadas nas escolas do sistema municipal de ensino tenham oportunidade de acesso seguro, supervisionado e orientado a equipamentos tecnológicos e à navegação na internet compreendendo o significado dessas ações.
- IV) Utilizar equipamentos, recursos, softwares e conteúdos digitais de forma pedagógica, apropriados a cada faixa etária, de forma a estimular o desenvolvimento infantil na formação das estruturas ou habilidades cognitivas, psicomotoras e socioemocionais, através de vivências e experiências lúdicas.
- V) Apoiar e orientar professores e famílias para o uso ético, pedagógico e responsável das tecnologias de informação.
- VI) Promover letramento e inclusão digital equitativa de forma a contribuir para a formação de cidadãos conscientes e para redução de desigualdades sociais.

Art. 11. A organização do ensino da computação na Educação Infantil neste Sistema Municipal de Ensino se pautará pelos seguintes princípios:

- I) Prioridade à experiência e exploração do mundo;
- II) Integração da família para conscientização sobre o uso equilibrado de dispositivos digitais; e
- III) Computação desplugada.

Parágrafo único. A vocação da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil é de estimular e servir de apoio ao desenvolvimento da criança, devendo as habilidades e competências estimuladas estarem integradas aos campos de experiências.

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itaberá.sp.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 8 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



Art. 12. O Planejamento Pedagógico das atividades em meio digital ou a partir do uso de tecnologias e equipamentos digitais a serem propostas e trabalhadas pelos professores com as crianças, devem obrigatoriamente contemplar ou complementar objetivos de ensino estabelecidos de acordo com os cinco campos de experiências:

1) O eu, o outro e o nós; 2) Corpo, gestos e movimentos; 3) Traços, sons, cores e formas; 4) Escuta, fala, pensamento e imaginação e 5) Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações e os eixos Mundo Digital, Pensamento Computacional e Cultura Digital.

Art. 13. A elaboração, realização ou execução de atividades e projetos a serem propostos às crianças nesse contexto, além de se pautarem nos objetivos pedagógicos deverão estar estruturados pela ludicidade fundamentando-se principalmente no “brincar” como recurso pedagógico e direito de aprendizagem, evitando-se a antecipação de conteúdos formais das etapas subsequentes da Educação Básica.

SEÇÃO III DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14º O tempo de exposição, interação ou contato direto e intencional das crianças com aparelhos e equipamentos de tecnologia digital não deve ultrapassar 10% do total da carga horária da jornada diária, incluso o uso da televisão nos momentos de descanso.

Parágrafo único. Excluídos dessa delimitação ou restrição temporal, a utilização de pranchas eletrônicas de comunicação aumentativa alternativa, equipamentos de tecnologia assistiva e dispositivos de monitoramento ligados a condições de saúde, de uso de permanente por parte de educandos com deficiência, transtornos do neurodesenvolvimento ou condições adversas de saúde, enquanto condição para comunicação, realização de atividades de vida prática e diária ou monitoramento de condições de saúde.

Art. 15º Os programas e projetos de introdução ao letramento digital a serem desenvolvidos nas unidades escolares poderão ainda, contemplar outros elementos ligados a cultura digital, tais como robótica, pensamento computacional e programação, produções de conteúdo audiovisual e etc. Sempre observando os princípios norteadores dispostos nesta resolução.

Art. 16º Para efeitos dessa resolução fica considerado o Anexo I parte constituinte do Currículo Escolar das escolas municipais devendo ser integrado em tiragens e edições posteriores.

Art. 17º Casos omissos devem ser encaminhados ou notificados à Secretaria Municipal de Educação para estabelecimento de decisões.

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itaberá.idoc.com.br/verificacao/AEZE-9875-7D95-A38B> e informe o código AEZE-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 9 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



Art. 18º As diretrizes, normas e recomendações presentes nesta Resolução entram em vigor na data de sua publicação, a organização curricular e pedagógica para organização do trabalho pedagógico passará a vigorar a partir de 2026.

Itaberá, data da assinatura digital.



Assinado digitalmente

Alexandra Cristina Ferreira Silva
Secretária Municipal de Educação

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 10 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



ANEXO I

CURRÍCULO ESCOLAR MUNICIPAL DE ITABERÁ-SP.

COMPONENTE CURRICULAR TRANSVERSAL EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA PRELETRAMENTO DIGITAL E COMPUTAÇÃO DESPLUGADA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO		
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA	OBJETIVOS DO ENSINO INTRODUTÓRIO DO LETRAMENTO DIGITAL	ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS E ALINHAMENTO COM OS OBJETIVOS DE ENSINO DOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS.
1. O eu, o outro e nós.	<p>0 a 18 meses</p> <p><u>EIXO MUNDO DIGITAL</u> Ambientação Tecnológica.</p>	Exibição de mídias contendo estímulos visuais, sonoros e rítmicos com temas que favoreçam a identificação e reconhecimento de si, de familiares, colegas e pessoas do cotidiano da criança.
	<p>19 A 48 meses</p> <p><u>EIXO MUNDO DIGITAL</u> Ambientação Tecnológica.</p>	Exibição de mídias e imagens contendo a criança, familiares e colegas incentivando a mesma a identificar, reconhecer, apontar e nomear pessoas próximas.
	<p>48 a 72 meses</p> <p><u>EIXO MUNDO DIGITAL</u> (E103CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).</p> <p>(E103CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com dispositivos eletrônicos, objetos (des)conectados.</p> <p>(E103CO09) Identificar dispositivos de computação e suas diferentes formas de interação.</p> <p><u>EIXO CULTURA DIGITAL</u> (E103CO10) Utilizar a tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.</p> <p>(E103CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo</p>	<p><u>Computação (Des)plugada:</u></p> <p>1) Proporcionalidade na visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (por exemplo, lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a:</p> <p>i) possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos, ii) reconhecer quando estão ligados ou desligados, e iii) diferenciar os dispositivos não eletrônicos.</p> <p>2) Participar de brincadeiras que demonstrem esses estados (ligado e desligado). Como exemplos de brincadeiras:</p> <p>i) Seu Mestre Mandou; ii) Pega-gelo / Pega-congelou; iii) Estátua.</p> <p><u>Computação Plugada:</u></p> <p>1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (por exemplo, micro-ondas, computador, projetor, controle remoto etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicação.</p> <p>2) Representar, por meio de editores gráficos (por exemplo, Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes.</p> <p><u>Computação Desplugada:</u></p> <p>1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface;</p>

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 11 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



	<p>recomendações de órgãos de saúde competentes.</p>	<p>2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (por exemplo, criar as teclas de um telefone).</p> <p>Computação Plugada:</p> <p>1) Brincar com dispositivos (por exemplo, tablets, mesas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educativos ou situações de aprendizagem, de modo que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada um deles, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) toque na tela de tablets, (ii) uso do mouse no computador, (iii) manipulação de um robô, (iv) comando por voz, (v) reconhecimento facial, (vi) reconhecimento de gestos. <p>Computação Desplugada:</p> <p>1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos;</p> <p>2) Representar as diferentes formas de interação (por exemplo, narrativas, storyboards) com dispositivos por meio de atividades manuais (por exemplo, desenhos, maquetes, colagem, modelagem).</p> <p>3) Projetos pedagógicos que envolvam a compreensão do uso de equipamentos de comunicação e interação, como aprender a usar o celular para pedir ajuda ou socorro.</p> <p>4) Propostas de situações-problema que envolvam a identificação de riscos e perigos na interação por meio digital, como o não compartilhamento de informações pessoais.</p>
<p>2. Corpo, gesto e movimentos.</p>	<p>0 a 18 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias contendo estímulos visuais, sonoros e rítmicos que favoreçam a identificação e reconhecimento de partes do corpo, implicando comandos de movimentos, gestos e imitações.</p>
	<p>19 a 48 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias e imagens contendo estimulação visual, sonora e rítmica que implique comandos para realização de movimentos, identificação e nomeação de partes do corpo, comandos para movimentos corporais organizados e intencionais.</p>
	<p>48 a 72 meses</p> <p>EIXO PENSAMENTO COMPUTACIONAL</p>	<p>Computação Plugada:</p> <p>1) Criar padrões de repetição em sequência com cores diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) por meio de editor de desenho; (ii) por meio de ferramenta online. (PatternShapes: https://apps.mathlearningcenter.org/pattern-shapes/).

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itaberá.sp.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 12 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



	<p>(EI03C001) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.</p>	<p>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).</p> <p>Computação Desplugada:</p> <p>1) Perceber, por meio de tarefas de rotina, a repetição de movimentos: (i) comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); (ii) respirar (inspiração, expiração).).</p> <p>2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: (i) Perguntar às crianças se sabem 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 que? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir?</p> <p>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.</p> <p>Desenvolvimento de projetos temáticos envolvendo experiências com jogos eletrônicos que impliquem identificação e nomeação de partes do corpo e suas funções, comandos para movimentos corporais organizados e intencionais.</p>
<p>3. Traços, sons, cores e formas.</p>	<p>0 a 18 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias contendo estímulos visuais e sonoros, rítmicos com temas que favoreçam a identificação, reconhecimento e nomeação de diferentes fontes de sons, cores e figuras.</p>
	<p>19 a 48 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias e imagens contendo estimulação visual, sonora e rítmica que impliquem comandos para realização de movimentos com manuseio de objetos projetos temáticos envolvendo experiências que impliquem identificação e nomeação de objetos e brinquedos.</p>
	<p>48 a 72 meses</p> <p>EIXO PENSAMENTO COMPUTACIONAL</p> <p>(EI03C003) Experimentar a execução de algoritmos</p>	<p>Computação Plugada:</p> <p>1) Experiência na execução de algoritmos por meio de: (i) jogos digitais (por exemplo, Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html); (ii) brinquedos robóticos (por exemplo, Rope: http://smartfunbrasil.com/).</p>

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itaberá.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 13 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



	<p>brincando com objetos (des)conectados.</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL</p> <p>(EI03C007) Reconhecer dispositivos eletrônicos (eletrônicos e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).</p>	<p>Computação Desplugada:</p> <p>1) Experiência na execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes), como, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) jogos de labirinto; (ii) amarelinha; (iii) sequências de números; (iv) sequências de cores; <p>2) Experiência na execução de algoritmos por meio de atividades manuais (por exemplo, dobraduras, bordado, costura).</p> <p>Exemplo: Executar o seguinte algoritmo:</p> <p>Passo 1 - Pegar uma folha de papel sulfite;</p> <p>Passo 2 - Dobra a folha ao meio;</p> <p>Passo 3 - Dobra novamente ao meio;</p> <p>Passo 4 - Dobra novamente ao meio.</p> <p>Avaliar o resultado refletindo sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> (a) Quantas vezes pode-se repetir cada passo? e (b) Existem formas diferentes de dobrar a folha ao meio? <p>Desenvolvimento de projetos temáticos envolvendo experiências com jogos eletrônicos que impliquem identificação e nomeação de partes do corpo e suas funções, comandos para movimentos corporais organizados e intencionais.</p>
<p>4. Escuta, fala, pensamento e imaginação.</p>	<p>0 a 18 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias contendo estímulos visuais, sonoros e rítmicos, com temas favoreçam a identificação e reconhecimento de diferentes vozes humanas, pronúncia de sons fonéticos, sílabas e palavras simples do cotidiano da criança.</p>
	<p>19 a 48 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias e imagens contendo estimulação visual, sonora e rítmica que impliquem identificação de diferentes formas de expressão oralizada.</p>
	<p>48 A 72 meses</p> <p>EIXO PENSAMENTO COMPUTACIONAL</p> <p>(EI03C002) Expressar etapas para realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL (EI03C008) Compreender o conceito de interfaces para</p>	<p>Computação Plugada:</p> <p>1) Experimentar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais como:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Cookie Monster's Foodie Truck (https://pbskids.org/sesame/games/cookie-monsters-foodie-truck/); (ii) Ready Set Grow (https://pbskids.org/sesame/games/ready-set-grow/). <p>2) Desenvolvimento de projetos temáticos envolvendo experiências com jogos eletrônicos que</p>

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 14 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



	<p>comunicação com objetos (des)plugados.</p> <p>(E103C009) Identificar dispositivos computacionais e suas diferentes formas de interação.</p>	<p>impliquem experiências de resoluções de problemas, narrativas digitais ou Organização e narração de sequências de fatos, emoções e vivências usando e combinando linguagens e mídias digitais,</p> <p>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.</p>
<p>5. Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações.</p>	<p>0 a 18 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias contendo estímulos visuais, sonoros e rítmicos com temas que favoreçam a identificação e reconhecimento de ambientes, posições e ações sobre objetos no espaço.</p>
	<p>19 a 48 meses</p> <p>EIXO MUNDO DIGITAL Ambientação Tecnológica.</p>	<p>Exibição de mídias e imagens contendo estimulação visual, sonora e rítmica que impliquem identificação de</p>
	<p>48 a 72 meses</p> <p>EIXO PENSAMENTO COMPUTACIONAL</p> <p>(E103C003) Experiência na execução de algoritmos brincando com objetos (des)ligados (E103C004) Criar e representar algoritmos para resolver problemas (E103C005) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema (E103C006) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso)</p>	<p>Computação Plugada: 1) Experiência na execução de algoritmos por meio de (i) jogos digitais (por exemplo, Follow the Code: https://www.mathplayground.com/follow_the_code.html); (ii) brinquedos robóticos (por exemplo, Rope: http://smartfunbrasil.com/).</p> <p>Computação Desplugada: 1) Experiência na 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) Experiência na execução de algoritmos por meio de atividades manuais (por exemplo, dobraduras, bordado, costura). Exemplo: Executar o seguinte algoritmo: Passo 1 - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo 2 - Dobra a folha ao meio; Passo 3 - Dobra novamente ao meio;</p>

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itaberá.idoc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 15 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



		<p>Passo 4 - Dobra novamente ao meio. Avaliar o resultado refletindo sobre: (a) Quantas vezes pode-se repetir cada passo? e (b) Existem formas diferentes de dobrar a folha ao meio?</p> <p>Computação Plugada:</p> <p>1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programação que permitam representar uma sequência lógica para resolver problemas. Como exemplos de recursos, temos:</p> <p>(i) Jogos de sequência lógica (https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/c/jogos-sequencia-logica);</p> <p>(ii) LightBot (https://lightbot.com/);</p> <p>(iii) ScratchJr (https://www.scratchjr.org/).</p> <p>Computação desplugada:</p> <p>1) Preparar uma receita (por exemplo, bolo, sorvete) com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos a "Minha Fábrica de Comida" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/minha-fabrica-de-comida/).</p> <p>2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro (por exemplo, papel, chão), representando os passos do trajeto. Como sugestão de material de apoio pedagógico, temos o "AlgoCards" (http://www.computacional.com.br/) e "Segue o Trilho" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/segue-o-trilho/).</p> <p>Computação Plugada:</p> <p>1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto.</p> <p>Computação Desplugada:</p> <p>1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão;</p> <p>2) Comparar diferentes formas de realizar tarefas diárias, como:</p> <p>(i) escovar os dentes;</p> <p>(ii) tomar banho;</p> <p>(iii) colocar roupa.</p> <p>Computação Plugada:</p> <p>1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma, avaliando as respostas com verdadeiro ou falso. Como sugestão de ferramentas para criar a atividade, temos:</p>
--	--	---

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.idoc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 16 de 17



PREFEITURA MUNICIPAL DE ITABERÁ



		<p>(i) Wordwall (https://wordwall.net/pt); e</p> <p>(ii) Jamboard (https://jamboard.google.com/).</p> <p>Computação desplugada:</p> <p>1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma. Cada criança recebe cartas, uma verde (verdadeiro) e uma vermelha (falso).</p> <p>Para cada pergunta, a criança apresenta a resposta e, em conjunto, discutimos erros e acertos.</p> <p>2) Realizar uma brincadeira de popularidade de "morto e vivo" (ou suas variações), em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto).</p> <p>3) "Verdadeiro ou Falso" / "Isso no nome de um mundo" (https://lifes.dc.ufscar.br/computar/verdadeiro-ou-falso/)</p> <p>4) Desenvolvimento de projetos temáticos envolvendo experiências com jogos eletrônicos que impliquem identificação e nomeação de experiências digitais de resolução de problemas.</p>
--	--	--

Fonte: Currículo Escolar Municipal de Itaberá, (2021) e Base Nacional Comum Curricular – Computação – Complemento à BNCC (2022).

Assinado por 1 pessoa: ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA
Para verificar a validade das assinaturas, acesse <https://itabera.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B> e informe o código AE2E-9875-7D95-A38B





DIÁRIO OFICIAL

MUNICÍPIO DE ITABERÁ

Conforme Lei Municipal nº 2.873, de 26 de setembro de 2018

Sexta-feira, 29 de agosto de 2025

Ano VIII | Edição nº 1591B

Página 17 de 17



VERIFICAÇÃO DAS ASSINATURAS



Código para verificação: AE2E-9875-7D95-A38B

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:

- ✓ ALEXANDRA CRISTINA FERREIRA SILVA (CPF 309.XXX.XXX-96) em 29/08/2025 17:02:21
GMT-03:00
Papel: Parte
Emitido por: AC Certisign RFB G5 << AC Secretaria da Receita Federal do Brasil v4 << Autoridade Certificadora Raiz Brasileira v5
(Assinatura ICP-Brasil)

Para verificar a validade das assinaturas, acesse a Central de Verificação por meio do link:

<https://itabera.1doc.com.br/verificacao/AE2E-9875-7D95-A38B>