



SEMANÁRIO OFICIAL DE CAMPINA GRANDE

ESTADO DA PARAÍBA

SEPARATA DO SEMANÁRIO OFICIAL

EDIÇÃO ESPECIAL

27 DE MARÇO DE 2025

SECRETARIA DE FINANÇAS

INEXIGIBILIDADE Nº 001/2025
PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 235/2025
AVISO DE RATIFICAÇÃO

O SECRETÁRIO DE FINANÇAS DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, em observância aos requisitos previstos na legislação pertinente, RATIFICO A INEXIGIBILIDADE Nº 001/2025, cujo OBJETO É A CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA, VISANDO À PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM ASSESSORIA E CONSULTORIA CONTÁBIL, FINANCEIRA, ORÇAMENTÁRIA E OPERACIONAL COM SUPORTE DE SISTEMA INFORMATIZADO E INTEGRADO DE CONTABILIDADE PÚBLICA PARA ESTA PREFEITURA, TENDO COMO INTUITO PRIMORDIAL ATENDER AS RECOMENDAÇÕES DA LEGISLAÇÃO, DOS ÓRGÃOS DE CONTROLE E PRINCÍPIOS DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA EM ATENDIMENTO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA, em favor de CLAIR & LEITÃO CONTABILIDADE PÚBLICA LTDA, inscrita no CNPJ sob Nº 10.571.183/0001-59, no valor de R\$ R\$ 15.890,00 (quinze mil e oitocentos e noventa reais reais)/mês, totalizando R\$ 190.680,00 (cento e noventa mil seiscentos e oitenta reais), com fundamento no Artigo 74 Inciso III, alínea c, da LEI FEDERAL Nº 14.133/21 e alterações, conforme Análise da Comissão Permanente de Licitação e Parecer da Assessoria Jurídica.

Campina Grande, 25 de março de 2025.

GUSTAVO HENRIQUE ALMEIDA PONTES BRAGA
Secretário de Finanças

INEXIGIBILIDADE Nº 001/2025
PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 235/2025
ATO DE RATIFICAÇÃO

Considerando o que consta dos autos do Processo administrativo Nº 235/2025, cujo OBJETO É A CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA, VISANDO À PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM ASSESSORIA E CONSULTORIA CONTÁBIL, FINANCEIRA, ORÇAMENTÁRIA E OPERACIONAL COM SUPORTE DE SISTEMA INFORMATIZADO E INTEGRADO DE CONTABILIDADE PÚBLICA PARA ESTA PREFEITURA, TENDO COMO INTUITO PRIMORDIAL ATENDER AS RECOMENDAÇÕES DA LEGISLAÇÃO, DOS ÓRGÃOS DE CONTROLE E PRINCÍPIOS DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA EM ATENDIMENTO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA, em favor de CLAIR & LEITÃO CONTABILIDADE PÚBLICA LTDA, inscrito no CNPJ sob Nº 10.571.183/0001-59, no valor de R\$ 15.890,00 (quinze mil e oitocentos e noventa reais reais)/mês, totalizando R\$ 190.680,00 (cento e

noventa mil seiscentos e oitenta reais), com fundamento no Artigo 74 Inciso III, alínea c, da LEI FEDERAL Nº 14.133/21 e alterações, conforme Análise da Comissão Permanente de Licitação e Parecer da Assessoria Jurídica.

Campina Grande, 25 de março de 2025.

GUSTAVO HENRIQUE ALMEIDA PONTES BRAGA
Secretário de Finanças

SECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO

PREGÃO ELETRÔNICO (SRP) Nº 9.03.19/2024
PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 1.488/2024
AVISO DE HOMOLOGAÇÃO
LOTE 03

A Secretaria Municipal de Administração de Campina Grande - PB **HOMOLOGA** o **PREGÃO ELETRÔNICO Nº 9.03.19/2024**, cujo objeto é **SISTEMA DE REGISTRO DE PREÇOS VISANDO A CONTRATAÇÃO DO SERVIÇO DE CONFEÇÃO DE FARDAMENTOS PARA A SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA**, em favor da Empresa: **INDUSTRIA E COMERCIO DE CALÇADOS MAXIMA LTDA**, inscrita no CNPJ sob o Nº 11.486.474/0001-01, com **VALOR TOTAL** para o **LOTE 03** de **R\$ 2.422.416,60** (dois milhões, quatrocentos e vinte e dois mil, quatrocentos e dezesseis reais e sessenta centavos), vencedora dos itens: **ITEM 1** com **VALOR UNITÁRIO** de **R\$ 65,00** (sessenta e cinco reais), **TOTALIZANDO R\$ 2.249.325,00** (dois milhões, duzentos e quarenta e nove mil e trezentos e vinte e cinco reais); **ITEM 2** com **VALOR UNITÁRIO** de **R\$ 27,90** (vinte e sete reais e noventa centavos), **TOTALIZANDO R\$ 173.091,60** (cento e setenta e três mil, noventa e um reais e sessenta centavos). **O VALOR TOTAL HOMOLOGADO** no mencionado **PREGÃO ELETRÔNICO** referente ao **LOTE 03** é de **R\$ 2.422.416,60** (dois milhões, quatrocentos e vinte e dois mil, quatrocentos e dezesseis reais e sessenta centavos).

Campina Grande - PB, 26 de Março de 2025.

DIOGO FLÁVIO LYRA BATISTA
Secretário de Administração

SECRETARIA DE ASSISTÊNCIA SOCIAL

EXTRATO
TERMO DE CONTRATO Nº 919/2025/ IFDP/ FMAS/ PMCG
INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 919/2025/ IFDP/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ INACIA FERREIRA DOS PASSOS - IFDP. OBJETO

CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA MONTE SANTO 22 MONTE SANTO, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal N° 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e INACIA FERREIRA DOS PASSOS. VALOR GLOBAL: R\$ 3000,00 (tres mil reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO N° 920/2025/ GCP/ FMAS/ PMCG
INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO N° 920/2025/ GCP/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ GUSTAVO CARDOSO PEREIRA - GCP. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA HITON DE LIRA P DO LAGO 84 TRES IRMAS, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal N° 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e GUSTAVO CARDOSO PEREIRA. VALOR GLOBAL: R\$ 3000,00 (tres mil reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO N° 931/2025/ LLPF/ FMAS/ PMCG
INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO N° 931/2025/ LLPF/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ LUCIANO LEAL PE FILHO - LLPF. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA JOAO UCHOA 243B ALTO BRANCO, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal N° 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e LUCIANO LEAL PE FILHO. VALOR GLOBAL: R\$ 2400,00 (dois mil e quatrocentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO N° 932/2025/ JRF/ FMAS/ PMCG
INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO N° 932/2025/ JRF/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ JOSELIA ROSENDO FERNANDES - JRF. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA PROFESSOR BALBINO 7 PALMEIRA, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal N° 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e JOSELIA ROSENDO FERNANDES. VALOR GLOBAL: R\$ 2700,00 (dois mil e setecentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO N° 941/2025/ WNDA/ FMAS/ PMCG
INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO N° 941/2025/ WNDA/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ WAGNER NASCIMENTO DE AZEVEDO - WNDA. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA PARA 81 LIBERDADE, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal N° 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e WAGNER NASCIMENTO DE AZEVEDO. VALOR GLOBAL: R\$ 2700,00 (dois mil e setecentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO N° 960/2025/ GADM/ FMAS/ PMCG
INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO N° 960/2025/ GADM/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ GILMAR ALVES DE MOURA - GADM. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA JOSE SILVA CHAVES 79 QUARENTA, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual.

PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e GILMAR ALVES DE MOURA. VALOR GLOBAL: R\$ 2400,00 (dois mil e quatrocentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 962/2025/ MGF/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 962/2025/ MGF/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ MANOEL GOMES FAUSTINO - MGF. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA MANOEL LEONARDO GOMES 729 JARDIM PAULISTANO, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e MANOEL GOMES FAUSTINO. VALOR GLOBAL: R\$ 3000,00 (tres mil reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 966/2025/ TIADA/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 966/2025/TIADA/FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ TIAGO ITAMAR ALVES DE ANDRADE - TIADA. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA MATO GROSSO 243 MONTE CASTELO, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e TIAGO ITAMAR ALVES DE ANDRADE. VALOR GLOBAL: R\$ 3600,00 . DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 970/2025/ GDMF/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 970/2025/GDMF/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ GERALDO DE MOURA FERREIRA - GDMF. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA IDEOFONSO SOUTO MAIOR 202B CRUZEIRO, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e GERALDO DE MOURA FERREIRA. VALOR GLOBAL: R\$ 2700,00 (dois mil e setecentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 977/2025/ ES/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 977/2025/ ES/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ ERIVALDO SOUSA - ES. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA SEVERINO PEREIRA RODRIGUES 150 PRESIDENTE MEDICI, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e ERIVALDO SOUSA. VALOR GLOBAL: R\$ 3000,00 (tres mil reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 978/2025/ GDMF/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 978/2025/GDMF/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ GERALDO DE MOURA FERREIRA - GDMF. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA IDELFONSO SOUTO MAIOR 11C CRUZEIRO, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000.

SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e GERALDO DE MOURA FERREIRA. VALOR GLOBAL: R\$ 3000,00 (três mil reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 990/2025/ FDLG/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 990/2025/FDLG/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ FABIANE DE LIMA SILVA GUEDES - FDLG. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA DEP. RAIMUNDO ASFORA, APT2 B.7 PEDREGAL, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e FABIANE DE LIMA SILVA GUEDES. VALOR GLOBAL: R\$ 2400,00 (dois mil e quatrocentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 995/2025/ VPG/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 995/2025/ VPG/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ VALMIR PEREIRA GOMES - VPG. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA ROBERVAL RIBEIRO DE LIMA 32 JARDIM CONTINENTAL, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e VALMIR PEREIRA GOMES. VALOR GLOBAL: R\$ 2400,00 (dois mil e quatrocentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 996/2025/ JBR/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 996/2025/ JBR/ FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ JOAO BATISTA RAMOS - JBR. OBJETO CONTRATUAL:

Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA PROF FRANCISCO COLARES 54 PEDREGAL, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 02/01/2025 até 30/06/2025, com duração de 6(seis) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e JOAO BATISTA RAMOS. VALOR GLOBAL: R\$ 1500,00 (um mil e quinhentos reais). DATA DA ASSINATURA: 02/01/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 999/2025/ ECDS/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 999/2025/ ECDS/FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ EDNALDO CARNEIRO DA SILVA - ECDS. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA PERNAMBUCO 1036 LIBERDADE, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 05/03/2025 até 30/06/2025, com duração de 4(quatro) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e EDNALDO CARNEIRO DA SILVA. VALOR GLOBAL: R\$ 1600,00 (um mil e seiscentos reais). DATA DA ASSINATURA: 05/03/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

EXTRATO

TERMO DE CONTRATO Nº 1004/2025/ BRGQDM/ FMAS/ PMCG

INSTRUMENTO: TERMO DE CONTRATO Nº 1004/2025/BRGQDM/FMAS/ PMCG.

PARTES: Fundo Municipal da Assistência Social - FMAS/ BARBARA RAYANNE GALDINO QUEIROZ DE MOURA - BRGQDM. OBJETO CONTRATUAL: Locação de Imóvel para Beneficiário de Aluguel Social, localizado na (o) RUA JOAO TAVARES DE BRITO 84 CATOLE, Campina Grande-PB, a ser residido por família em situação de vulnerabilidade ou risco conforme a Política de Assistência Social e a Lei de Benefício Eventual. PRAZO: 05/03/2025 até 30/06/2025, com duração de 4(quatro) meses. FUNDAMENTAÇÃO: Lei Municipal Nº 6.923 de 14 de maio de 2018 de Benefício Eventual. FUNCIONAL PROGRAMÁTICA: 08.244.1019.2133. ELEMENTO DE DESPESA: 3390.32. FONTE DE RECURSOS: 15001000. SIGNATÁRIOS: FABIO HENRIQUE THOMA e BARBARA RAYANNE GALDINO QUEIROZ DE MOURA. VALOR GLOBAL: R\$ 2400,00 (dois mil e quatrocentos reais). DATA DA ASSINATURA: 05/03/2025

FABIO HENRIQUE THOMA
Secretário da Assistência Social

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



**COMPUTAÇÃO
COMPLEMENTO AO CURRÍCULO LOCAL**

Março de 2025

COMPUTAÇÃO: COMPLEMENTO AO CURRÍCULO LOCAL

Computação: Complemento ao Currículo Local do Município de Campina Grande – PB, em conformidade com a Resolução Nº 1, de 4 de outubro de 2022, que define Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC.

Sumário

APRESENTAÇÃO	4
INTRODUÇÃO.....	5
MARCOS LEGAIS.....	8
1 - RECOMENDAÇÕES PEDAGÓGICAS	11
2 - A BNCC COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
2.1 - Diretrizes para a Implementação da BNCC Computação na Educação Infantil	13
2.2 - Computação - Educação Infantil.....	14
3 - A BNCC COMPUTAÇÃO NA ETAPA DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	15
3.1 - Diretrizes para a Implementação da BNCC Computação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).....	16
3.2 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 1º Ano	18
3.3 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 2º Ano..	19
3.4 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 3º Ano..	20
3.5 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 4º Ano..	21
3.6 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 5º Ano..	22
3.7 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 1º ao 5º ano	23
4 - Diretrizes para a Implementação da BNCC Computação nos Anos Finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano).....	24
4.1 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 6ºAno.....	26
4.2 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 7ºAno.....	27
4.3 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 8ºAno.....	28
4.4 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 9ºAno.....	29
4.5 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 6º ao 9ºAno	30
5. MONITORAMENTO DA IMPLEMENTAÇÃO CURRICULAR.....	32
6. INDICADORES DE SUCESSO	32
7. AJUSTES E APRIMORAMENTO CONTÍNUO.....	32
8 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

APRESENTAÇÃO

A inclusão da Computação como parte essencial do currículo da Educação Básica, conforme estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reflete um avanço significativo na garantia do direito à aprendizagem de todos os estudantes. Diante da crescente digitalização da sociedade e da necessidade de formar cidadãos capazes de compreender, criar e utilizar tecnologias de forma crítica, ética e inovadora, a BNCC Computação estabelece competências e habilidades fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Nesse contexto, o Município de Campina Grande reafirma o seu compromisso com a educação de qualidade ao promover a implementação da BNCC Computação de forma transversal, integrada aos demais componentes curriculares. Essa abordagem visa evitar a fragmentação do conhecimento e garantir que a Computação dialogue com diversas áreas do saber, proporcionando aprendizagens significativas, contextualizadas e alinhadas às necessidades do século XXI.

Para viabilizar essa integração curricular, a Rede Municipal de Ensino investiu e continuará investindo em infraestrutura tecnológica e formação docente, garantindo que as Unidades Educacionais contem com os recursos necessários para o desenvolvimento das competências computacionais. Além disso, reconhecendo a importância da progressão das aprendizagens ao longo das etapas escolares, o município estrutura a implementação da BNCC Computação respeitando os eixos fundamentais da área: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

O presente documento tem como objetivo implementar a BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino de Campina Grande, fornecendo diretrizes para a integração dos conhecimentos e práticas computacionais de forma sistematizada e coerente com as necessidades educacionais dos estudantes. Além disso, busca garantir a efetivação das dez competências gerais da BNCC, por meio de metodologias ativas que incentivem o protagonismo estudantil, a criatividade, a resolução de problemas e a colaboração.

Estamos certos de que este documento servirá como um instrumento valioso para orientar as práticas pedagógicas inovadoras nas Unidades Educacionais, promovendo uma educação de qualidade e preparando os estudantes para desafios e oportunidades do futuro. A implementação da BNCC Computação exige o engajamento de todos os envolvidos no processo educacional – gestores, técnicos, professores e a comunidade escolar, para que, juntos, possamos garantir uma aprendizagem significativa e alinhada às demandas da sociedade digital. Convidamos cada educador a ser protagonista nessa transformação, promovendo uma abordagem pedagógica que integre a Computação de forma criativa, crítica e ética, assegurando que todos os estudantes tenham acesso a uma formação que os capacite para atuar com autonomia e responsabilidade no mundo contemporâneo.

Secretaria Municipal de Educação

INTRODUÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um marco fundamental na educação brasileira, estabelecendo diretrizes para garantir a equidade e a qualidade da aprendizagem em todo o país. Entre suas inovações, destaca-se a inclusão da Computação como um conhecimento essencial da formação dos estudantes, preparando-os para uma sociedade cada vez mais digital e interconectada. A BNCC Computação busca desenvolver competências e habilidades que vão além do uso de tecnologias, promovendo a compreensão crítica, a criatividade e a resolução de problemas.

A BNCC Computação é um direito de aprendizagem de todos os estudantes, tornando obrigatória a incorporação de suas competências e habilidades ao currículo escolar. Assim, todas as Redes de Ensino, sejam públicas ou privadas, devem efetivar aprendizagens referentes à Computação, considerando a BNCC, promovendo práticas pedagógicas que assegurem o aprendizado computacional. A implementação da BNCC Computação não se trata apenas de uma inovação educacional, mas de um compromisso com a equidade e a formação integral dos estudantes.

A necessidade de incluir a Computação – Complemento à BNCC ao Currículo Local da Rede Municipal de Ensino de Campina Grande, decorre do compromisso em proporcionar uma educação alinhada às demandas contemporâneas, preparando os estudantes para os desafios e oportunidades da sociedade digital. Assim, a implementação da BNCC Computação no Currículo Local do município representa um avanço significativo na promoção da cultura digital e no fortalecimento das competências necessárias para a formação dos estudantes. A integração das competências, habilidades e objetos de conhecimento da Computação, de forma transversal aos componentes curriculares, reflete o compromisso com a inovação pedagógica e a promoção de uma aprendizagem significativa e contextualizada.

A integração curricular visa evitar a fragmentação do conhecimento e garantir uma abordagem holística da educação, permitindo que a Computação dialogue com diversas áreas do saber. Dessa forma, os conceitos e práticas de computação serão explorados em contextos reais e multidisciplinares, favorecendo a construção de conhecimento de maneira mais conectada e significativa para os estudantes. Essa estratégia potencializa o aprendizado ao associar os conteúdos digitais às práticas já consolidadas nos diferentes componentes curriculares, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e ampliando suas possibilidades de atuação no mundo contemporâneo.

Além de promover a interdisciplinaridade, a implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino considera a progressão das aprendizagens entre etapas e anos de escolaridade, assegurando a continuidade e o aprofundamento do conhecimento ao longo da trajetória escolar dos estudantes. Esse processo ocorre por meio das habilidades definidas na BNCC, garantindo que os objetos de conhecimentos sejam introduzidos de forma gradual e coerente, alinhados ao nível de desenvolvimento dos estudantes em cada etapa do ensino. Essa abordagem favorece a construção de uma base sólida de conhecimentos, permitindo

que os estudantes avancem com segurança no desenvolvimento de habilidades computacionais e digitais essenciais para a sua formação.

A Secretaria Municipal de Educação realizou um diagnóstico da infraestrutura das Unidades Educacionais e promoveu investimentos estratégicos, assegurando conectividade de qualidade e adquirindo equipamentos como *chromebooks*, *kits* de robótica, *smart TVs*, *notebooks* e outros recursos essenciais para o ensino e a aprendizagem da Computação. Além disso, reconhecendo a diversidade de contextos educacionais e a importância da flexibilidade metodológica, a Rede Municipal prevê o uso de recursos plugados e desplugados, conforme o planejamento docente e as necessidades de aprendizagem dos estudantes.

Nesse sentido, o presente documento visa garantir a implementação da BNCC Computação no município, em conformidade com a Resolução Nº 1, de 4 de outubro de 2022, que regulamenta a inserção da Computação na Educação Básica. A estrutura curricular da Computação está organizada em três eixos fundamentais: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, em conformidade com a BNCC Computação, os quais permitem a exploração da tecnologia de maneira crítica, criativa e ética, preparando os estudantes para os desafios e oportunidades da sociedade digital.

Os objetos de conhecimento abordados no ensino da Computação estão organizados nesses três eixos:

- **Pensamento Computacional:** aborda o raciocínio lógico e a construção de soluções para os mais diversos problemas. As habilidades referentes a esse eixo incluem a descrição de processos, organização e sistematização de informações, entre outros.
- **Mundo Digital:** trata da compreensão do mundo digital, com habilidades relacionadas ao funcionamento técnico da internet, das redes, da computação em nuvem e de diversos outros elementos do universo virtual.
- **Cultura Digital:** eixo relacionado às discussões políticas, éticas e sociais que envolvem o uso das tecnologias.

Na Educação Infantil, a BNCC Computação se estrutura em quatro premissas básicas do trabalho pedagógico com a educação digital. Essas premissas se relacionam diretamente com os campos de experiência dessa etapa de ensino e com a ludicidade, garantindo que o primeiro contato das crianças com a tecnologia ocorra de forma adequada ao seu desenvolvimento e de maneira significativa.

No Ensino Fundamental, o complemento traz sete competências, a partir das quais as habilidades são detalhadas em uma estrutura que contempla eixo, objeto de conhecimento e habilidade, promovendo uma aprendizagem progressiva e articulada ao longo dos anos escolares. Esse modelo permite a construção de conhecimentos sólidos, garantindo que os estudantes avancem de forma estruturada no domínio da Computação.

A implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino está alinhada ao compromisso de desenvolver as dez competências gerais da BNCC, promovendo uma formação integral que contempla a dimensão cognitiva, social e emocional dos estudantes. Assim, a Computação não apenas fortalece habilidades técnicas, mas também potencializa competências como pensamento crítico, criatividade, comunicação,

resolução de problemas e colaboração, preparando os estudantes para atuar de forma ética e reflexiva na sociedade digital.

Para garantir que os estudantes sejam protagonistas do próprio aprendizado, a Rede Municipal de Ensino orienta as metodologias ativas, que colocam o estudante no centro do processo de ensino e aprendizagem. Estratégias como a aprendizagem baseada em projetos, a gamificação, a sala de aula invertida e a cultura *maker* são incentivadas para promover a experimentação, a autonomia e o pensamento crítico. Essas abordagens favorecem o engajamento e a contextualização do conhecimento, tornando a aprendizagem mais significativa e conectada aos desafios do mundo contemporâneo.

Dessa forma, a implementação da Computação em complemento ao Currículo Local do Município de Campina Grande, representa um compromisso coletivo com uma educação de qualidade social, equitativa e alinhada às demandas contemporâneas. Para que esse processo seja efetivo, é essencial o envolvimento ativo de todos os profissionais da educação e a comunidade escolar, pois somente com a colaboração e o engajamento de todos será possível garantir que a Computação se torne, de fato, uma ferramenta para ampliar as oportunidades de aprendizagem, fortalecer a interdisciplinaridade e preparar os estudantes para os desafios e possibilidades do mundo digital. Juntos, podemos construir uma educação inovadora, inclusiva e transformadora, assegurando que cada estudante tenha acesso a uma formação integral e significativa.

MARCOS LEGAIS

A inserção da Computação na Educação Básica está fundamentada em diversas bases legais que asseguram sua obrigatoriedade e regulamentação no currículo escolar. Entre os principais documentos normativos que sustentam essa implementação, destacam-se:

Constituição Federal de 1988 – Em seu artigo 205, estabelece que a educação tem como finalidade o pleno desenvolvimento do indivíduo, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Já no artigo 214, prevê o Plano Nacional de Educação (PNE) como instrumento para a articulação da política educacional, incluindo a adaptação às transformações tecnológicas.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) – Lei nº 9.394/1996 – Dispõe sobre a organização da educação nacional e, em seu artigo 26, determina que os currículos da Educação Básica devem contemplar uma Base Nacional Comum, na qual, atualmente, se insere a Computação. Além disso, a LDBEN reforça a necessidade de inovação e o uso de tecnologias educacionais para o aprimoramento do ensino e da aprendizagem.

Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Documento normativo que define as aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas ao longo da Educação Básica. A BNCC estabelece a Computação como um componente fundamental para a formação dos estudantes, integrando-a em diversas áreas do conhecimento por meio do desenvolvimento de competências digitais.

Proposta Curricular do Estado da Paraíba. A Proposta Curricular do Estado da Paraíba, no contexto da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, também aborda o uso das tecnologias digitais, destacando a necessidade de promover a alfabetização e o letramento digital desde as primeiras etapas da educação básica.

Resolução CNE/CP nº 1, de 4 de outubro de 2022 – Regulamenta a inserção da Computação na Educação Básica, definindo diretrizes para sua implementação nos currículos escolares. A resolução reforça a obrigatoriedade da Computação como parte da formação integral dos estudantes, promovendo o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao pensamento computacional, à cultura digital e ao uso crítico e responsável das tecnologias.

Computação – Complemento à BNCC – Documento elaborado para aprofundar a abordagem da Computação na Educação Básica, detalhando competências e habilidades específicas a serem trabalhadas ao longo das diferentes etapas de ensino. Esse complemento serve como referência para estados e municípios na adaptação e implementação da Computação nos currículos locais.

Essas bases legais reforçam a importância da Computação como um direito de aprendizagem, garantindo que todos os estudantes tenham acesso a uma formação digital de qualidade, essencial para sua participação ativa e crítica na sociedade contemporânea.

Além das principais bases legais já mencionadas, existem outras normativas, diretrizes e documentos que reforçam a necessidade da inserção da Computação na Educação Básica. Algumas delas incluem:

Plano Nacional de Educação (PNE) – Lei nº 13.005/2014 - O PNE estabelece metas para a educação brasileira, incluindo a incorporação de tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. A Meta 7 prevê a melhoria da qualidade da educação básica, incentivando o uso pedagógico das tecnologias da informação e comunicação (TICs) nas escolas.

Plano Municipal de Educação 2015-2025 - Lei Municipal nº 6.050/2015. O PME, alinhado ao Plano Nacional de Educação (PNE), estabelece metas e estratégias para a educação no município, incluindo aspectos relacionados à integração de tecnologias na educação. O PME prevê em sua Meta 7 e estratégias 7.10 e 7.19 a melhoria da qualidade da educação básica, incentivando a utilização pedagógica das tecnologias educacionais e digitais no âmbito.

Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB) - As DCNEB, definidas pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), estabelecem princípios orientadores para a organização dos currículos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. A inclusão da Computação dialoga com os princípios da interdisciplinaridade, inovação e desenvolvimento integral dos estudantes.

Diretrizes Gerais da Educação Infantil (Resolução CNE/CEB nº 5/2009) - Essa normativa define a organização da Educação Infantil e incentiva o uso de tecnologias como meio de ampliação das experiências e interações das crianças, o que fortalece a necessidade de abordagens computacionais desde os primeiros anos de escolarização.

Lei nº 13.146/2015 – Estatuto da Pessoa com Deficiência - Essa lei reforça a necessidade de acessibilidade digital na educação, garantindo que os recursos computacionais utilizados nas escolas sejam inclusivos, permitindo que estudantes com deficiência tenham pleno acesso às tecnologias e ferramentas educacionais.

Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) - Embora voltado principalmente para a regulamentação da internet no Brasil, o Marco Civil estabelece princípios relacionados à segurança digital, privacidade e educação digital, temas que se relacionam diretamente com a Computação na Educação Básica.

Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) – Lei nº 13.709/2018 - A LGPD trata da proteção de dados pessoais e reforça a necessidade de que a educação digital aborde questões como segurança da informação, privacidade e uso responsável das tecnologias.

Referenciais de Competências para a Cultura Digital (MEC, 2019) - Documento que detalha as competências digitais que devem ser desenvolvidas ao longo da Educação Básica, em consonância com a BNCC, abordando aspectos como cidadania digital, segurança da informação, pensamento computacional e inovação.

Essas normativas complementam as bases legais principais, reforçando o compromisso com a inclusão da Computação na Educação Básica e garantindo que essa área seja tratada de forma estruturada, acessível e alinhada às demandas tecnológicas e sociais contemporâneas.

1 - RECOMENDAÇÕES PEDAGÓGICAS

Na educação, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) têm sido progressivamente incorporadas às práticas pedagógicas como ferramentas essenciais para promover aprendizagens significativas, com o objetivo de apoiar os professores na implementação de metodologias ativas de ensino, alinhando os processos de ensino e aprendizagem às realidades e necessidades dos estudantes, com o intuito de despertar maior interesse e engajamento. Para isso, é fundamental promover a alfabetização e o letramento digital, tornando acessíveis as tecnologias e as informações que circulam nos meios digitais, além de proporcionar a inclusão digital.

A Computação no Ensino Fundamental deve ser abordada de maneira inter/transdisciplinar, sob a perspectiva da transversalidade, possibilitando sua integração com os diversos componentes curriculares. Nesse sentido, os eixos estruturantes – Pensamento Computacional, Cultura Digital e Mundo Digital – não devem ser trabalhados de forma isolada, mas sim integrados às práticas pedagógicas, contemplando as diferentes áreas do conhecimento.

Nesse contexto, recomenda-se que as habilidades da Computação sejam exploradas em conexão com os componentes curriculares, de modo que sua aplicabilidade seja evidenciada em contextos concretos de aprendizagem. Essa abordagem permitirá que os professores das diferentes áreas do conhecimento potencializem o desenvolvimento das competências digitais dos estudantes, promovendo o uso crítico e criativo da tecnologia.

Com o intuito de orientar o trabalho pedagógico, a Secretaria Municipal de Educação inclui, nos Mapas de Rede, as habilidades da Computação explicitamente vinculadas aos objetivos de aprendizagem dos componentes curriculares, destacando sua relação direta e aplicabilidade. Esse direcionamento facilitará a integração da Computação no Projeto Político Pedagógico e no planejamento de ensino, contribuindo para uma abordagem inclusiva e contextualizada.

Além disso, o currículo local deve fomentar o protagonismo estudantil, incentivando os estudantes a assumirem um papel ativo na construção do conhecimento e na resolução de problemas, utilizando as ferramentas do mundo digital, a cultura digital e o pensamento computacional para explorar, criar e inovar em diferentes contextos de aprendizagem.

Para que essa abordagem seja efetiva, é recomendada a realização de formações continuadas para os professores, mediadas por profissionais da área computacional, com foco em estratégias pedagógicas que favoreçam a integração da Computação aos diversos componentes curriculares. Essa formação também deve abranger o desenvolvimento de habilidades lectoescritas e o raciocínio lógico. Essa iniciativa garantirá maior segurança na implementação dessas práticas, além de contribuir para a construção de uma cultura digital alinhada aos saberes necessários para atender às demandas contemporâneas da sociedade.

2 - A BNCC COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A introdução da BNCC Computação na Educação Infantil é fundamentada em quatro premissas essenciais que orientam a abordagem da educação digital nessa etapa de ensino. Essas premissas estão alinhadas aos campos de experiência definidos na BNCC, garantindo que o contato inicial das crianças com a tecnologia ocorra de forma significativa, lúdica e adequada ao seu desenvolvimento.

As quatro premissas são:

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

A introdução da Computação na Educação Infantil não se trata de antecipar aprendizagens ou expor as crianças ao uso excessivo de telas, mas de oferecer experiências significativas que estimulem a criatividade, a resolução de problemas e a compreensão do mundo digital de forma ética e responsável.

Ao relacionar a Computação com os campos de experiência da BNCC, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais, preparando-se para um mundo onde a tecnologia está cada vez mais presente. Além disso, essa abordagem envolve um conjunto de fazeres com intencionalidades pedagógicas, que servirão de base e contribuirão para a redução das desigualdades digitais, possibilitando que as crianças tenham acesso a oportunidades de aprendizados relacionados a computação desde os primeiros anos da educação básica.

Dessa forma, a implementação da BNCC Computação na Educação Infantil no Município de Campina Grande, reforça o compromisso de garantir uma educação de qualidade com o acesso a inclusão digital, respeitando as características, singularidades e especificidades das infâncias.

2.1 - Diretrizes para a Implementação da BNCC Computação na Educação Infantil

A implementação da BNCC Computação na Educação Infantil deve respeitar as especificidades da primeira etapa da Educação Básica, garantindo que a inserção das tecnologias ocorra de maneira adequada ao desenvolvimento infantil. Para isso, algumas diretrizes fundamentais devem orientar a adoção de práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas aos campos de experiência e à ludicidade, característica dessa fase.

a) Exploração, Interação e Experimentação.

A aprendizagem na primeira infância ocorre essencialmente por meio da interação com o meio e da experimentação ativa. O uso da Computação nessa etapa deve favorecer a curiosidade, a exploração e a construção do conhecimento de maneira natural e espontânea. As crianças devem ser incentivadas a descobrir possibilidades, testar soluções e desenvolver sua criatividade, utilizando a tecnologia como um meio de potencializar suas experiências e interações com o mundo.

b) Ludicidade e Imaginação

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Dito isto, destacamos que a inserção da computação atreladas a atividades desplugadas deve incentivar o faz de conta, a imaginação e a criação. Neste sentido o contato com os meios digitais deve ser pensado de modo a oportunizar a exploração e experimentação, sendo estas promotoras de experiências, que possibilitem a construção do pensamento computacional.

c) Inclusão e Acessibilidade

Oportunizar as crianças o contato com o mundo digitais por meio de estratégias pedagógicas utilizando-se de recursos tecnológicos, é uma forma de promover a inclusão digital. Para isto, é preciso recursos acessíveis e adequados as faixas etárias, que respeitem as necessidades e especificidades das infâncias. A equidade na oferta de experiências tecnológicas proporciona as condições para que as crianças se conectem ao universo tecnológico, sendo este, um promotor de aprendizagens inclusivas e significativas.

d) Mediação Docente

O professor desempenha um papel essencial no planejamento e organização de contextos tecnológicos na Educação Infantil, sendo estes promotores de aprendizagens que estimulem as crianças à observação, exploração, pesquisa, investigação e interação com o meio e os pares. Para isso, faz-se necessário priorizar a formação continuada dos docentes, afim de suscitar a reflexão acerca da construção de um planejamento pedagógico que atenda as especificidades e necessidades das crianças.

Ao adotar essas diretrizes, a implementação da BNCC Computação na Educação Infantil contribuirá para a formação de sujeitos ativos, criativos e preparados para os desafios da era digital, sempre respeitando a essência da infância e garantindo um ambiente educativo acolhedor, inclusivo e estimulante.

2.2 - Computação - Educação Infantil

SENTIDOS, SABERES E CONHECIMENTOS/ CONCEITOS CENTRAIS (EIXO)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGENS E DESENVOLVIMENTO
Pensamento Computacional	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.
Pensamento Computacional	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.
Pensamento Computacional	(EI03CO03) Experimentar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.
Pensamento Computacional	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.
Pensamento Computacional	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
Pensamento Computacional	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).
Mundo Digital	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).
Mundo Digital	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.
Mundo Digital	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.
Cultura Digital	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
Cultura Digital	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

3 - A BNCC COMPUTAÇÃO NA ETAPA DO ENSINO FUNDAMENTAL

A implementação da BNCC Computação no Ensino Fundamental deve assegurar uma abordagem estruturada e progressiva, garantindo que os estudantes desenvolvam as competências necessárias para compreender e atuar no mundo digital de forma crítica, criativa e ética. Para isso, a BNCC Computação estabelece sete competências específicas, que devem orientar o planejamento pedagógico e a organização curricular.

As sete competências são:

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

(Computação – Complemento à BNCC, p. 11)

A adoção dessas sete competências na prática pedagógica do Ensino Fundamental possibilita uma formação digital abrangente e alinhada às demandas da sociedade contemporânea. Dessa forma, a BNCC Computação fortalece não apenas o conhecimento técnico dos estudantes, mas também suas habilidades cognitivas, socioemocionais e criativas, preparando-os para atuar de forma ética e inovadora em um mundo cada vez mais tecnológico e interconectado.

3.1 - Diretrizes para a Implementação da BNCC Computação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano)

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a introdução da Computação deve ocorrer de maneira lúdica, exploratória e integrada ao cotidiano dos estudantes. A BNCC Computação orienta que o desenvolvimento das competências digitais nessa etapa esteja alinhado ao processo de alfabetização e letramento, garantindo que as crianças adquiram conhecimentos básicos sobre tecnologia ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras. A seguir, apresentam-se diretrizes essenciais para a implementação desse componente curricular nos anos iniciais:

a) Exploração do Mundo Digital e Cultura da Investigação

As crianças devem ser estimuladas a explorar e compreender o mundo digital de forma natural e interativa. O contato inicial com a Computação deve envolver atividades que incentivem a curiosidade, a experimentação e a descoberta, permitindo que os estudantes percebam como a tecnologia está presente no dia a dia. Jogos educativos, histórias interativas e plataformas digitais seguras podem ser utilizados para introduzir conceitos como navegação na internet, dispositivos digitais e boas práticas no ambiente online.

b) Pensamento Computacional e Resolução de Problemas

A construção do pensamento computacional deve ser desenvolvida por meio de atividades que envolvam lógica, organização, categorização e identificação de padrões. Nos anos iniciais, a Computação pode ser trabalhada de forma desplugada, utilizando jogos, desafios e brincadeiras que estimulem o raciocínio lógico e a criatividade. Conceitos como sequência, algoritmos simples e decomposição de problemas podem ser explorados sem a necessidade de telas, preparando gradativamente os estudantes para uma compreensão mais aprofundada da programação e da automação.

c) Uso Ético e Seguro da Tecnologia

Desde os primeiros anos escolares, é fundamental ensinar às crianças princípios básicos de cidadania digital, promovendo o uso responsável e seguro da tecnologia. A mediação ativa dos educadores deve garantir que os estudantes compreendam questões como privacidade, respeito nas interações virtuais e cuidados com a segurança digital. Trabalhar esses conceitos de maneira contextualizada e lúdica contribui para a formação de usuários críticos e conscientes.

d) Criação e Experimentação com Tecnologias Digitais

A introdução à programação e ao pensamento computacional nos anos iniciais pode ocorrer por meio de ferramentas lúdicas, como blocos de programação visual, recursos de robótica educacional e atividades maker. A possibilidade de criar histórias interativas, animações e pequenos projetos digitais estimula a

autonomia e o engajamento dos estudantes, permitindo que desenvolvam soluções simples para problemas do seu cotidiano.

e) Colaboração e Interação Digital

A tecnologia deve ser utilizada como um meio para promover o trabalho em equipe e a construção colaborativa do conhecimento. Atividades coletivas que envolvam desafios computacionais, jogos cooperativos e criação de projetos digitais ajudam as crianças a desenvolver habilidades de comunicação, cooperação e resolução de conflitos, preparando-as para o uso responsável da tecnologia em contextos sociais e educacionais.

f) Tomada de Decisões com Base em Dados

Mesmo nos anos iniciais, as crianças podem ser incentivadas a observar e interpretar informações para tomar decisões informadas. Trabalhar a coleta e organização de dados simples, como preferências da turma ou resultados de experimentos práticos, ajuda a desenvolver o pensamento analítico e a compreender a importância da análise de informações na solução de problemas. Essas atividades contribuem para a construção de uma mentalidade voltada para a argumentação baseada em evidências.

A implementação dessas diretrizes nos anos iniciais do Ensino Fundamental assegura que a Computação seja introduzida de maneira integrada, acessível e significativa, respeitando o estágio de desenvolvimento das crianças e promovendo uma aprendizagem progressiva. A abordagem lúdica e interdisciplinar favorece a familiarização com a tecnologia, preparando os estudantes para desafios mais complexos nos anos seguintes e contribuindo para a formação de cidadãos digitais críticos e criativos.

3.2 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 1º Ano

1º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização de objetos	EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	Conceituação de Algoritmos	(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas. (EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra 'Algoritmos'.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.
		(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

3.3 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 2º Ano

2º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Modelagem de objetos	(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
	Algoritmos com repetições simples	(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
MUNDO DIGITAL	Instrução de máquina	(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.
	Hardware e software	(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.
	Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional	(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.

3.4 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 3º Ano

3º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Lógica computacional	(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.
	Algoritmos com repetições condicionais simples	(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
	Decomposição	(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.
	Codificação da informação	(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.
	Interface física	(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações
		(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.

3.5 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 4º Ano

4º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
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.
	Matrizes e registros	(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações.
	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida pela máquina (formato digital).
	Codificação da informação	(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).
CULTURA DIGITAL	Uso de tecnologias computacionais	(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.)
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados. (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

3.6 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 5º Ano

5º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
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.
		(EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
	Lógica computacional	(EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
	Algoritmos com seleção condicional	(EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
MUNDO DIGITAL	Arquitetura de computadores	(EF05CO05) Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).
	Armazenamento de dados	(EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
	Sistema operacional	(EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	(EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
		(EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais
	Uso de tecnologias computacionais	(EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
		(EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

3.7 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Iniciais – 1º ao 5º ano

ETAPA ENSINO FUNDAMENTAL- ANOS INICIAIS - 1º AO 5º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Organização e representação da informação	(EF15CO01) Identificar as principais formas de organizar e representar a informação de maneira estruturada (matrizes, registros, listas e grafos) ou não estruturada (números, palavras, valores verdade).
	Algoritmos	(EF15CO02) Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.
	Lógica computacional	(EF15CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.
	Decomposição	(EF15CO04) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
MUNDO DIGITAL	Codificação da informação	(EF15CO05) Codificar a informação de diferentes formas, entendendo a importância desta codificação para o armazenamento, manipulação e transmissão em dispositivos computacionais.
	Funcionamento de dispositivos computacionais	(EF15CO06) Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, entendendo os princípios de seu funcionamento.
	Sistema Operacional	(EF15CO07) Conhecer o conceito de Sistema Operacional e sua importância na integração entre software e hardware.
CULTURA DIGITAL	Uso de artefatos computacionais	(EF15CO08) Reconhecer e utilizar tecnologias computacionais para pesquisar e acessar informações, expressar-se crítica e criativamente e resolver problemas.
	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia computacional	(EF15CO09) Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.

4 - Diretrizes para a Implementação da BNCC Computação nos Anos Finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano)

A implementação da BNCC Computação nos Anos Finais do Ensino Fundamental deve ser conduzida de forma estruturada e intencional, garantindo que os estudantes desenvolvam habilidades e competências alinhadas às demandas do século XXI. Para isso, é essencial que as práticas pedagógicas sejam organizadas em torno de diretrizes que assegurem a aprendizagem significativa, contextualizada e integrada às diversas áreas do conhecimento.

a) Compreensão do Mundo Digital

Os estudantes devem desenvolver uma visão ampla sobre o funcionamento e os impactos das tecnologias digitais na sociedade. A compreensão dos conceitos fundamentais da Computação, como redes, internet, algoritmos e segurança digital, é essencial para que possam utilizar as tecnologias de forma crítica, responsável e consciente. Dessa forma, a BNCC Computação no Ensino Fundamental deve garantir que o conhecimento digital seja trabalhado de maneira interdisciplinar, promovendo a autonomia e a cidadania digital.

b) Pensamento Computacional

A capacidade de resolver problemas por meio do pensamento lógico e estruturado deve ser estimulada ao longo do Ensino Fundamental. Para isso, os estudantes devem ser incentivados a analisar desafios, identificar padrões, abstrair conceitos e decompor problemas em partes menores, buscando soluções eficientes e criativas. O ensino de Computação deve incluir atividades que favoreçam esse desenvolvimento, por meio de práticas que envolvam lógica de programação, representação de dados e modelagem de soluções computacionais.

c) Criação de Soluções Computacionais

A aprendizagem deve possibilitar que os estudantes projetem e desenvolvam soluções computacionais aplicáveis a diferentes contextos. O uso de linguagens de programação adequadas à faixa etária e a integração de ferramentas como a robótica educacional favorecem a construção do conhecimento de forma prática e interativa. O ensino baseado em projetos e na experimentação ativa fortalece essa competência, permitindo que os estudantes desenvolvam soluções inovadoras e ampliem sua compreensão sobre a aplicabilidade da Computação.

d) Interação e Colaboração no Mundo Digital

A tecnologia deve ser utilizada como um instrumento para fomentar a comunicação, o trabalho em equipe e a troca de conhecimentos. A implementação da BNCC Computação deve estimular práticas

pedagógicas que incentivem a participação em projetos coletivos e a construção colaborativa de soluções digitais. O desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, escuta ativa e cooperação, deve ser integrado ao processo de ensino, preparando os estudantes para atuar de maneira produtiva em ambientes digitais e presenciais.

e) Uso Crítico e Ético das Tecnologias Digitais

A educação digital deve capacitar os estudantes para compreender os aspectos éticos, políticos e sociais do uso da tecnologia. A segurança digital, a privacidade dos dados, a responsabilidade na comunicação online e o combate à desinformação devem ser trabalhados de maneira contínua e transversal. Para isso, estratégias pedagógicas como debates, estudos de caso e análise crítica de situações reais são essenciais, garantindo que os estudantes desenvolvam uma postura ética e responsável no uso das tecnologias digitais.

f) Engajamento e Cultura Digital

O ensino de Computação deve incentivar o protagonismo dos estudantes na criação e no uso da tecnologia. A cultura maker, a aprendizagem baseada em projetos e a experimentação devem ser valorizadas para estimular a criatividade e a inovação. Ambientes de aprendizagem que favoreçam a exploração tecnológica, como laboratórios de informática, espaços de robótica e plataformas de programação educacional, devem ser incorporados ao currículo, promovendo experiências práticas e interativas.

g) Resolução de Problemas do Mundo Real e Tomada de Decisões Baseadas em Dados

A Computação deve ser ensinada de forma contextualizada, conectando os conceitos digitais a desafios do cotidiano. A abordagem interdisciplinar e a aprendizagem baseada em problemas permitem que os estudantes apliquem seus conhecimentos em situações reais, desenvolvendo soluções tecnológicas para questões sociais, ambientais e econômicas. Além disso, é essencial que os estudantes desenvolvam a capacidade de tomar decisões com base em dados, compreendendo a importância da coleta, análise e interpretação de informações para embasar escolhas e resolver problemas de maneira fundamentada e eficiente. Trabalhar a ciência de dados e a estatística aplicada desde os anos iniciais contribui para o desenvolvimento do pensamento analítico e crítico, preparando os alunos para a sociedade digital e orientada por dados.

A implementação dessas diretrizes assegura que a BNCC Computação nos Anos Finais do Ensino Fundamental seja incorporada de maneira efetiva, promovendo uma formação digital ampla e alinhada às necessidades contemporâneas. O compromisso com uma abordagem pedagógica inovadora, articulada e interdisciplinar garante que os estudantes adquiram não apenas conhecimentos técnicos, mas também habilidades essenciais para sua participação ativa na sociedade digital.

4.1 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 6º Ano

6º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	PROGRAMAÇÃO	(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'
	TIPOS DE DADOS	
	PROGRAMAÇÃO	(EF06CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO	
	PROGRAMAÇÃO	(EF06CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO	
MUNDO DIGITAL	ESTRATÉGIAS DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS	(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
	DECOMPOSIÇÃO	
	ESTRATÉGIAS DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS	(EF06CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.
MUNDO DIGITAL	GENERALIZAÇÃO	(EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
	ARMAZENAMENTO E TRANSMISSÃO DE DADOS	(EF06CO07) Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino.
	FUNDAMENTOS DE TRANSMISSÃO DE DADOS	
MUNDO DIGITAL	ARMAZENAMENTO E TRANSMISSÃO DE DADOS	(EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
	GESTÃO DE DADOS	
	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
CULTURA DIGITAL	TECNOLOGIA DIGITAL E SOCIEDADE	
	USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS	(EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.
CULTURA DIGITAL	TECNOLOGIA DIGITAL E SUSTENTABILIDADE	

4.2 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 7º Ano

7º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	PROGRAMAÇÃO	(EF07CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
	PROGRAMAÇÃO USANDO REGISTROS E MATRIZES	
	PROGRAMAÇÃO	(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.
	ANÁLISE DE PROGRAMAS	
	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.
MUNDO DIGITAL	PROJETOS COM PROGRAMAÇÃO	
	PROGRAMAÇÃO	(EF07CO04) Explorar propriedades básicas de grafos.
	PROPRIEDADES DE GRAFOS	
	ESTRATÉGIAS DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS	(EF07CO05) Criar algoritmos fazendo uso da decomposição e do reúso no processo de solução de forma colaborativa e cooperativa e automatizá-los usando uma linguagem de programação.
	REÚSO	
MUNDO DIGITAL	ARMAZENAMENTO E TRANSMISSÃO DE DADOS	(EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.
	PROTOCOLOS DE COMUNICAÇÃO EM REDES	
	ARMAZENAMENTO E TRANSMISSÃO DE DADOS	(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.
CULTURA DIGITAL	FUNDAMENTOS DE SEGURANÇA CIBERNÉTICA	
	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA	(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.
	CYBERBULLYING	(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.
	USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS	(EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.
	IMPACTOS DA TECNOLOGIA DIGITAL	
CULTURA DIGITAL	USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS	(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.
	PRODUÇÃO DIGITAL	

4.3 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 8º Ano

8º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	PROGRAMAÇÃO	(EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
	PROGRAMAÇÃO COM LISTAS E RECURSÃO	(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.
	PROGRAMAÇÃO	(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.
	ALGORÍTMOS CLÁSSICOS	
	PROGRAMAÇÃO	(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.
	PROJETOS COM PROGRAMAÇÃO	
MUNDO DIGITAL	SISTEMAS DISTRIBUÍDOS E INTERNET	(EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento / processamento distribuídos.
	FUNDAMENTOS DE SISTEMA DISTRIBUÍDOS	
	SISTEMAS DISTRIBUÍDOS E INTERNET	(EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.
	INTERNET	
CULTURA DIGITAL	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA	(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética.
	REDES SOCIAIS E SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO	(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados
		(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.
	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA	(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.
	SEGURANÇA EM AMBIENTES VIRTUAIS	
	USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS	(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.
	USO CRÍTICO DAS MÍDIAS DIGITAIS	

4.4 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 9º Ano

9º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	PROGRAMAÇÃO PROGRAMAÇÃO USANDO GRAFOS E ÁRVORES	(EF09CO01) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação.
	PROGRAMAÇÃO PROJETOS COM PROGRAMAÇÃO	(EF09CO02) 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.
	PROGRAMAÇÃO AUTÔMATOS E LINGUAGENS BASEADAS EM EVENTOS	(EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.
MUNDO DIGITAL	SISTEMAS DISTRIBUÍDOS E INTERNET	(EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos.
	SEGURANÇA CIBERNÉTICA SISTEMAS DISTRIBUÍDOS E INTERNET	(EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados.
	SEGURANÇA CIBERNÉTICA	
CULTURA DIGITAL	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA TECNOLOGIA DIGITAL E SOCIEDADE	(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.
	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA TECNOLOGIA DIGITAL E SOCIEDADE	(EF09CO07) Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho. (EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.
	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA AUTORIA EM MEIO DIGITAL	(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.
	USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS QUALIDADE DA INFORMAÇÃO	(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada

4.5 - Computação: Complemento ao Currículo Local – Etapa Ensino Fundamental Anos Finais – 6º ao 9º Ano

ETAPA ENSINO FUNDAMENTAL- ANOS FINAIS - 6º AO 9º ANO		
EIXO	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADE
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	PROGRAMAÇÃO TIPOS DE DADOS	(EF69CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dado'. (EF69CO02) Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação (EF69CO03) Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita.
	ESTRATÉGIAS DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS DECOMPOSIÇÃO	(EF69CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
	ESTRATÉGIAS DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS 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.
	ESTRATÉGIAS DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS GENERALIZAÇÃO	(EF69CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.
	MUNDO DIGITAL	ARMAZENAMENTO E TRANSMISSÃO DE DADOS FUNDAMENTOS DE TRANSMISSÃO DE DADOS
ARMAZENAMENTO E TRANSMISSÃO DE DADOS GESTÃO DE DADOS		(EF69CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.
SISTEMAS DISTRIBUÍDOS E INTERNET FUNDAMENTOS DE SISTEMAS DISTRIBUÍDOS		(EF69CO09) Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos.
SISTEMAS DISTRIBUÍDOS E INTERNET		(EF69CO10) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.

	INTERNET	
CULTURA DIGITAL	SEGURANÇA E RESPONSABILIDADE NO USO DA TECNOLOGIA	(EF69CO11) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
	TECNOLOGIA E SOCIEDADE	
	USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS	(EF69CO12) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.
	TECNOLOGIA DIGITAL E SUSTENTABILIDADE	

5. MONITORAMENTO DA IMPLEMENTAÇÃO CURRICULAR

O monitoramento da implementação da BNCC Computação no Currículo Local de Campina Grande deve ser um processo sistemático, envolvendo a coleta e análise de dados que possibilitem ajustes contínuos na prática pedagógica. Para isso, recomenda-se:

- **Acompanhamento pedagógico nas escolas**, realizado pela equipe gestora das Unidades Educacionais, garantindo que as diretrizes sejam observadas e adaptadas à realidade local;
- **Formação continuada dos professores**, com levantamento das necessidades formativas e oferta de formações alinhadas aos desafios enfrentados na prática;
- **Relatórios de implementação**, elaborados com base em dados qualitativos e quantitativos, permitindo ajustes estratégicos nas políticas educacionais;
- **Avaliação da infraestrutura tecnológica**, verificando a disponibilidade e adequação dos recursos necessários para o ensino de Computação;
- **Pesquisas e enquetes com estudantes e docentes**, coletando percepções sobre a efetividade das metodologias adotadas e os desafios encontrados.

6. INDICADORES DE SUCESSO

Para garantir um acompanhamento eficaz, é fundamental estabelecer indicadores que permitam medir o impacto da implementação da BNCC Computação. Os principais indicadores incluem:

- **Engajamento dos estudantes** nas atividades de Computação e projetos interdisciplinares;
- **Nível de domínio das competências computacionais** estabelecidas na BNCC, identificado por meio de avaliações diagnósticas e processuais;
- **Uso da tecnologia de forma crítica e responsável**, evidenciado na participação dos alunos em iniciativas de cultura digital e segurança online;
- **Taxa de participação e conclusão da formação continuada dos professores**, refletindo o fortalecimento das práticas pedagógicas;
- **Ampliação da infraestrutura tecnológica nas escolas**, garantindo equidade no acesso aos recursos digitais.

7. AJUSTES E APRIMORAMENTO CONTÍNUO

O processo de avaliação e monitoramento deve ser dinâmico, permitindo adaptações conforme as demandas e desafios identificados. Com base nos resultados obtidos, a Secretaria Municipal de Educação poderá:

- Revisar e atualizar diretrizes pedagógicas, garantindo maior alinhamento às necessidades dos estudantes e professores;
- Ampliar a oferta de formação continuada para os docentes, com pautas específicas para o aprimoramento das práticas de ensino em Computação;
- Melhorar a infraestrutura tecnológica, promovendo investimentos para expandir o acesso às ferramentas digitais nas escolas;
- Incentivar a troca de experiências entre escolas e professores, fortalecendo boas práticas e soluções inovadoras para o ensino de Computação.

Ao adotar uma abordagem sistemática para a avaliação e o monitoramento da implementação da BNCC Computação, o município assegura que esse processo seja eficaz, promovendo uma educação de qualidade e garantindo que os estudantes desenvolvam as competências essenciais para a era digital.

8 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação da BNCC Computação na Rede Municipal de Ensino de Campina Grande representa um avanço significativo no compromisso com a inovação educacional, a equidade e a formação integral dos estudantes. Ao assegurar que todos tenham acesso ao desenvolvimento de competências e habilidades computacionais, o município reafirma seu papel na promoção de uma educação alinhada às transformações tecnológicas e às demandas da sociedade contemporânea, preparando os alunos para atuar de forma crítica, criativa e ética no mundo digital.

A adoção da Computação como um componente essencial do currículo reflete o reconhecimento de que a tecnologia é um eixo estruturante da vida social, econômica e cultural do século XXI. Nesse sentido, a integração transversal desse conhecimento aos diferentes componentes curriculares visa promover uma aprendizagem significativa, contextualizada e interdisciplinar, fortalecendo a construção do pensamento computacional, a compreensão das dinâmicas digitais e o desenvolvimento de uma cultura digital reflexiva e responsável.

Para garantir a efetividade dessa implementação, torna-se imprescindível o engajamento contínuo de gestores, educadores e da comunidade escolar. A tecnologia deve ser compreendida não apenas como uma ferramenta pedagógica, mas como um recurso transformador capaz de ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem. Além disso, a adoção de metodologias ativas, que colocam os estudantes no centro do processo educativo, contribuirá para o fortalecimento da autonomia, da colaboração, da resolução de problemas e da tomada de decisões, competências essenciais para a cidadania digital e para o mundo do trabalho.

A Secretaria Municipal de Educação de Campina Grande reafirma seu compromisso com a promoção de uma educação pública de qualidade, investindo na infraestrutura necessária, na formação continuada dos docentes e na implementação de práticas pedagógicas inovadoras. A consolidação da BNCC Computação nas escolas municipais deve ser um processo dinâmico, pautado no monitoramento constante e na adequação às necessidades locais.

Este documento constitui, assim, um referencial essencial para a construção de práticas educacionais alinhadas às diretrizes nacionais e às especificidades do contexto municipal. Acreditamos que sua implementação contribuirá significativamente para o desenvolvimento de competências fundamentais para a formação acadêmica, profissional e cidadã dos estudantes, assegurando que estejam preparados para os desafios e oportunidades da era digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP nº 1, de 4 de outubro de 2022. Dispõe sobre a inclusão da Computação na Educação Básica como componente curricular da Base Nacional Comum Curricular. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 10 out. 2022. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECPN12022.pdf. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Computação – Complemento à BNCC*. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/computacao-na-educacao-basica/documento-computacao-complemento-a-bncc.pdf>. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 4, de 13 de julho de 2010. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 14 jul. 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=14801-rceb004-10-pdf&category_slug=julho-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Resolução CNE/CEB nº 5, de 17 de dezembro de 2009. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 18 dez. 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13918-rcp005-09-pdf&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil (Marco Civil da Internet). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera o Marco Civil da Internet (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. *Referenciais de Competências para a Cultura Digital*. Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=144337-referenciais-competencias-cultura-digital-pdf&category_slug=documentos-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 26 de fevereiro de 2025.

CAMPINA GRANDE. Lei nº 6.050, de 22 de junho de 2015. Aprova o Plano Municipal de Educação – PME e dá outras providências. *Semanário Oficial*, n. 2.420, Campina Grande, PB, 22-26 jun. 2015.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESTADO DA PARAÍBA. *Proposta Curricular do Estado da Paraíba*. 2020. Disponível em: [<http://www.educacao.pb.gov.br/>]. Acesso em: 7 mar. 2025.

EXTRATO DE CONTRATO

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.06.041/2025.
PARTES: SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E MOVING CAPACITACOES LTDA. **OBJETO:** CONTRATAÇÃO DIRETA, POR INEXIGIBILIDADE DE LICITAÇÃO PARA CURSO DE FORMAÇÃO DE EQUIPE PARA PLANEJAMENTO DE LICITAÇÕES E FISCALIZAÇÃO DE OBRAS, EM CONFORMIDADE COM A LEI Nº 14.133/2021, DESTINADO A CAPACITAR O SETOR DE ENGENHARIA DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA. **PROCESSO DE COMPRA:** INEXIGIBILIDADE DE LICITAÇÃO Nº 06.003/2025, PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 1.702/2024. **VIGÊNCIA:** O PRAZO DE VIGÊNCIA DA CONTRATAÇÃO É DE 12 (DOZE) MESES CONTADOS DA PUBLICAÇÃO DO EXTRATO CONTRATUAL NO SEMANÁRIO OFICIAL DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE NA FORMA DO ARTIGO 105 DA LEI Nº 14.133/2021. **VALOR:** R\$ 16.534,00 (DEZESSEIS MIL, QUINHENTOS E TRINTA E QUATRO REAIS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 12 361 1009 2036 | 3390.39 | 15500000. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **SIGNATÁRIOS:** RAYMUNDO ASFORA NETO E JORGE ABUKATER. **DATA DE ASSINATURA:** 19 DE MARÇO DE 2025.

RAYMUNDO ASFORA NETO

Secretário de Educação

EXTRATO DE CONTRATO

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.06.056.2025.
PARTES: SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E AYDA M S NOGUEIRA ASSESSORIA ADMISTRATIVA E FINANCEIRA. **OBJETO:** CONTRATAÇÃO PROFISSIONAL PARA REALIZAÇÃO DE SERVIÇOS DE PESQUISA, ESTUDOS, ELABORAÇÃO DE RELATÓRIOS, EMISSÃO DE DIAGNÓSTICOS E IMPLEMENTAÇÃO DE AÇÕES, MODELOS E SUGESTÕES DE PROCESSOS OPERACIONAIS E ADMINISTRATIVOS, OBJETIVANDO NORMATIZAR E APRIMORAR AS ROTINAS E PROCEDIMENTOS CONTÍNUOS ENTRE AS INFORMAÇÕES PRESTADAS A PREVIDÊNCIA SOCIAL E AO FGTS/CAIXA ECONÔMICA FEDERAL POR PARTE DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA. **PROCESSO:** INEXIGIBILIDADE DE LICITAÇÃO Nº 06.004/2025 PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 084/2025. **VIGÊNCIA:** O PRAZO DE VIGÊNCIA DA CONTRATAÇÃO É DE 12 (DOZE) MESES CONTADOS DA ASSINATURA DO CONTRATO PRORROGÁVEL POR ATÉ 10 ANOS, NA FORMA DOS ARTIGOS 106 E 107 DA LEI Nº 14.133, DE 2021. **VALOR:** R\$ 42.000,00 (QUARENTA E DOIS MIL REAIS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 12 361 1009 2036 | 3390.39 | 15500000. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº. 14.133/2021 E SUAS ALTERAÇÕES. **SIGNATÁRIOS:** RAYMUNDO ASFORA NETO E AYDA MARYLAC SOUTO NOGUEIRA **DATA DE ASSINATURA:** 27 DE MARÇO DE 2025.

RAYMUNDO ASFORA NETO

Secretário de Educação

REPUBLICAÇÃO POR INCORREÇÃO**EXTRATO DE CONTRATO**

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.06.039/2025.
PARTES: SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E SOLUÇÕES EM LICITAÇÕES LTDA. **OBJETO:** AQUISIÇÃO DE MATERIAL DE LIMPEZA PARA ATENDER AS NECESSIDADES DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA, NAS CONDIÇÕES ESTABELECIDAS NO TERMO DE REFERÊNCIA. **LICITAÇÃO:** PREGÃO ELETRÔNICO Nº 9.03.06.2024 **VIGÊNCIA:** O CONTRATO PERMANECERÁ EM VIGOR ATÉ O TÉRMINO DO EXERCÍCIO FINANCEIRO CORRESPONDENTE AO ANO EM QUE FOR ASSINADO, OU SEJA, ATÉ 31 DE DEZEMBRO, COM INICIO A PARTIR DA PUBLICAÇÃO NO SEMANÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO DE CAMPINA GRANDE – PB. **VALOR:** R\$ 15.662,50 (QUINZE MIL, SEISCENTOS E SESSENTA E DOIS REAIS E CINQUENTA CENTAVOS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 12 361 1009 2036 | 3390.30 | 25431030. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº. 14.133/2021 E SUAS ALTERAÇÕES. **SIGNATÁRIOS:** RAYMUNDO ASFORA NETO E RICARDO ALEXANDRE DINIZ RODRIGUES. **DATA DE ASSINATURA:** 19 DE MARÇO DE 2025.

RAYMUNDO ASFORA NETO

Secretário de Educação

REPUBLICAÇÃO POR INCORREÇÃO**EXTRATO DE CONTRATO**

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.06.055.2025.
PARTES: SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E TEIXEIRA DE ARRUDA LTDA. **OBJETO:** AQUISIÇÃO DE MATERIAL DE EXPEDIENTE PARA SUPRIR AS NECESSIDADES DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA. **LICITAÇÃO:** PREGÃO ELETRÔNICO Nº 9.03.09.2024 **VIGÊNCIA:** O CONTRATO PERMANECERÁ EM VIGOR ATÉ O TÉRMINO DO EXERCÍCIO FINANCEIRO CORRESPONDENTE AO ANO EM QUE FOR ASSINADO, OU SEJA, ATÉ 31 DE DEZEMBRO, COM INICIO A PARTIR DA PUBLICAÇÃO NO SEMANÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO DE CAMPINA GRANDE – PB. **VALOR:** R\$ 18.744,00 (DEZOITO MIL, SETECENTOS E QUARENTA E QUATRO REAIS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 12 361 1009 2036 | 3390.30 | 25431030. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº. 14.133/2021 E SUAS ALTERAÇÕES. **SIGNATÁRIOS:** RAYMUNDO ASFORA NETO E ISABELA TEIXEIRA DE ARRUDA MAIA **NOBREDATA DE ASSINATURA:** 21 DE MARÇO DE 2025.

RAYMUNDO ASFORA NETO

Secretário de Educação

**SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO****PORTARIA Nº 013/2025**

A Secretária de Desenvolvimento Econômico, no uso de suas atribuições legais, considerando o previsto na Lei Nº 14.133/21

quanto às determinações legais para realização de contratações pela Administração Pública e ainda quanto às determinações legais para acompanhamento e fiscalização dos contratos administrativos.

RESOLVE

Art. 1º - Designar os seguintes servidores para comporem a Comissão de Fiscalização Técnica do Contrato decorrente da LICITAÇÃO NA MODALIDADE CONCORRÊNCIA Nº 9.07.01/20245 cujo objeto contratual é: **CONTRATAÇÃO DE SERVIÇO DE DECORAÇÃO URBANA PARA FESTIVIDADES JUNINAS DA EDIÇÃO 2025 DO EVENTO “O MAIOR SÃO JOÃO DO MUNDO”, INCLUINDO O FORNECIMENTO DE MATERIAIS E MANUTENÇÃO, CONTEMPLANDO RUAS, AVENIDAS, PRAÇAS, PARQUES E DEMAIS LOCALIDADES, ATENDENDO AS NECESSIDADES DA SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE – PB, CONFORME CONCORRÊNCIA DE Nº 9.07.001/2025.**

I. MEMBROS DA COMISSÃO DE FISCALIZAÇÃO TÉCNICA DO CONTRATO: Gabriella Maria Freitas Alves Fernandes - Mat. 30057 e José Luís de Souza - Mat. 30179.

Art. 2º - O prazo de validade da comissão de fiscalização de contratos será de 01 (um) ano, a partir da presente data.

Art. 3º - Revogam-se as disposições em contrário.

Campina Grande, 10 de Março de 2025.

TÂMELA SABRINA VASCONCELOS FAMA
Secretária de Desenvolvimento Econômico

DISPENSA Nº 07.003/2025 PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº165/2025 AVISO DE RATIFICAÇÃO

Considerando o que consta dos autos do Processo Administrativo Nº 165/2025, cujo o objeto é a CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA A REALIZAÇÃO DE CONSULTORIA, AÇÕES DE PROMOÇÃO DO DESTINO TURÍSTICO E PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS TÉCNICOS E DE ORIENTAÇÃO PARA A SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DO MUNICÍPIO DE CAMPINA GRANDE – PB. RATIFICO A DISPENSA Nº 7.003/2025, em favor de SIGMA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO LTDA inscrita no CNPJ sob 11.509.009/0001-49, no valor de R\$ 180.000,00 (cento e oitenta mil reais), com fundamento no Artigo 74, Inciso III, alínea ‘b’ da LEI FEDERAL Nº 14.133/21, conforme Parecer da Assessoria Jurídica.

Campina Grande, 24 de março de 2025

TÂMELA SABRINA VASCONCELOS FAMA
Secretária de Desenvolvimento Econômico

INEXIGIBILIDADE Nº 07.002/2025 PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 093 /2025 AVISO DE RATIFICAÇÃO

Considerando o que consta dos autos do Processo Administrativo Nº 093/2025, cujo o objeto é

CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA A REALIZAÇÃO DE CONSULTORIA, AÇÕES DE PROMOÇÃO DO DESTINO TURÍSTICO E PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS TÉCNICOS E DE ORIENTAÇÃO PARA A SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DO MUNICÍPIO DE CAMPINA GRANDE – PB. **RATIFICO A INEXIGIBILIDADE Nº 07.002/2025, em favor de SERVIÇO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS DA PARAÍBA - SEBRAE, inscrita no CNPJ sob 09.139.551/0001-05, no valor de R\$ 300.000,00 (trezentos mil reais), com fundamento no Artigo 74, Inciso III, da LEI FEDERAL Nº 14.133/21, conforme Parecer da Assessoria Jurídica.**

Campina Grande, 20 de março de 2025

TÂMELA SABRINA VASCONCELOS FAMA
Secretária de Desenvolvimento Econômico

SECRETARIA DE SAÚDE

INEXIGIBILIDADE DE LICITAÇÃO Nº 16.011/2025 PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 218/2025 AVISO DE RATIFICAÇÃO

O SECRETÁRIO MUNICIPAL DE SAÚDE em observância aos requisitos previstos na legislação pertinente, RATIFICA a INEXIGIBILIDADE DE LICITAÇÃO Nº 16.011/2025, cujo objeto é o AQUISIÇÃO DE FILTROS PARA PURIFICAÇÃO DE SOLUÇÃO DE DIÁLISE PARA ATENDER AS NECESSIDADES DO SETOR DE HEMODIÁLISE DO HOSPITAL DR. EDGLEY NA CIDADE DE CAMPINA GRANDE-PB., em favor da PESSOA JURÍDICA FRESENIUS MEDICAL CARE LTDA, inscrita no CNPJ sob Nº 01.440.590/0001-36, no VALOR de R\$ 15.300,00 (quinze mil e trezentos reais). Com fundamento no Artigo 74, inciso I da LEI Nº 14.133/2021 e alterações, conforme análises e Parecer da Assessoria Jurídica.

Campina Grande, 27 de março de 2025.

CARLOS MARQUES DUNGA JÚNIOR
Secretário de Saúde

EXTRATO DE CONTRATO

Instrumento: Termo De Contrato Nº 16096/2025/Sms/Pmcg. Partes: Sms/Pmcg E Organização Papel Marchê. Objeto: Contratualização Que Permita Ao Fundo Municipal De Saúde De Campina Grande Operar O Repasse De Recursos Oriundos Da Portaria Gm/Ms Nº 6.334, De 27 De Dezembro De 2024 (Autoriza O Estado, Município Ou Distrito Federal A Receber Recursos Referentes Ao Incremento Temporário Ao Custeio Dos Serviços De Atenção Especializada À Saúde), Conforme Proposta De Incremento Mac De Nº 36000639609202400 (Cód. De Emenda: 12710023– No Valor De R\$120.000,00 – Cento E Vinte Mil Reais), Advinda Do Parlamentar Luis Couto, Conforme Ofício Nº 260/2024-Gab-Lac. Valor Global: R\$ 120.000,00. Prazo Contratual: 12 Meses. Fundamentação Legal: Inexigibilidade De Licitação Nº. 16010/2025/Sms/Pmcg – Lei Nº 14.133/2021. Funcional Programática: 10.302.1015.2117. Elemento Da Despesa: 3390.39. Fontes De Recursos: 16000000. Signatários: Carlos Marques Dunga Júnior E Érika Matias Souza Dias. Data Da Assinatura: 27/03/2025.

CARLOS MARQUES DUNGA JÚNIOR
Secretário de Saúde

EXTRATO DE ADITIVO

Instrumento: Termo Aditivo Nº 002 Ao Contrato Nº 16361/2023/Sms/Pmcg Oriundo Da Inexigibilidade De Licitação Nº. 16155/2023. Partes: Sms/Pmcg E Vigor Gestão De Serviços Em Saúde Ltda. Objeto Contratual: Contratação De Profissionais Médicos, Com Comprovação De Experiência De Atuação, Para Atendimento De Urgência E Emergência, De Forma Complementar, Em Regime De Atendimentos Ambulatoriais, Cirurgias, Pareceres Médicos, Plantões Presenciais E/Ou Sobreaviso, Procedimentos Ambulatoriais E Visitas Clínicas, Para Desempenharem Suas Atividades Junto Ao Fundo Municipal De Saúde De Campina Grande. Objeto Do Aditivo: Aumento De Valor No Importe De R\$ 112.500,00. Fundamentação: Artigo 65 Da Lei Nº. 8.666/93. Signatários: Carlos Marques Dunga Júnior E Jefte Jonny Santos. Data Da Assinatura: 26/03/2025.

CARLOS MARQUES DUNGA JÚNIOR

Secretário de Saúde

EXTRATO DE ADITIVO

Instrumento: Termo Aditivo Nº 002 Ao Contrato Nº 16236/2023/Sms/Pmcg Oriundo Da Inexigibilidade De Licitação Nº. 16056/2023. Partes: Sms/Pmcg E Clinica Bom Doutor Ltda. Objeto Contratual: Contratação De Profissionais Médicos, Com Comprovação De Experiência De Atuação, Para Atendimento De Urgência E Emergência, De Forma Complementar, Em Regime De Atendimentos Ambulatoriais, Cirurgias, Pareceres Médicos, Plantões Presenciais E/Ou Sobreaviso, Procedimentos Ambulatoriais E Visitas Clínicas, Para Desempenharem Suas Atividades Junto Ao Fundo Municipal De Saúde De Campina Grande. Objeto Do Aditivo: Prorrogação Contratual Por Igual Período (Até 27/03/2026) E Igual Valor (R\$ 450.000,00). Fundamentação: Artigo 57, li, Da Lei Nº. 8.666/93. Signatários: Carlos Marques Dunga Júnior E Carlos Antonio Raulino De Oliveira Castro Marques. Data Da Assinatura: 27/03/2025.

CARLOS MARQUES DUNGA JÚNIOR

Secretário de Saúde

EXTRATO DE RESCISÃO

Instrumento: Termo De Rescisão Amigável Do Contrato Nº 16543/2024. Partes: Secretaria Municipal De Saúde De Campina Grande E Bruno Soares Silva. Objeto: O Contratado Prestará Aos Habitantes Do Município De Campina Grande -Pb, Serviços Na Área De Saúde Pública Para Atendimento De Urgência E Emergência, De Forma Complementar, Em Regime De Atendimentos Ambulatoriais, Cirurgias, Pareceres Médicos, Plantões Presenciais E/Ou Sobreaviso, Visitas Clínicas Para Pessoa Física E Jurídica Nas Zonas Urbana E Rural Do Município De Campina Grande - Pb. Fundamentação Legal: Art. 138, li, Da Lei Nº. 14.133/2021. Licitação/Modalidade: Inexigibilidade De Licitação Nº 16304/2024. Data Da Assinatura: 27/03/2025.

CARLOS MARQUES DUNGA JÚNIOR

Secretário de Saúde

**SECRETARIA DE ESPORTE,
JUVENTUDE E LAZER****EXTRATO DE CONTRATO**

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.13.001/2025. **PARTES:** SECRETARIA DE JUVENTUDE, ESPORTE E LAZER E MODERNA LOCAÇÃO E EMPREENDIMENTOS LTDA. **OBJETO:** O OBJETO DO PRESENTE INSTRUMENTO É A CONTRATAÇÃO DOS SERVIÇOS DE LOCAÇÃO DE ESTRUTURAÇÃO DE EVENTOS, PARA SUPRIR AS NECESSIDADES DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA. **LICITAÇÃO:** PREGÃO ELETRÔNICO POR SISTEMA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 9.03.05/2024, PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 303/2024. **VIGÊNCIA:** O CONTRATO TERÁ VIGÊNCIA DE 12 (DOZE) MESES, CONTADOS DA PUBLICAÇÃO NO SEMANÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO, PODENDO SER PRORROGADO POR INTERESSE DAS PARTES, CONFORME ART. 105, DA LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **VALOR:** O VALOR TOTAL DA CONTRATAÇÃO É DE R\$ 14.398,60 (QUATORZE MIL, TREZENTOS E NOVENTA E OITO REAIS E SESSENTA CENTAVOS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 27 812 1012 2080 | 3390.39 | 15001000. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **SIGNATÁRIOS:** RONALDO DA CUNHA LIMA NETO E ANTONIO ERIBERTO OLIVEIRA DE MENDONÇA. **DATA DE ASSINATURA:** 26 DE MARÇO DE 2025.

RONALDO DA CUNHA LIMA NETO

Secretário de Juventude, Esporte e Lazer

EXTRATO DE CONTRATO

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.13.002/2025. **PARTES:** SECRETARIA DE JUVENTUDE, ESPORTE E LAZER E STUDIO NIGHT PALCO E SONORIZAÇÃO EIRELI. **OBJETO:** O OBJETO DO PRESENTE INSTRUMENTO É A CONTRATAÇÃO DOS SERVIÇOS DE LOCAÇÃO DE ESTRUTURAÇÃO DE EVENTOS, PARA SUPRIR AS NECESSIDADES DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA. **LICITAÇÃO:** PREGÃO ELETRÔNICO POR SISTEMA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 9.03.05/2024, PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 303/2024. **VIGÊNCIA:** O CONTRATO TERÁ VIGÊNCIA DE 12 (DOZE) MESES, CONTADOS DA PUBLICAÇÃO NO SEMANÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO, PODENDO SER PRORROGADO POR INTERESSE DAS PARTES, CONFORME ART. 105, DA LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **VALOR:** O VALOR TOTAL DA CONTRATAÇÃO É DE R\$ 62.940,00 (SESSENTA E DOIS MIL, NOVECENTOS E QUARENTA REAIS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 27 812 1012 2080 | 3390.39 | 15001000. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **SIGNATÁRIOS:** RONALDO DA CUNHA LIMA NETO E GERENALDO FAUSTINO GOMES FILHO. **DATA DE ASSINATURA:** 26 DE MARÇO DE 2025.

RONALDO DA CUNHA LIMA NETO

Secretário de Juventude, Esporte e Lazer

EXTRATO DE CONTRATO

INSTRUMENTO: CONTRATO Nº 2.13.003/2024. **PARTES:** SECRETARIA DE JUVENTUDE, ESPORTE E LAZER E PLANET LOCAÇÕES E SERVIÇOS LTDA. **OBJETO:** O OBJETO DO PRESENTE INSTRUMENTO É A

CONTRATAÇÃO DOS SERVIÇOS DE LOCAÇÃO DE ESTRUTURAÇÃO DE EVENTOS, PARA SUPRIR AS NECESSIDADES DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE, ESTADO DA PARAÍBA. **LICITAÇÃO:** PREGÃO ELETRÔNICO POR SISTEMA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº 9.03.05/2024, PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 303/2024. **VIGÊNCIA:** O CONTRATO TERÁ VIGÊNCIA DE 12 (DOZE) MESES, CONTADOS DA PUBLICAÇÃO NO SEMANÁRIO OFICIAL DO MUNICÍPIO, PODENDO SER PRORROGADO POR INTERESSE DAS PARTES, CONFORME ART. 105, DA LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **VALOR:** O VALOR TOTAL DA CONTRATAÇÃO É DE R\$ 23.900,00 (VINTE E TRÊS MIL E NOVECENTOS REAIS). **FUNCIONAL PROGRAMÁTICA:** 27 812 1012 2080 | 3390.39 | 15001000. **FUNDAMENTAÇÃO:** LEI FEDERAL Nº 14.133/21. **SIGNATÁRIOS:** RONALDO DA CUNHA LIMA NETO E MARCIO MANOEL DE BRITO DA SILVA. **DATA DE ASSINATURA:** 26 DE MARÇO DE 2025.

RONALDO DA CUNHA LIMA NETO

Secretário de Juventude, Esporte e Lazer

SEPARATA DO SEMÁRIO OFICIAL

ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA DE CAMPINA GRANDE
SECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

ADMINISTRAÇÃO: BRUNO CUNHA LIMA BRANCO
LEI MUNICIPAL Nº 04, DE 29 DE DEZEMBRO DE 1955

A Separata do Semário Oficial é uma publicação extra do jornal, disponível digitalmente no endereço eletrônico da Prefeitura Municipal de Campina Grande/PB.

Os departamentos são responsáveis pelo conteúdo dos atos oficiais publicados.

REDAÇÃO

Jonas Araújo Nascimento
Warlyson José Santos Souto

CONTATO

semanariopmcg@gmail.com

ENDEREÇO

Avenida Marechal Floriano Peixoto, 692, Centro,
Campina Grande/PB