



SEMANÁRIO OFICIAL DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

GABINETE DO PREFEITO



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 384/2026-GAPRE

de 13 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições conferidas pelo art. 62, incisos VI e IX, e pelo art. 77, inciso II, alínea "a", da Lei Orgânica do Município, bem como em conformidade com o art. 134, inciso II, da Lei Federal nº 8.069/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), com redação dada pela Lei Federal nº 12.696/2012, que assegura ao Conselheiro Tutelar o direito ao gozo de férias anuais remuneradas,

RESOLVE:

Art. 1º. Nomear **WALDECI ALVES DE SOUZA**, suplente do Conselho Tutelar do Município de Mamanguape, para substituir os(as) Conselheiros(as) Tutelares abaixo relacionados(as), durante os respectivos períodos de férias:

- Antônia Batista da Silva – 10/07/2026 a 08/08/2026 (30 dias)
- Luan Carlos Nascimento de Oliveira – 09/08/2026 a 07/09/2026 (30 dias)
- Thays Rosas Ferreira – 08/09/2026 a 07/10/2026 (30 dias)
- Edson Santos da Luz Júnior – 08/10/2026 a 06/11/2026 (30 dias)
- Gésio Gomes Ferreira – 07/11/2026 a 06/12/2026 (30 dias)

Parágrafo único. A substituição de que trata o caput observará o disposto no art. 31, inciso II, da Lei Municipal nº 919/2015, combinado com o art. 134, inciso II, da Lei Federal nº 8.069/1990 (ECA).

Art. 2º. Fica revogada, em razão de erro material nas datas dos períodos de férias, a Portaria nº 381/2026-GAPRE, de 10 de julho de 2026, que passa a não produzir mais efeitos, prevalecendo, a partir da publicação desta, os períodos de substituição fixados no art. 1º desta Portaria.

Art. 3º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 13 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 385/2026-GAPRE

de 13 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, inciso VI e artigo 77, inciso II, alínea a, da Lei Orgânica do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Exonerar **MARIA CAROLINA SOUSA ARAÚJO** do cargo em comissão de **SECRETÁRIA ADJUNTA DA CULTURA**, símbolo **SMA**, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a **01 de julho de 2026**.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 13 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 386/2026-GAPRE

de 13 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, incisos VI e IX, e artigo 77, inciso II, da Lei Orgânica do Município, e de conformidade com a Lei Complementar nº. 09/2021, de 26 de março de 2021, que instituiu a nova Estrutura Administrativa do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Nomear **MARIA LIVRAMENTO DE OLIVEIRA** para ocupar o cargo de provimento em comissão de **COORDENADOR PEDAGÓGICO DO EJA**, símbolo **DAI-100**, com lotação na Secretaria de Educação deste Município.

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

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 13 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 387/2026-GAPRE

de 13 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, inciso VI e artigo 77, inciso II, alínea a, da Lei Orgânica do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Exonerar **LUIZ CARLOS DOS SANTOS COSTA** do cargo em comissão de **SECRETÁRIO ADJUNTO DA INDÚSTRIA, COMÉRCIO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO**, símbolo **SMA**, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a **01 de julho de 2026**.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 13 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 388/2026-GAPRE

de 13 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, inciso VI e artigo 77, inciso II, alínea a, da Lei Orgânica do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Exonerar **MARIA NAZARÉ SILVA DE MOURA** do cargo em comissão de **SECRETÁRIA ADJUNTA DE RECURSOS HÍDRICOS**, símbolo **SMA**, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a **01 de julho de 2026**.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 13 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



SEMANÁRIO OFICIAL DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 389/2026-GAPRE

de 14 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, incisos VI e IX, e artigo 77, inciso II, da Lei Orgânica do Município, e de conformidade com a Lei Complementar nº. 09/2021, de 26 de março de 2021, que instituiu a nova Estrutura Administrativa do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Nomear MARIA CAROLINA SOUSA ARAÚJO para ocupar o cargo de provimento em comissão de SECRETÁRIA DOS DIREITOS DAS MULHERES, símbolo SM, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a 02 de julho de 2026.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 14 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 390/2026-GAPRE

de 14 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, incisos VI e IX, e artigo 77, inciso II, da Lei Orgânica do Município, e de conformidade com a Lei Complementar nº. 09/2021, de 26 de março de 2021, que instituiu a nova Estrutura Administrativa do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Nomear LUIZ CARLOS DOS SANTOS COSTA para ocupar o cargo de provimento em comissão de SECRETÁRIO ADJUNTO DE RECURSOS HÍDRICOS, símbolo SMA, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a 02 de julho de 2026.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 14 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 391/2026-GAPRE

de 14 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, incisos VI e IX, e artigo 77, inciso II, da Lei Orgânica do Município, e de conformidade com a Lei Complementar nº. 09/2021, de 26 de março de 2021, que instituiu a nova Estrutura Administrativa do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Nomear MARIA NAZARÉ SILVA DE MOURA para ocupar o cargo de provimento em comissão de SECRETÁRIA ADJUNTA DA CULTURA, símbolo SMA, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a 02 de julho de 2026.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 14 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE
GABINETE DO PREFEITO

PORTARIA Nº 392/2026-GAPRE

de 14 de julho de 2026.

O PREFEITO CONSTITUCIONAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, Estado da Paraíba, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 62, incisos VI e IX, e artigo 77, inciso II, da Lei Orgânica do Município, e de conformidade com a Lei Complementar nº. 09/2021, de 26 de março de 2021, que instituiu a nova Estrutura Administrativa do Município,

RESOLVE:

Art. 1º. Nomear WHALAMYS LOURENÇO DE ARAUJO para ocupar o cargo de provimento em comissão de SECRETÁRIO ADJUNTO DA INDÚSTRIA, COMÉRCIO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, símbolo SMA, pertencente ao Quadro de Pessoal Comissionado deste Órgão Público Municipal.

Art. 2º. A presente Portaria entra em vigor na data de sua publicação, com efeitos retroativos a 02 de julho de 2026.

Gabinete do Prefeito Municipal de Mamanguape - PB, 14 de julho de 2026.

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Prefeito Constitucional



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO



Interessados: Secretaria Municipal de Educação Município: MAMANGUAPE UF: PB
Assunto: Alteração dos RCM de Mamanguape/PB sobre Computação na Educação Básica
Resolução CME: 032/2026 Aprovado em: 13/07/2026

RESOLUÇÃO CME Nº. 032/2026

Estabelece alteração com inclusão normativa no Referencial Curricular deste Município de MAMANGUAPE/PB sobre Computação na Educação Básica, como Complemento à BNCC e dá outras providências, bem como atendimento à condicionante do VAAR da Lei Federal nº. 14.113/20.

O Conselho Municipal de Educação do Município de Mamanguape/PB, no uso de suas atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 11 da Lei Federal nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 e pela Lei Municipal nº 347/97 de 26 de março de 1997 (criação do Conselho Municipal de Educação), órgão colegiado do Sistema Municipal de Ensino, com funções e competências normativas, deliberativas, consultivas e fiscalizadoras, nos limites da Lei Federal nº 9.394/96 e no âmbito do referido Sistema, e através de estudo conjunto com todos os membros colegiados, emite Resolução sob nº 032/2026 que estabelece alteração com inclusão normativa no Referencial Curricular deste Município de MAMANGUAPE/PB sobre Computação na Educação Básica, como Complemento à BNCC e dá outras providências, bem como atendimento à condicionante do VAAR da Lei Federal nº. 14.113/2020.

Resolve ponderar e considerar o seguinte:

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 9.131/1995, que define a organização, o papel e as ações do CNE para Educação Nacional.

Rua Senador Cunha de Vasconcelos, nº 332 - Bairro Beatriz Menezes
Mamanguape - PB - CEP: 58.280-000



CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 9.394/1996 - LDBEN, que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 13.005/2014, que dispõe sobre o PNE - Plano Nacional de Educação.

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 14.113/2020, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (FUNDEB), de que trata o art. 212-A da Constituição Federal.

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº. 8.069/1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente (E.C.A.) no seu Art. 1º, quando a Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.

CONSIDERANDO o disposto na Resolução CNE/CEB nº. 02/2022, que define as normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

CONSIDERANDO o disposto no Decreto nº. 10.656/2021, que dispõe sobre o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação.

CONSIDERANDO o disposto na Resolução MEC nº. 003/2024, que dispõe sobre as metodologias de aferição das condicionalidades de melhoria de gestão previstas no art. 14, § 1º, incisos I, IV e V, da Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020, para aferição em 2024 e vigência, para fins de distribuição dos recursos da complementação do Valor Anual por Aluno (VAAR), no exercício de 2025.

CONSIDERANDO o disposto no Parecer CNE/CEB nº 1/2021, que tratou do alinhamento das Diretrizes Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) apresentadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e outras legislações relativas à modalidade.

CONSIDERANDO o disposto no § 3º do art. 3º da Resolução MEC/SEB nº 3, de 1º de julho de 2024, que reforça o compromisso das redes de ensino com a implementação das competências digitais previstas na BNCC;

Rua Senador Cunha de Vasconcelos, nº 332 - Bairro Beatriz Menezes
Mamanguape - PB - CEP: 58.280-000



CONSIDERANDO, a Lei nº 14.533/2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED), e que alterou o art. 26 da LDB ao incluir o § 11, tornando obrigatória a inserção de Computação, Programação e Robótica como componentes curriculares no Ensino Fundamental e Médio;

CONSIDERANDO o Decreto nº 11.713/2023, que institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas (ENEC), com o objetivo de conectar todas as escolas públicas de Educação Básica à internet de qualidade até 2026;

CONSIDERANDO a Resolução CNE/CEB nº 02, de 21 de março de 2025, que institui as Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais em espaços escolares e a integração curricular da educação digital e midiática, promovendo a inclusão digital e o uso pedagógico das tecnologias digitais nos processos educativos;

CONSIDERANDO a urgência em promover a equidade no acesso à formação digital, garantindo a inclusão, a cidadania digital e a formação integral de crianças e estudantes no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Mamanguape/PB;

RESOLVE:

Art. 1º. A presente Resolução define normas sobre Computação na Educação Básica, em complemento à BNCC, com inserção no referencial curricular de Mamanguape/PB, da seguinte conformidade:

- Processos e aprendizagens referentes à Computação na Educação Básica devem ser implementados considerando a BNCC, a legislação, as normas educacionais e o aqui disposto, sobretudo a necessidade de inserção das competências e habilidades nas disciplinas e matrizes curriculares.
- O currículo terá inserção das tabelas de competências e habilidades do anexo I desta resolução.
- A Secretaria de Educação deverá promover formação de profissionais de educação.

Rua Senador Cunha de Vasconcelos, nº 332 - Bairro Beatriz Menezes
Mamanguape - PB - CEP: 58.280-000



§1º. A formação de profissionais de educação deve ser realizada pelo menos uma vez por ano a partir de 2026.

§2º. A participação na formação de profissionais do magistério deve ser condição para progressão funcional e também para recebimento de verba remuneratória referente à regência de classe e ao aperfeiçoamento profissional.

Art. 2º. Observado o disposto nos artigos 12, 13, 14 e 15 da LDBEN [Lei Federal nº.] 9.394/1996 e no artigo 14 da Lei do FUNDEB [Lei Federal nº.] 14.113/2020, cabe ao Município estabelecer os parâmetros e abordagens pedagógicas de implementação da Computação na Educação Básica, em conformidade com esta Resolução, podendo fazer atos complementares para implantação.

Art. 3º. Fica estabelecido cronograma de implantação no Município de MAMANGUAPE/PB para implementação da Computação nas etapas e modalidades da Educação Básica, considerando como ano inicial o ano de 2026.

- Educação Infantil até o 1º ano do ensino fundamental no ano de 2026.
- Do 2º ano ao 5º ano do Ensino Fundamental no ano de 2026.
- Do 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental no ano de 2027.

Parágrafo único. A implantação dependerá de recursos na forma dos artigos 165 e seguintes da Constituição Federal de 1988, Lei Federal nº. 4.320/1964 e Lei Complementar 101, de 4 de maio de 2000, conforme disponibilidade financeira, ou assistência técnica e financeira do Estado da Paraíba e da União [Governo Federal], para esta finalidade, com vistas à disponibilização de laboratórios, desenvolvimento de seus sistemas de ensino e ao atendimento destes conhecimentos, conteúdos, competências e habilidades, na forma complementar à BNCC.

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

- Formação para o desenvolvimento dos saberes docentes para o ensino de Computação na Educação Básica.
- Apoio ao desenvolvimento e à aplicação do currículo para cumprimento na prática e nas salas de aula das competências e habilidades anexas.

Rua Senador Cunha de Vasconcelos, nº 332 - Bairro Beatriz Menezes
Mamanguape - PB - CEP: 58.280-000



SEMANÁRIO OFICIAL DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026



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

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

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

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

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

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

Art. 7º. As escolas em tempo integral terão em suas matrizes curriculares a distribuição da Computação complementar à BNCC – Base Nacional Comum Curricular, preferencialmente com a inclusão na Parte Diversificada.

Parágrafo único. As Escolas que ainda permaneçam como Tempo Parcial deverão incluir obrigatoriamente na matriz curricular as competências e habilidades da BNCC Computação integradas com as disciplinas obrigatórias.

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

Aprovada, por unanimidade, na Sessão do Conselho Municipal de Educação de Mamanguape/PB.

Mamanguape/PB, 13 de julho de 2026.

Célia de Lima e Silva
Célia de Lima e Silva

Presidenta do Conselho Municipal de Educação

DEMAIS MEMBROS DO CME:

Maria Mabel da Silva Matigueria
Maria Mabel da Silva Matigueria
Membro

Rua Senador Cunha de Vasconcelos, nº 332 – Bairro Beatriz Meneses
Mamanguape – PB – CEP: 58.280-000



PREFEITURA
MAMANGUAPE

Secretaria de
Educação

CURRÍCULO MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

BNCC COMPUTAÇÃO

MAMANGUAPE/PB
2026



Givonaldo de Melo Silva
Givonaldo de Melo Silva
Membro

Maria Eunice Santos da Silva
Maria Eunice dos Santos da Silva
Membro

Luciana Roberta Fischer Silva de Lima
Luciana Roberta Fischer Silva de Lima
Membro

Ana Paula Guedes Silva
Ana Paula Guedes Silva
Membro

Gésio Gomes Ferreira
Gésio Gomes Ferreira
Membro

Maria da Glória Guedes Andrade
Maria da Glória Guedes Andrade
Membro

Representante da Câmara Municipal
Membro

Rua Senador Cunha de Vasconcelos, nº 332 – Bairro Beatriz Meneses
Mamanguape – PB – CEP: 58.280-000

SUMÁRIO

1. REFERENCIAIS CURRICULARES DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA EM MAMANGUAPE/PB.....	3
1.1 MARCO LEGAL E NORMATIVO NACIONAL	3
1.2 EIXOS CURRICULARES E COMPETÊNCIAS	3
1.3 DIRETRIZES DE IMPLEMENTAÇÃO PARA MAMANGUAPE/PB.....	3
4. EDUCAÇÃO INFANTIL	3
5. ENSINO FUNDAMENTAL	5
5.1 ANOS INICIAIS	5
5.2 ANOS FINAIS	19



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

1. REFERENCIAIS CURRICULARES PARA IMPLEMENTAÇÃO DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA EM MAMANGUAPE/PB

A implementação do currículo de Educação Digital e Midiática no município de Mamanguape/PB está norteada por marcos legais e conceituais nacionais, adaptados à realidade e às necessidades locais. Os principais referenciais observados são:

1.1. Marco Legal e Normativo Nacional

O currículo municipal está em consonância com as diretrizes e leis federais que regem a temática:

- **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):**
 - **Competência Geral 5 – Cultura Digital:** Abordar o uso, a compreensão e a reflexão crítica, ética e responsável sobre as tecnologias digitais.
 - **BNCC-Computação (Complemento):** Considerar a inclusão dos eixos de **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** como habilidades essenciais a serem desenvolvidas em cada etapa da Educação Básica (Resolução CNE/CEB nº 1/2022).
- **Diretrizes Operacionais Nacionais (Resolução CNE/CEB nº 2/2025):** Estabelece orientações sobre a integração curricular da Educação Digital e Midiática, permitindo que seja tratada de forma transversal ou como componente específico/disciplinar, conforme a escolha da rede municipal.

1.2. Eixos Curriculares e Competências

O currículo de Mamanguape/PB foca no desenvolvimento de competências para a **Cidadania Digital Crítica e Consciente**, abrangendo os seguintes pilares:

Eixo Curricular	Foco e Habilidades Chave
Cultura Digital	Uso ético, seguro e responsável das tecnologias. Abordar temas como: cidadania digital , cyberbullying, bem-estar online, proteção de dados pessoais e privacidade.
Letramento Midiático	Capacidade de acessar, analisar, avaliar e criar conteúdo em diversas mídias (textos, vídeos, imagens, redes sociais). Foco na detecção de desinformação (fake news) e no consumo consciente de mídia.
Pensamento Computacional	Desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, abstração, decomposição de problemas e resolução de problemas por meio de algoritmos (pode incluir introdução à programação e robótica).
Tecnologias e Inovação	Conhecimento sobre o funcionamento de tecnologias emergentes (ex: IA, algoritmos) e seu uso para criação, colaboração e transformação social.

1.3. Diretrizes de Implementação para Mamanguape/PB

A Secretaria Municipal de Educação (SME) estabeleceu, como diretrizes operacionais específicas, o modelo de Integração **Transversal**: Integrado em todas as disciplinas, com habilidades específicas trabalhadas nos diferentes componentes.

4. EDUCAÇÃO INFANTIL:

Na Educação Infantil, o principal desafio encontra-se no ensino dos conteúdos sem uso de telas ou com uma introdução a telas e dispositivos digitais mediados por adultos. Por isso, a PNED não prevê, para a Educação Infantil, uma obrigatoriedade desses conteúdos. Existe, porém, a necessidade de maior aprofundamento de como estes elementos podem ser integrados nos campos de experiências, as premissas da BNCC Computação, visto que os conteúdos da BNCC computação estão previstos nesta etapa. As Diretrizes Operacionais do CNE

definem as seguintes orientações para esta etapa de ensino: na Educação Infantil devem ser assegurados os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver, atendendo às diferentes fases do seu desenvolvimento, introduzindo a educação digital e midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem ajudar na construção de conceitos iniciais. O foco da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil é de estimular e servir de apoio ao desenvolvimento da criança, devendo as habilidades estarem integradas aos campos de experiências.

BNCC COMPUTAÇÃO/EI + OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA EI - CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS E 11 MESES)

EIXO	HABILIDADES BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	❖ (EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos e identificar relações temporais (antes, durante e depois).
	❖ (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada; demonstrando imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.
	❖ (EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (desplugados); ao utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila e massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.
	❖ (EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas; ao manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (tirinhas, cardápios, etc.).
	❖ (EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	❖ (EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso); ao responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.
MUNDO DIGITAL	❖ (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados); bem como explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos.
	❖ (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação; desenvolvendo progressivamente as habilidades manuais.
CULTURA DIGITAL	❖ (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa; resolvendo conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.

BNCC COMPUTAÇÃO/EI + OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA EI - CRIANÇAS PEQUENAS (4 e 5 ANOS)

EIXO	HABILIDADES BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	❖ (EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos; identificando o antes, o depois e o entre em uma sequência.
	❖ (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada; agindo de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.
	❖ (EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (desplugados); expressando-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.
	❖ (EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas; planejando coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.
	❖ (EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.
	❖ (EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso); relatando experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.
MUNDO DIGITAL	❖ (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados); estabelecendo relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.
	❖ (EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (desplugados).
	❖ (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação; coordenando suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
CULTURA DIGITAL	❖ (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa; usando estratégias para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.
	❖ (EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.

5. ENSINO FUNDAMENTAL

Já no Ensino Fundamental, a etapa mais longa da formação básica, é preciso conservar a diferença entre os anos iniciais e anos finais. Os anos iniciais, cujo objetivo é a consolidação da alfabetização e dos ensinamentos elementares, demanda não apenas o cuidado semelhante com os dispositivos digitais, mas igualmente uma mobilização dos saberes digitais em prol desta alfabetização inicial. Nos anos finais, os adolescentes em formação são atravessados por uma série de transformações que também exigem da escola atenção especial.

5.1. ANOS INICIAIS

As Diretrizes Operacionais do CNE definem as seguintes orientações para esta etapa de ensino: na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a Educação Digital e Midiática deverá ser inserida com alguns elementos de brincadeiras e jogos para ajudar na compreensão da língua e das linguagens, na identificação de padrões, servir para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos e estimular a leitura e a análise de informações e reconhecimento de fontes,

respeitando o foco na alfabetização.

1º ANO
IMPLEMENTAÇÃO BNCC COMPUTAÇÃO
1º ANO – LÍNGUA PORTUGUESA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL
(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando e identificando o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.
MUNDO DIGITAL
(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios; buscando, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais.
CULTURA DIGITAL
(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais garantindo a própria segurança. Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.
1º ANO – ARTE
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL
(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explorando e reconhecendo elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor).
1º ANO – GEOGRAFIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL
(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
MUNDO DIGITAL
(EF01CO05) Representar informação; elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (perto, longe, em frente, atrás) e orientação (frente, atrás, esquerda, direita).
CULTURA DIGITAL
(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais; discutir e elaborar, coletivamente, regras de convívio em diferentes espaços (sala de aula, escola etc.).
MUNDO DIGITAL
(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações, além disso, experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.).



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

CULTURA DIGITAL (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais e dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos que se complementam.
1º ANO – CIÊNCIAS HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características e identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.
MUNDO DIGITAL (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.
CULTURA DIGITAL (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.
1º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos; Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
MUNDO DIGITAL (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas, além de colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais.
CULTURA DIGITAL (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais; Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares.
1º ANO – HISTÓRIA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, identificando as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade).
MUNDO DIGITAL (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, bem como identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e/ou de sua comunidade.
1º ANO – ENSINO RELIGIOSO HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características, pelas quais as pessoas manifestam sentimentos, ideias, memórias, gostos e crenças em diferentes espaços e tempos.

2º ANO IMPLEMENTAÇÃO BNCC COMPUTAÇÃO 2º ANO – LÍNGUA PORTUGUESA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, além de solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).
MUNDO DIGITAL (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware, com ilustrações e outros recursos gráficos.
CULTURA DIGITAL (EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais, apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.
2º ANO – ARTE HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais, reconhecendo elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
MUNDO DIGITAL (EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos, explorando diferentes tecnologias e recursos digitais.
CULTURA DIGITAL (EF02CO02) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano, conhecendo e valorizando, o patrimônio cultural, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas.
2º ANO – GEOGRAFIA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO02) Criar e simular algoritmos [...] construídos, analisando mudanças em paisagens dos lugares de vivência, comparando os elementos constituintes de um mesmo lugar em diferentes tempos.
MUNDO DIGITAL (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos. Aplicar noções de lateralidade e orientação espacial para se localizar na escola e em outros espaços conhecidos, utilizando termos como direita, esquerda, em frente, em trás, [...].
CULTURA DIGITAL (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano, comparando os costumes e as tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive.
2º ANO – CIÊNCIAS HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

MUNDO DIGITAL (EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações, bem como, reconhecer e respeitar as características físicas e subjetivas de cada um.
CULTURA DIGITAL (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança, costumes, tradições e os saberes de cada um.
CULTURA DIGITAL (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais, reconhecer o significado das comemorações e festas escolares, diferenciando-as das datas festivas comemoradas no âmbito familiar ou da comunidade.
1º ANO – MATEMÁTICA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Reconhecer que máquinas e programas são sistemas que funcionam a partir de regras e instruções. Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.
MUNDO DIGITAL (EF01CO02) Identificar comandos e sequências de instruções simples em atividades desplugadas e plugadas. Utilizando diferentes estratégias, para a resolução de problemas Contar de um em um, de dois em dois, de cinco em cinco, de dez em dez, etc.
CULTURA DIGITAL (EF01CO03) Desenvolver o pensamento computacional para identificar padrões e expressá-los em situações cotidianas. Estimar e comparar quantidades de objetos de duas coleções (até 20) por estimativa e por correspondência (um a um, dois a dois) para verificar se têm a mesma quantidade ou se uma tem mais/menos do que a outra.
1º ANO – INGLÊS HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
MUNDO DIGITAL (EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações.
CULTURA DIGITAL (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.

PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais, que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-los ao ambiente em que eles vivem.
MUNDO DIGITAL (EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos, descrevendo as posições do Sol em diversos horários do dia e associá-las ao tamanho da sombra projetada.
CULTURA DIGITAL (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola, valorizando atitudes individuais e coletivas de cuidado com a água.
2º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO02) Criar e simular algoritmos [...] construídos como sequências com diferentes práticas corporais de lazer, como jogos de tabuleiro, [...].
MUNDO DIGITAL (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos, experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.
CULTURA DIGITAL (EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais, explicando, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, as brincadeiras e os jogos populares, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
2º ANO – HISTÓRIA HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO02) Criar e simular algoritmos [...] construídos como, identificar e diferenciar os vários tipos de registros de memória (escritos, imagéticos, etc.) e discutir a função e o uso social que eles cumprem.
MUNDO DIGITAL (EF02CO04) Diferenciar componentes físicos, identificar e utilizar diferentes marcadores do tempo presentes na comunidade, como relógio e calendário.
CULTURA DIGITAL (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola, selecionando objetos e documentos pessoais e de grupos próximos ao seu convívio e identificar sua função e seu uso em diferentes tempos.
2º ANO – ENSINO RELIGIOSO HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO01) Criar e comparar modelos, identificando os símbolos próprios das tradições religiosas nos seus respectivos espaços.
MUNDO DIGITAL (EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios, identificando e respeitando os alimentos considerados sagrados por diferentes culturas e tradições religiosas.



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

CULTURA DIGITAL.
(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola, exemplificando alimentos, festas, roupas, músicas, entre outros, que fazem parte do modo de viver de diferentes tradições religiosas.

2º ANO – MATEMÁTICA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF02CO01) Reconhecer que informações podem ser representadas de diferentes formas (símbolos, códigos, imagens, sons) e que a computação utiliza tais representações. Comparando e ordenando números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).

MUNDO DIGITAL

(EF02CO02) Identificar a sequência de ações necessárias para resolver um problema simples, utilizando comandos e instruções. Fazendo estimativas da quantidade de objetos e registrar o resultado, comparando com o resultado exato.

CULTURA DIGITAL

(EF02CO03) Criar sequências de comandos para resolver problemas do cotidiano, considerando o efeito de cada comando. Comparando quantidades de objetos de duas coleções e registrar o resultado por meio de símbolos de igualdade e desigualdade ($=$, $<$, $>$).

2º ANO – INGLÊS

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.

MUNDO DIGITAL

(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.

CULTURA DIGITAL

(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.

3º ANO

IMPLEMENTAÇÃO BNCC COMPUTAÇÃO

3º ANO – LÍNGUA PORTUGUESA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita, lendo e compreendendo com autonomia, textos injuntivos instrucionais como receitas, manuais de montagem, regras de jogos e outras instruções da vida cotidiana.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações, observando hábitos necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual, considerando as condições do ambiente em termos de som e luz.

3º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluem sequências e repetições, planejando e utilizando estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

3º ANO – HISTÓRIA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções e também identificar os grupos populacionais que formam a cidade, o município e a região, as relações estabelecidas entre eles e os eventos que marcam a formação da cidade como fenômenos migratórios (vida rural/vida urbana), desmatamentos, estabelecimento de grandes empresas etc.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado, bem como, comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações e também identificar os marcos históricos do lugar em que vive e compreender seus significados.

3º ANO – ENSINO RELIGIOSO

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluem sequências e repetições simples e também caracterizar as práticas celebrativas (festas religiosas, por exemplo) como parte das manifestações religiosas e culturais de diferentes grupos e sociedades.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada, reconhecendo que as instrumentárias (roupas, acessórios, símbolos, pinturas corporais) utilizadas em diferentes manifestações e tradições religiosas.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar e respeitar os diferentes espaços e territórios religiosos de diferentes tradições e movimentos religiosos.

MUNDO DIGITAL
(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas de leitor e de reclamação a jornais, revistas) e notícias, dentre outros gêneros do campo jornalístico, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

3º ANO – ARTE

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções, experimentando a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior, fazendo uso de recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações do patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira.

3º ANO – GEOGRAFIA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, identificando e comparando aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados, em formatos específicos, além disso, identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar, além disso, relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/ descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.

3º ANO – CIÊNCIAS

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, registrando os períodos diários (dia e/ou noite) em que o Sol, demais estrelas, lua e planetas estão visíveis no céu.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado, relatar o que ocorre com a passagem da luz através de objetos transparentes (copos, janelas de vidro, lentes, prismas, água etc.).

3º ANO – MATEMÁTICA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO01) Representar informações usando diferentes formatos (tabelas, gráficos, fluxogramas, diagramas de blocos) para organizar e comunicar ideias. Lendo, escrevendo e comparando números naturais de até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e as palavras que os representam.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO02) Identificar e corrigir erros em sequências de comandos ou instruções simples (deapuração). Identificando características do sistema de numeração decimal, utilizando-as para compor e decompor números naturais.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO03) Elaborar algoritmos simples para resolver problemas cotidianos, utilizando linguagem visual ou textual de programação em blocos. Construir e interpretar gráficos de barras e de colunas, utilizando dados de pesquisas envolvendo temas do cotidiano.

3º ANO – INGLÊS

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

MUNDO DIGITAL

(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado.

CULTURA DIGITAL

(EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações.

4º ANO

IMPLEMENTAÇÃO BNCC COMPUTAÇÃO

4º ANO – LÍNGUA PORTUGUESA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluem sequências e repetições simples, aninhadas e também identificar a função na leitura e usar, adequadamente, na escrita ponto final, de interrogação, de exclamação, dois-pontos e travessão em diálogos (discurso direto), vírgula em enumerações e em separação de vocativo e de aposto.

MUNDO DIGITAL

(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização e localizar palavras no dicionário para esclarecer significados, reconhecendo o significado mais plausível para o contexto que deu origem à consulta.



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

CULTURA DIGITAL (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet, além de distinguir fatos de opiniões/sugestões em textos (informativos, jornalísticos, publicitários etc.).
4º ANO – ARTE
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e experimental, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
MUNDO DIGITAL (EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimídias, animações, jogos eletrônicos, [...] processos de criação artística).
CULTURA DIGITAL (EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.) e reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).
4º ANO – GEOGRAFIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e utilizar as direções cardiais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens rurais e urbanas.
MUNDO DIGITAL (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, além disso, comparar tipos variados de mapas, identificando suas características, elaboradores, finalidades, diferenças e semelhanças.
CULTURA DIGITAL (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet, bem como identificar as características das paisagens naturais e antrópicas no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.
4º ANO – CIÊNCIAS
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e identificar misturas na vida diária, com base em suas propriedades físicas observáveis, reconhecendo sua composição.
MUNDO DIGITAL (EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida e concluir que algumas mudanças causadas por aquecimento ou resfriamento são reversíveis (como as mudanças de estado físico da água) e outras não (como o cozimento do ovo, a queima do papel etc.).

4º ANO – MATEMÁTICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO01) Analisar diferentes formas de representar informações (imagens, vídeos, textos, sons) e o impacto em sua interpretação e uso. Lendo, escrevendo e ordenando números naturais de até a ordem de dezenas de milhar.
MUNDO DIGITAL (EF04CO02) Criar e depurar programas simples utilizando linguagens de programação visual (em blocos) para resolver problemas. Utilizando a notação posicional e as regras do sistema de numeração decimal.
CULTURA DIGITAL (EF04CO03) Utilizar ferramentas de busca para encontrar informações na internet, avaliando a credibilidade das fontes. Resolvendo e elaborando problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo mental e algoritmos.
4º ANO – INGLÊS
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e animadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
MUNDO DIGITAL (EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).
CULTURA DIGITAL (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.

5º ANO
IMPLEMENTAÇÃO BNCC COMPUTAÇÃO
5º ANO – LÍNGUA PORTUGUESA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (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.

CULTURA DIGITAL (EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.) e propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de calor, alternativas para a construção de moradias mais confortáveis termicamente, em diferentes locais.
4º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições, além disso, formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.
MUNDO DIGITAL (EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital, bem como diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações.
CULTURA DIGITAL (EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados; Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.
4º ANO – HISTÓRIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e identificar mudanças e permanências ao longo do tempo, discutindo os sentidos dos grandes marcos da história da humanidade.
MUNDO DIGITAL (EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes; Identificar e descrever a importância dos caminhos terrestres, fluviais e marítimos para a dinâmica da vida comercial.
CULTURA DIGITAL (EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet, bem como, identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir as interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.
4º ANO – ENSINO RELIGIOSO
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica; Identificar ritos e suas funções em diferentes manifestações e tradições religiosas.
MUNDO DIGITAL (EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação e identificar representações religiosas em diferentes expressões artísticas (pinturas, arquitetura, esculturas, ícones, símbolos, imagens), reconhecendo-as como parte da identidade de diferentes culturas e tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL (EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados, além de reconhecer e respeitar as ideias de divindades de diferentes manifestações e tradições religiosas.

CULTURA DIGITAL (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. (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
5º ANO – ARTE
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização na qual há um número variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
CULTURA DIGITAL (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.
5º ANO – GEOGRAFIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (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.
5º ANO – CIÊNCIAS
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
CULTURA DIGITAL (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
5º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.
5º ANO – HISTÓRIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (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.
CULTURA DIGITAL (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

MUNDO DIGITAL (EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
5º ANO – ENSINO RELIGIOSO
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
CULTURA DIGITAL (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
5º ANO – MATEMÁTICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.
MUNDO DIGITAL (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
CULTURA DIGITAL (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
5º ANO – INGLÊS
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (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 (EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.
CULTURA DIGITAL (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.

5.2. ANOS FINAIS

As Diretrizes Operacionais do CNE definem as seguintes orientações para esta etapa de ensino: Na etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, a Educação Digital e Matemática deverá ser integrada ao projeto de vida dos estudantes, permitindo um trabalho pedagógico apropriado com os dispositivos digitais, articulada com outros componentes e disciplinas.

LÍNGUA PORTUGUESA

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais (...), produzindo textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os

(EF06CO02) + (EF69LP07)	enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação (...).
MUNDO DIGITAL (EF06CO08) + (EF69LP12)	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos (...), desenvolvendo estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign (...).
CULTURA DIGITAL (EF06CO09) + (EF69LP02)	Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito, analisando e comparando peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação (...).

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF07CO02) + (EF67LP05)	Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção, identificando e avaliando teses/opiniões/posicionamentos explícitos e argumentos em textos argumentativos (carta de leitor, comentário, artigo de opinião, resenha crítica etc.), manifestando concordância ou discordância.
MUNDO DIGITAL (EF07CO06) + (EF67LP01)	Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados, analisando a estrutura e funcionamento dos hiperlinks em textos noticiosos publicados na Web e vislumbrando possibilidades de uma escrita hipertextual.
CULTURA DIGITAL (EF07CO08) + (EF69LP01)	Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web, diferenciando liberdade de expressão de discursos de ódio, posicionando-se contrariamente a esse tipo de discurso e vislumbrando possibilidades de denúncia quando for o caso.

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF08CO02) + (EF89LP04)	Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações (...), identificando e avaliando teses/opiniões/posicionamentos explícitos e implícitos, argumentos e contra-argumentos em textos argumentativos do campo (carta de leitor, comentário, artigo de opinião, resenha crítica etc.), posicionando-se frente à questão controversa de forma sustentada.
MUNDO DIGITAL (EF08CO06) + (EF89LP30)	Entender como é a estrutura e funcionamento da internet, analisando a estrutura de hipertexto e hiperlinks em textos de divulgação científica que circulam na Web e proceder à remissão a conceitos e relações por meio de links.
CULTURA DIGITAL (EF08CO11) + (EF69LP32)	Avaliar a precisão, relevância, adequação (...) que ocorrem em fontes de informação eletrônica, selecionando informações e dados relevantes de fontes diversas (imprensa, digitais, orais etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, e organizar, esquematizando, com ajuda do professor, as informações necessárias (sem excessos) com ou sem apoio de ferramentas digitais, em quadros, tabelas ou gráficos.

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF09CO03) + (EF89LP29)	Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata (...), utilizando e percebendo mecanismos de progressão temática, tais como retomadas anafóricas ("que, cujo, onde", pronomes do caso reto e oblíquos, pronomes demonstrativos, nomes correferentes etc.), catáforas (...).
MUNDO DIGITAL (EF09CO06) + (EF69LP22)	Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções, produzindo, revisando e editando textos reivindicatórios ou propositivos sobre problemas que afetam a vida escolar ou da comunidade, justificando pontos de vista, reivindicações e detalhando propostas (...).
CULTURA DIGITAL (EF09CO10) + (EF09LP01)	Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação (...), sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada, analisando o fenômeno da disseminação de notícias falsas nas redes sociais e desenvolver estratégias para reconhecê-las, a partir da verificação/avaliação do veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, da análise da formatação, da comparação de diferentes fontes, da consulta a sites de curadoria que atestam a fidedignidade do relato dos fatos e denunciam boatos etc.

MATEMÁTICA

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Estrutura do Raciocínio. A Matemática ensina a organizar o pensamento em uma sequência lógica de passos (algoritmo). A Computação pega essa mesma lógica e a formaliza para que possa ser automatizada. O fluxograma é o projeto do programa.	(EF06MA04 & EF06CO02): Construir algoritmos em linguagem natural e representá-los por fluxograma que indique a resolução de um problema simples, elaborando algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
Mundo Digital	Sistemas de Organização. A Matemática ensina a classificar elementos (números) com base em suas propriedades e critérios. O Mundo Digital aplica essa mesma lógica para organizar informações em arquivos e pastas, onde os "metadados" (nome do arquivo, data, tipo) são os critérios de classificação.	(EF06MA05 & EF06CO08): Classificar números naturais em primos e compostos, estabelecer relações entre números, expressas pelos termos "é múltiplo de", "é divisor de", e estabelecer, por meio de investigações, critérios de divisibilidade, compreendendo e utilizando diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados com base nesses critérios.

Cultura Digital	Análise Crítica do Contexto. A Matemática fornece as ferramentas para ler e interpretar dados sobre o mundo. A Cultura Digital aplica essa análise ao ambiente online, usando dados (reais ou hipotéticos, como tempo de uso de redes sociais) para discutir e refletir sobre comportamentos, ética e respeito nas interações digitais.	(EF06MA32 & EF06CO09): Interpretar e resolver situações que envolvam dados de pesquisas apresentadas pela mídia em tabelas e em diferentes tipos de gráficos e redigir textos escritos com o objetivo de sintetizar conclusões, apresentando conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.
-----------------	---	--

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Verificação e Depuração (Debugging). A Matemática ensina que um problema pode ter vários caminhos para a solução (algoritmos) e a importância de verificar o resultado. A Computação formaliza isso no processo de "debugging": analisar um programa (algoritmo) para encontrar e corrigir falhas lógicas.	(EF07MA05 & EF07CO02): Resolver um mesmo problema utilizando diferentes algoritmos, e analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.
Mundo Digital	Cálculo de Risco. A Matemática, através da probabilidade, quantifica a chance de um evento ocorrer. A segurança cibernética trabalha diretamente com a análise de risco: qual a probabilidade de uma senha ser descoberta? Qual a chance de um link ser malicioso? A noção de "acaso" e "risco" conecta as duas áreas.	(EF07MA34 & EF07CO07): Planejar e realizar experimentos aleatórios ou simulações que envolvam cálculo de probabilidades ou estimativas por meio de frequência de ocorrências, identificando problemas de segurança cibernética e experimentando formas de proteção baseadas na análise de risco.
Cultura Digital	Quantificando o Social. A Matemática, com o uso de porcentagens, permite analisar dados e entender a dimensão de um problema social. A Cultura Digital traz o tema do cyberbullying, que pode ser melhor compreendido e debatido quando os alunos analisam estatísticas e dados percentuais sobre sua ocorrência e impacto.	(EF07MA02 & EF07CO09): Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, e reconhecer e debater sobre cyberbullying, utilizando a quantificação social para compreender e dimensionar o problema.

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Operações sobre Coleções. A Estatística em Matemática	(EF08MA25 & EF08CO02): Obter os valores de medidas de



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

	trabalha com operações (média, moda, mediana) sobre um conjunto de dados. A Computação representa esse conjunto de dados como uma "lista" (ou vetor), que é a estrutura de dados fundamental para armazenar e manipular coleções de informação.	tendência central de uma pesquisa estatística (média, moda e mediana) com a compreensão de seus significados, e criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las.
Mundo Digital	Modelando Redes e Conexões. A representação gráfica de um sistema de equações no plano cartesiano mostra a relação e a interseção entre retas. A Internet, em um nível abstrato, é uma imensa rede (um grafo) de pontos (computadores, servidores) e conexões (cabos, roteadores). Ambas as áreas usam modelos para representar sistemas de conexões.	(EF08MA08 & EF08CO06): Resolver e elaborar problemas que possam ser representados por sistemas de equações de 1º grau com duas incógnitas e interpretá-los, utilizando, inclusive, o plano cartesiano como recurso, entendendo como é a estrutura e funcionamento da internet como uma rede de conexões.
Cultura Digital	Análise Crítica da Representação. A Matemática ensina que a escolha de um gráfico pode realçar ou esconder uma informação, levando a diferentes interpretações (vieses). A Cultura Digital expande essa análise crítica para qualquer tipo de informação online, questionando não só a precisão dos dados, mas também a intenção e o viés por trás de sua publicação.	(EF08MA23 & EF08CO11): Avaliar a adequação de diferentes tipos de gráficos para representar um conjunto de dados de uma pesquisa, avaliando a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Decomposição para simplificar. Na Matemática, a fatoração é a decomposição de um problema complexo (uma expressão algébrica grande) em partes menores e mais simples (os fatores). No Pensamento Computacional, a decomposição é a mesma estratégia: quebrar um problema grande em subproblemas menores e mais fáceis de resolver.	(EF09MA09 & EF09CO04): Compreender os processos de fatoração de expressões algébricas, com base em suas relações com os produtos notáveis, para resolver e elaborar problemas, e construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
Mundo Digital	Matemática como Ferramenta de Segurança. Muitas técnicas de criptografia, que protegem nossos	(EF09MA03 & EF09CO05): Efetuar cálculos com números reais, inclusive potências com

	dados no mundo digital, são baseadas em propriedades matemáticas complexas, como a dificuldade de fatorar números primos muito grandes ou operações com potências. A Matemática é a base da segurança digital.	expoentes fracionários, e analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados baseadas nas propriedades matemáticas.
Cultura Digital	Dados para a Ação Cidadã. A Matemática, através da pesquisa amostral, fornece o método científico para coletar e analisar dados sobre a realidade social. A Cultura Digital usa essa competência para empoderar os alunos a não apenas analisar, mas também a usar ambientes digitais para propor soluções concretas para os problemas que identificaram.	(EF09MA23 & EF09CO06): Planejar e executar pesquisa amostral envolvendo tema da realidade social e comunicar os resultados por meio de relatório, e analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.

ARTES

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + ARTES VISUAIS (EF06CO02) + (EF69AR06)	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação, explorando e desenvolvendo processos de criação em artes visuais com diferentes materiais, suportes e técnicas.
MUNDO DIGITAL + MÚSICA (EF06CO08) + (EF69AR17)	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados, explorando e analisando criticamente diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.
CULTURA DIGITAL + TEATRO (EF06CO09) + (EF69AR24)	Apresentar conduta e linguagem adequadas ao se comunicar em ambientes digitais, considerando ética e respeito, reconhecendo e apreciando artistas e grupos de teatro locais, nacionais e internacionais de diferentes épocas.

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + DANÇA (EF69CO04) + (EF69AR12)	Construir soluções para problemas utilizando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções por meio de programação, investigando e experimentando procedimentos de improvisação e criação em dança, considerando seus aspectos estruturais.
MUNDO DIGITAL + MÚSICA (EF07CO06) + (EF69AR20)	Compreender o papel de protocolos na transmissão de dados para explorar e analisar os elementos constitutivos da música, como altura, intensidade, timbre, melodia e ritmo.
CULTURA DIGITAL + TEATRO (EF07CO11) + (EF69AR26)	Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos digitais (como vídeos, podcasts e sites), explorando diferentes elementos da composição cênica e reconhecendo seus vocabulários.

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + ARTES VISUAIS (EF08CO02) + (EF69AR32)	Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem por meio de programação, analisando e explorando, em projetos temáticos, as relações processuais entre diferentes linguagens artísticas
MUNDO DIGITAL + DANÇA (EF08CO02) + (EF69AR14)	Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos, analisando e experimentando diferentes elementos cênicos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços, de forma integrada e colaborativa.
CULTURA DIGITAL + ARTES INTEGRADAS (EF08CO11) + (EF69AR33)	Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses de fontes de informação eletrônica, relacionando-os aos aspectos históricos, sociais e políticos da produção.

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + TEATRO (EF09CO03) + (EF69AR23)	Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos e, assim, pesquisar e criar propostas alternativas de encenação teatral (...) utilizando recursos tecnológicos.

MUNDO DIGITAL + ARTES VISUAIS (EF09CO05) + (EF69AR08)	Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados, aplicando-as na criação de poéticas pessoais e no desenvolvimento de trabalhos em artes visuais, de forma individual, coletiva e colaborativa.
CULTURA DIGITAL + ARTES INTEGRADAS (EF09CO06) + (EF69AR31)	Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções que relacionem práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

ENSINO RELIGIOSO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA. (EF69CO04) + (EF06ER01)	Construir soluções de problemas utilizando a técnica de decomposição e automatizar essas soluções por meio de programação, reconhecendo o papel da tradição escrita na preservação de memórias, acontecimentos e ensinamentos religiosos.
MUNDO DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF06CO08) + (EF06ER02)	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados, reconhecendo e valorizando a diversidade de textos religiosos escritos.
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF06CO09) + (EF06ER05)	Apresentar conduta e linguagem adequadas ao se comunicar em ambientes digitais, considerando ética e respeito, discutindo como o estudo e a interpretação dos textos religiosos influenciam seus adeptos.

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + MANIFESTAÇÕES RELIGIOSAS (EF69CO02) + (EF07ER01)	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção, reconhecendo e respeitando as práticas de comunicação com as divindades em diferentes manifestações e tradições religiosas.
MUNDO DIGITAL + MANIFESTAÇÕES RELIGIOSAS (EF07CO06) + (EF07ER03)	Compreender o papel de protocolos na transmissão de dados, reconhecendo os papéis atribuídos às lideranças em diferentes tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA	Reconhecer e debater sobre cyberbullying, discutindo estratégias que promovam a convivência ética e respeitosa



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

(EF07CO09) + (EF07ER05)		entre diferentes religiões.
8º ANO		
EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA. (EF69CO06) + (EF08ER02)	Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando semelhanças e diferenças para criar um algoritmo capaz de resolvê-las, analisando paralelamente filosofias de vida, manifestações e tradições religiosas, destacando seus princípios éticos.	
MUNDO DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF08CO10) + (EF08ER05)	Discutir questões de segurança e privacidade relacionadas ao uso de ambientes virtuais, debatendo também as possibilidades e os limites da interferência das tradições religiosas na esfera pública.	
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF08CO11) + (EF08ER07)	Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses de fontes de informação eletrônica, analisando também as formas de uso das mídias e tecnologias pelas diferentes denominações religiosas.	
9º ANO		
EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA. (EF69CO01) + (EF09ER04)	Classificar informações agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um tipo de dado, identificando paralelamente concepções de vida e morte em diferentes tradições religiosas e filosofias de vida.	
MUNDO DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF09CO05) + (EF09ER05)	Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados, relacionando-as à compreensão das diferentes ideias de imortalidade elaboradas pelas tradições religiosas.	
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF09CO10) + (EF09ER02)	Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em diferentes formatos, identificando seu propósito de disseminação, e discutir, a partir dessa análise, as diferentes expressões de valorização e desrespeito à vida presentes nas mídias.	

	instantâneas, tweets, reportagens, histórias de ficção, blogs, entre outros), com o uso de estratégias de escrita (planejamento, produção de rascunho, revisão e edição final), apontando sonhos e projetos para o futuro (pessoal, da família, da comunidade ou do planeta).
MUNDO DIGITAL	EF08LI04 - (EF08CO06): Entender como é a estrutura e funcionamento da internet; Utilizar recursos e repertório linguísticos apropriados para informar/comunicar/falar do futuro: planos, previsões, possibilidades e probabilidades.
CULTURA DIGITAL	EF08LI03 - (EF08CO10): Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais; construir o sentido global de textos orais, relacionando suas partes, o assunto principal e informações relevantes.
9º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF09LI10 - (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; Propor potenciais argumentos para expor e defender ponto de vista em texto escrito, refletindo sobre o tema proposto e pesquisando dados, evidências e exemplos para sustentar os argumentos, organizando-os em sequência lógica.
MUNDO DIGITAL	EF09LI08 - (EF09CO05): Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados; explorar ambientes virtuais de informação e socialização, analisando a qualidade e a validade das informações veiculadas.
CULTURA DIGITAL	EF09LI03 - (EF09CO09): Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem; analisar posicionamentos defendidos e refutados em textos orais sobre temas de interesse social e coletivo.

CIÊNCIAS

6º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; para identificar as diferentes camadas que estruturam o planeta Terra (da estrutura interna à atmosfera) e suas principais características.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; explicando a organização básica das células e seu papel como unidade estrutural e funcional dos seres vivos.
CULTURA DIGITAL	(EF69CO11): Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em

LÍNGUA INGLESA

6º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF06LI03 - (EF06CO01): Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um "tipo de dados; solicitar esclarecimentos em língua inglesa sobre o que não entendeu e o significado de palavras ou expressões desconhecidas.
MUNDO DIGITAL	EF06LI02 - (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; Coletar informações do grupo, perguntando e respondendo sobre a família, os amigos, a escola e a comunidade.
CULTURA DIGITAL	EF06LI15 - (EF06CO09): Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito; Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogs, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.
7º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF07LI01 - (EF07CO03): Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, Projetos com de forma individual e colaborativa, programação selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares; interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos.
MUNDO DIGITAL	EF07LI10 - (EF07CO06): Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados; selecionar, em textos orais ou escritos, informações pertinentes a um tema específico; escolher, em ambientes virtuais, textos em língua inglesa, de fontes confiáveis, para estudos/pesquisas escolares.
CULTURA DIGITAL	EF07LI14 - (EF07CO11): Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia; produzir textos diversos sobre fatos, acontecimentos e personalidades do passado (linha do tempo/timelines, biografias, verbetes de enciclopédias, blogs, entre outros).
8º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF08LI11 - (EF08CO03): Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas; Produzir textos (comentários em fóruns, relatos pessoais, mensagens

	ambiente digital, considerando a ética e o respeito; selecionando argumentos e evidências que demonstrem a esfericidade da Terra.
7º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; para caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; possibilitando interpretar as condições de saúde da comunidade, cidade ou estado, com base na análise e comparação de indicadores de saúde (como taxa de mortalidade infantil, cobertura de saneamento básico e incidência de doenças de veiculação hídrica, atmosférica entre outras) e dos resultados de políticas públicas destinadas à saúde.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO10): Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade; sabendo que historicamente o uso da tecnologia, incluindo a digital, nas diferentes dimensões da vida humana, considerando indicadores ambientais e de qualidade de vida.
8º ANO	
Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; na tentativa de analisar e explicar as transformações que ocorrem na puberdade considerando a atuação dos hormônios sexuais e do sistema nervoso.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; para identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades.
CULTURA DIGITAL	(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; referente os principais sintomas, modos de transmissão e tratamento de algumas DST (com ênfase na AIDS), e discutir estratégias e métodos de prevenção.



SEMANÁRIO OFICIAL

Lei nº 1362/2025

DE MAMANGUAPE

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

9º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; para associar os gametas à transmissão das características hereditárias, estabelecendo relações entre ancestrais e descendentes.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; possibilitando investigar as mudanças de estado físico da matéria e explicar essas transformações com base no modelo de constituição submicroscópica.
CULTURA DIGITAL	(EF69CO10): Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada; na tentativa de discutir e validar o papel do avanço tecnológico na aplicação das radiações na medicina diagnóstica (raio X, ultrassom, ressonância nuclear magnética) e no tratamento de doenças (radioterapia, cirurgia ótica a laser, infravermelho, ultravioleta etc.).

GEOGRAFIA

6º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF06CO01): Comparar as modificações das paisagens e os usos dos lugares em diferentes tempos, a partir da classificação das informações observadas em coleções (conjuntos) associadas a diferentes tipos de dados geográficos.
MUNDO DIGITAL	(EF06CO08): Utilizar ferramentas digitais para manipular mapas e recuperar a informação precisa da distância entre dois pontos, aplicando de forma prática e automatizada os conceitos de escalas gráficas e numéricas.
CULTURA DIGITAL	(EF06CO10): Analisar criticamente o ciclo de vida da tecnologia (produção, consumo e descarte) como um fator determinante para explicar as reais vantagens e desvantagens socioambientais das diferentes formas de uso do solo e de apropriação dos recursos hídricos.

7º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF07CO03): Construir uma solução computacional como um gráfico de barras, de setores e histogramas em uma planilha para elaborar e interpretar visualmente os dados socioeconômicos que revelam a desigualdade de renda entre as diferentes regiões brasileiras.
MUNDO DIGITAL	(EF07CO07): Analisar a influência das redes de comunicação na configuração do

CULTURA DIGITAL	território brasileiro, reconhecendo tanto seu papel na integração nacional quanto os problemas de segurança cibernética que emergem com seu uso e exigem formas de proteção. (EF07CO11): Criar e publicar um produto digital colaborativo como um vídeo, documentário, podcast ou website que utilize recursos de tecnologia para documentar e caracterizar as dinâmicas dos componentes físico-naturais, a distribuição e a rica biodiversidade de biomas como a Caatinga, o Cerrado e as Florestas Tropicais.
-----------------	--

8º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF08CO04): Construir uma solução computacional colaborativa que transforme dados brutos em cartogramas e anamorfozes, a fim de viabilizar uma interpretação crítica das dinâmicas sociais e econômicas na África e na América.
MUNDO DIGITAL	(EF08CO06): Analisar a atuação das organizações mundiais na integração cultural e econômica nos contextos americano e africano, compreendendo como a estrutura e o funcionamento da internet servem de infraestrutura técnica para viabilizar esses processos em escala global.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO11): Analisar a dinâmica demográfica mundial a partir de indicadores demográficos (local, nacional e mundial), o que exige a avaliação crítica da precisão, relevância e vieses das fontes de informação eletrônica onde esses dados são consultados.

9º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF09CO02): Construir um mapa temático como uma solução computacional que resolva o problema de como visualizar e organizar dados, a fim de viabilizar a comparação e a classificação das diferentes regiões do mundo com base nas informações populacionais, econômicas e socioambientais.
MUNDO DIGITAL	(EF09CO05): Analisar como as grandes empresas internacionais atuam em nosso consumo, cultura e mobilidade, ao entender que a tecnologia de segurança que protege nossas informações online é a base que torna o comércio e a comunicação global possíveis.
CULTURA DIGITAL	(EF09CO10): Analisar criticamente como a hegemonia europeia se manifesta em contextos de conflitos, intervenções militares ou influência cultural, avaliando diferentes fontes de informação e identificando os propósitos das narrativas produzidas sobre esses eventos.

HISTÓRIA

6º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF06CO01): Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'; ao descrever modificações da natureza e da paisagem realizadas por diferentes tipos de sociedade, com destaque para os povos indígenas originários e povos africanos, e discutir a natureza e a lógica das transformações ocorridas.
MUNDO DIGITAL	(EF06CO08): Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados; para identificar os espaços territoriais ocupados e os aportes culturais, científicos, sociais e econômicos dos astecas, maias e incas e dos povos indígenas de diversas regiões brasileiras.
CULTURA DIGITAL	(EF06CO09): Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito; ao identificar a gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas.

7º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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; para identificar a distribuição territorial da população brasileira em diferentes épocas, considerando a diversidade étnico-racial e étnico-cultural (índigena, africana, europeia e asiática).
MUNDO DIGITAL	(EF07CO06): Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados; explicando o significado de "modernidade" e suas lógicas de inclusão e exclusão, com base em uma concepção europeia.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO11): Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia; para discutir o conceito de escravidão moderna e suas distinções em relação ao escravidão antigo e à servidão medieval.

8º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF08CO04): Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, e forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando

MUNDO DIGITAL	saberes escolares; analisando os impactos da Revolução Industrial na produção e circulação de povos, produtos e culturas. (EF08CO06): Entender como é a estrutura e funcionamento da internet; caracterizando e contextualizando aspectos das relações entre os Estados Unidos da América e a América Latina no século XIX.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO11): Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica; aplicando os conceitos de Estado, nação, território, governo e país para o entendimento de conflitos e tensões.

9º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(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; identificando os processos de urbanização e modernização da sociedade brasileira e avaliar suas contradições e impactos na região em que vive.
MUNDO DIGITAL	(EF09CO05): Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados; descrevendo e analisando as experiências ditatoriais na América Latina, seus procedimentos e vínculos com o poder, em nível nacional e internacional, e a atuação de movimentos de contestação às ditaduras.
CULTURA DIGITAL	(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; identificando e discutindo o papel do trabalho como força política, social e cultura no Brasil, em diferentes escalas (nacional, regional, cidade, comunidade).

EDUCAÇÃO FÍSICA

6º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF06CO03): Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita; ao planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.
CULTURA DIGITAL	(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; ao experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

7º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
Eixo	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO02): Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação; ao analisar e ajustar sequências de movimentos com repetição e variação.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO08): Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web; valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

8º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
Eixo	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; criando sequências e combinações de movimentos com fluidez e coerência, explorando variações de tempo, espaço e intensidade.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO11): Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica; para identificar as diferenças e semelhanças entre a ginástica de conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar e cuidado consigo mesmo.

9º ANO	
Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO	
Eixo	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO03): Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita; adaptando uma estratégia de jogo coletivo a novas regras.
CULTURA DIGITAL	(EF09CO10): Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada; ao identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.


JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
PREFEITO CONSTITUCIONAL


MAXIMIANO LOPES MACHADO
SECRETÁRIO DE EDUCAÇÃO

CONTROLADORIA-GERAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE

INSTRUÇÃO NORMATIVA CGM Nº 01/2026

Dispõe sobre orientações práticas para aplicação do Decreto Municipal nº 1.852/2026, que disciplina a análise prévia de conformidade, pela Controladoria-Geral do Município, dos processos de licitação, contratação direta, credenciamento, adesão a ata de registro de preços e reconhecimento de dívida no âmbito da Administração Pública Municipal de Mamanguape.

A CONTROLADORIA-GERAL DO MUNICÍPIO DE MAMANGUAPE, no uso de suas atribuições institucionais, e

CONSIDERANDO o disposto na Lei Federal nº 14.133/2021;

CONSIDERANDO o Decreto Municipal nº 1.852/2026, que disciplina as hipóteses, critérios e procedimento de submissão de processos administrativos à análise prévia de conformidade da Controladoria-Geral do Município;

CONSIDERANDO a necessidade de orientar os órgãos e entidades da Administração Pública Municipal quanto ao correto fluxo de encaminhamento, instrução documental e saneamento dos processos submetidos à análise da Controladoria;

CONSIDERANDO a necessidade de fortalecer o controle preventivo, a gestão de riscos, a conformidade administrativa, a padronização dos processos e a segurança jurídica das contratações públicas municipais;

RESOLVE expedir a presente INSTRUÇÃO NORMATIVA:

Art. 1º Esta Instrução Normativa tem por finalidade orientar, de forma prática e objetiva, a aplicação do Decreto Municipal nº 1.852/2026, especialmente quanto:

I – às hipóteses em que a análise prévia da Controladoria-Geral do Município é obrigatória;

II – às hipóteses dispensadas da análise prévia;

III – ao momento adequado de encaminhamento dos processos;

IV – à documentação mínima exigida;

V – ao fluxo básico de análise, diligência, devolução e emissão de Nota Técnica;

VI – às responsabilidades dos órgãos demandantes e autoridades competentes.

Art. 2º A análise prévia de conformidade da Controladoria-Geral do Município possui natureza preventiva, orientativa e de controle interno, não substituindo a manifestação

jurídica, a análise técnica do órgão demandante, a atuação da Contabilidade, nem a decisão da autoridade competente.

Parágrafo único. A Nota Técnica emitida pela Controladoria-Geral do Município tem por finalidade verificar a regularidade formal, a conformidade mínima, os riscos relevantes e a adequada instrução do processo, sem prejuízo da responsabilidade dos agentes públicos que atuarem no procedimento.

CAPÍTULO I

DAS HIPÓTESES OBRIGATORIAS DE ANÁLISE PRÉVIA

Art. 3º Deverão ser **obrigatoriamente** submetidos à análise prévia de conformidade da Controladoria-Geral do Município:

I – os processos de **contratação direta por dispensa de licitação, exceto as hipóteses expressamente dispensadas no Decreto Municipal nº 1.852/2026 e nesta Instrução Normativa;**

II – os processos de **contratação direta por inexigibilidade de licitação, quando o valor estimado da contratação for superior aos limites atualizados dos incisos I e II do art. 75 da Lei Federal nº 14.133/2021, utilizados como critério de materialidade;**

III – os processos de **dispensa de licitação fundamentados no art. 75, VIII, da Lei Federal nº 14.133/2021, relativos a situações emergenciais ou calamitosas, independentemente do valor da contratação;**

IV – os processos de **credenciamento**, na forma do art. 79 da Lei Federal nº 14.133/2021;

V – os processos de **adesão a ata de registro de preços formalizada por outro órgão ou entidade, na condição de órgão não participante, independentemente do valor;**

VI – os processos de **reconhecimento de dívida ou de pagamento indenizatório.**

Art. 4º Para fins de enquadramento da obrigatoriedade de análise prévia, deverá ser considerado o valor estimado da contratação definido na fase preparatória do processo.

§ 1º A redução posterior do valor estimado ou contratado não afasta a necessidade de análise prévia quando o processo já estiver enquadrado em hipótese obrigatória.

§ 2º É vedado o fracionamento indevido da despesa com a finalidade de afastar a análise prévia da Controladoria-Geral do Município ou de enquadrar artificialmente a contratação em hipótese de dispensa por pequeno valor.

CAPÍTULO II

DAS HIPÓTESES DISPENSADAS DA ANÁLISE PRÉVIA



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

Art. 5º Ficam **dispensados** da análise prévia de conformidade da Controladoria-Geral do Município:

I – os processos de dispensa de licitação fundamentados nos incisos I e II do art. 75 da Lei Federal nº 14.133/2021, observados os valores atualizados para o exercício de 2026 pelo Decreto Federal nº 12.807/2025;

II – os processos de contratação direta destinados à aquisição de medicamentos, exames, insumos, procedimentos médicos ou demais prestações de saúde decorrentes de decisão judicial;

III – os processos de inexigibilidade de licitação fundamentados no art. 74, II, da Lei Federal nº 14.133/2021, promovidos pela Secretaria Municipal de Cultura.

§ 1º Para o exercício de 2026, a dispensa de análise prévia prevista no inciso I deste artigo deverá observar os seguintes tetos atualizados:

I – obras e serviços de engenharia ou serviços de manutenção de veículos automotores, com fundamento no art. 75, I, da Lei Federal nº 14.133/2021: **até R\$ 130.984,20;**

II – compras e outros serviços, com fundamento no art. 75, II, da Lei Federal nº 14.133/2021: **até R\$ 65.492,11.**

§ 2º Os valores indicados no § 1º substituem as faixas anteriormente utilizadas e deverão ser observados enquanto vigentes, sem prejuízo de futuras atualizações legais ou regulamentares.

§ 3º A dispensa de análise prévia não dispensa a adequada instrução do processo, a pesquisa de preços, a justificativa da contratação, a observância da Lei Federal nº 14.133/2021, a manifestação jurídica quando exigível, nem a responsabilidade dos agentes públicos envolvidos.

§ 4º Os processos dispensados de análise prévia permanecem sujeitos a fiscalização, auditoria, monitoramento ou controle posterior pela Controladoria-Geral do Município.

CAPÍTULO III

DA ANÁLISE FACULTATIVA DOS PROCESSOS LICITATÓRIOS

Art. 6º Os processos licitatórios **poderão** ser submetidos à análise prévia da Controladoria-Geral do Município, independentemente do valor, quando houver:

I – solicitação do ordenador de despesas;

II – solicitação da Secretaria Municipal de Administração;

III – avocação pela própria Controladoria-Geral do Município.

§ 1º A análise de processos licitatórios terá caráter seletivo, preventivo e orientativo, considerando critérios de risco, relevância, complexidade, materialidade e oportunidade.

§ 2º Sempre que possível, o processo licitatório deverá ser encaminhado à Controladoria-Geral do Município antes da publicação do edital ou instrumento convocatório equivalente.

CAPÍTULO IV

DO MOMENTO DE ENCAMINHAMENTO

Art. 7º Os processos sujeitos à análise prévia deverão ser encaminhados à Controladoria-Geral do Município nos seguintes momentos:

I – nas contratações diretas por dispensa ou inexigibilidade: após a manifestação jurídica, quando exigível, e antes da autorização da contratação pela autoridade competente;

II – nos casos de dispensa emergencial ou calamitosa: antes da autorização da contratação, independentemente do valor;

III – nos processos de credenciamento: antes da publicação do edital ou instrumento de chamamento público;

IV – nos processos de adesão a ata de registro de preços: antes da autorização da adesão pela autoridade competente;

V – nos processos de reconhecimento de dívida ou pagamento indenizatório: antes da autorização para pagamento;

VI – nos processos licitatórios submetidos facultativamente: preferencialmente antes da publicação do edital.

Art. 8º O encaminhamento à Controladoria-Geral do Município deverá ocorrer somente após a completa instrução do processo pelo órgão demandante.

Parágrafo único. Processos incompletos, desorganizados ou sem documentos essenciais poderão ser devolvidos ao órgão de origem para complementação, sem emissão de Nota Técnica conclusiva.

CAPÍTULO V

DA DOCUMENTAÇÃO MÍNIMA

Art. 9º Nos processos de contratação direta por dispensa ou inexigibilidade de licitação, **deverão constar**, quando cabíveis:

I – Documento de Formalização da Demanda ou instrumento equivalente;

II – estudo técnico preliminar, quando exigível;

III – análise de riscos, quando cabível;

IV – termo de referência, projeto básico ou projeto executivo, conforme a natureza do objeto;

V – estimativa da despesa;

VI – pesquisa de preços ou justificativa idônea de preço;

VII – demonstração da compatibilidade da previsão de recursos orçamentários com a despesa pretendida;

VIII – razão da escolha do contratado;

IX – justificativa do preço;

X – comprovação dos requisitos de habilitação e qualificação mínima necessária;

XI – manifestação jurídica ou declaração da autoridade competente indicando hipótese de dispensa de análise jurídica, quando houver ato próprio da Procuradoria-Geral do Município;

XII – minuta do contrato ou instrumento equivalente, quando cabível;

XIII – minuta do ato de autorização da contratação direta;

XIV – Lista de Verificação correspondente, devidamente preenchida e assinada;

XV – demais documentos necessários à adequada instrução processual.

Art. 10. Nos processos de **dispensa emergencial ou calamitosa**, além dos documentos previstos no artigo anterior, deverão ser **demonstrados de forma clara**:

I – a situação emergencial ou calamitosa;

II – a urgência concreta da contratação;

III – a compatibilidade entre o objeto contratado e a necessidade emergencial;

IV – a limitação da contratação ao atendimento da situação urgente;

V – a justificativa do quantitativo contratado;

VI – a justificativa dos preços praticados;

VII – a indicação das consequências caso a contratação não seja realizada de imediato.

Art. 11. Nos processos de **credenciamento**, deverão constar, quando cabíveis:

I – justificativa para utilização do credenciamento;

II – definição objetiva do objeto;

III – critérios de habilitação;

IV – condições de contratação;

V – forma de seleção dos interessados;

VI – minuta do edital ou instrumento de chamamento público;

VII – minuta contratual ou instrumento equivalente;

VIII – demonstração da compatibilidade dos preços com os valores praticados no mercado;

IX – Lista de Verificação correspondente.

Art. 12. Nos processos de **adesão a ata de registro de preços como órgão não participante**, deverão constar, no mínimo:

I – justificativa da necessidade administrativa;

II – demonstração da vantajosidade da adesão;

III – comprovação da compatibilidade do objeto com a necessidade do Município;

IV – cópia da ata de registro de preços;

V – documentos do processo originário da ata, quando necessários à análise;

VI – autorização do órgão gerenciador;

VII – anuência do fornecedor;

VIII – demonstração da disponibilidade orçamentária;

IX – comprovação do atendimento aos limites quantitativos aplicáveis;

X – minuta do instrumento contratual ou equivalente, quando cabível;

XI – Lista de Verificação correspondente.

Art. 13. Nos processos de **reconhecimento de dívida ou pagamento indenizatório**, deverão constar, no mínimo:

I – relatório circunstanciado da unidade demandante, indicando a origem, a motivação e o período da despesa;

II – documentos que comprovem a execução do objeto, a entrega do bem ou a prestação do serviço;

III – documentos que demonstrem a relação jurídica ou fática com o credor;



SEMANÁRIO OFICIAL DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

IV – justificativa da autoridade competente quanto à ausência de prévio empenho, contrato formal, instrumento equivalente ou regular liquidação da despesa;

V – manifestação jurídica sobre a viabilidade do reconhecimento da obrigação;

VI – manifestação da Contabilidade quanto à classificação da despesa, disponibilidade orçamentária e forma adequada de registro contábil;

VII – identificação do responsável pela autorização, solicitação ou recebimento do bem ou serviço;

VIII – indicação de eventual necessidade de apuração de responsabilidade administrativa;

IX – Lista de Verificação correspondente;

X – demais documentos necessários à comprovação da despesa.

Parágrafo único. A autorização para pagamento nos casos de reconhecimento de dívida ou pagamento indenizatório dependerá de manifestação conclusiva da Controladoria-Geral do Município, formalizada por Nota Técnica, e de despacho da autoridade competente.

CAPÍTULO VI

DO FLUXO PRÁTICO DE ENCAMINHAMENTO E ANÁLISE

Art. 14. O **fluxo básico** dos processos submetidos à Controladoria-Geral do Município observará as seguintes etapas:

I – abertura e instrução do processo pelo órgão demandante;

II – juntada dos documentos técnicos, orçamentários, jurídicos e administrativos cabíveis;

III – preenchimento e assinatura da Lista de Verificação correspondente;

IV – encaminhamento formal à Controladoria-Geral do Município;

V – triagem inicial pela Controladoria quanto à competência, hipótese de análise e documentação mínima;

VI – análise de conformidade;

VII – emissão de Nota Técnica conclusiva ou solicitação de diligência;

VIII – devolução do processo ao órgão de origem para providências cabíveis;

IX – decisão da autoridade competente.

Art. 15. A Controladoria-Geral do Município poderá solicitar diligências, esclarecimentos, complementação documental ou saneamento de inconsistências.

§ 1º O órgão de origem deverá atender à diligência no prazo indicado pela Controladoria-Geral do Município.

§ 2º O não atendimento da diligência poderá ensejar a devolução do processo sem manifestação conclusiva, sem prejuízo de comunicação à autoridade competente.

Art. 16. A **Nota Técnica da Controladoria-Geral do Município** poderá:

I – concluir pela regularidade formal do processo, sem prejuízo da decisão da autoridade competente;

II – indicar recomendações de saneamento ou aperfeiçoamento;

III – apontar ausência de documentos essenciais;

IV – identificar riscos ou inconformidades relevantes;

V – recomendar a não continuidade do procedimento até o saneamento das irregularidades apontadas;

VI – sugerir a apuração de responsabilidade, quando houver indícios de irregularidade administrativa.

CAPÍTULO VII

DAS RESPONSABILIDADES DOS ÓRGÃOS DEMANDANTES

Art. 17. Compete ao órgão demandante:

I – instruir adequadamente o processo antes do envio à Controladoria-Geral do Município;

II – justificar a necessidade da contratação;

III – definir corretamente o objeto;

IV – realizar ou justificar a pesquisa de preços;

V – demonstrar a disponibilidade orçamentária;

VI – obter a manifestação jurídica, quando exigível;

VII – preencher e assinar a Lista de Verificação aplicável;

VIII – atender às diligências da Controladoria no prazo fixado;

IX – adotar as providências necessárias ao saneamento das inconsistências apontadas;

X – manter a organização, a clareza e a rastreabilidade dos documentos juntados ao processo.

Art. 18. A submissão do processo à Controladoria-Geral do Município não transfere ao órgão de controle interno a responsabilidade pela motivação, conveniência, oportunidade, escolha do contratado, definição do objeto, estimativa de preços, liquidação da despesa ou decisão final da contratação.

CAPÍTULO VIII

DAS ORIENTAÇÕES GERAIS

Art. 19. Recomenda-se aos órgãos e entidades municipais que observem as seguintes diretrizes práticas:

I – não encaminhar processos incompletos à Controladoria;

II – utilizar linguagem clara nas justificativas;

III – evitar documentos duplicados, ilegíveis ou sem assinatura;

IV – numerar e organizar os documentos de forma lógica;

V – demonstrar objetivamente a necessidade pública da contratação;

VI – justificar os preços com base em elementos concretos;

VII – evitar contratações emergenciais sem caracterização real da urgência;

VIII – não utilizar reconhecimento de dívida como forma ordinária de contratação;

IX – observar os limites atualizados da Lei Federal nº 14.133/2021;

X – consultar previamente a Controladoria em caso de dúvida relevante sobre o enquadramento do processo.

Art. 20. A dispensa da análise prévia não impede que a Controladoria-Geral do Município realize, a qualquer tempo, fiscalização posterior, auditoria, monitoramento, recomendação, solicitação de informações ou comunicação à autoridade competente.

Art. 21. O descumprimento do Decreto Municipal nº 1.852/2026 ou desta Instrução Normativa poderá ensejar comunicação à autoridade competente para adoção das providências administrativas cabíveis, inclusive apuração de responsabilidade, correção de falhas, suspensão de atos, ressarcimento ao erário, quando cabível, e demais medidas previstas em lei.

Art. 22. Os casos omissos serão resolvidos pela Controladoria-Geral do Município, observada a Lei Federal nº 14.133/2021, o Decreto Municipal nº 1.852/2026, os normativos municipais aplicáveis e as orientações dos órgãos de controle.

Art. 23. Esta Instrução Normativa entra em vigor na data de sua publicação.

Mamanguape/PB, 17 de Julho de 2026.

CAIO FABIO PEREIRA, Assinado de forma digital
DE
ARAUJO0894106799
5
03/07

CONTROLADOR-GERAL DO MUNICÍPIO

Controladoria-Geral do Município de Mamanguape



SEMANÁRIO OFICIAL

DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

SETOR DE LICITAÇÕES E CONTRATOS

PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE – PB EXTRATO DE CONVOCAÇÃO PARA CUMPRIMENTO DE CONTRATO

PROCESSO: Pregão Eletrônico nº 044/2025 - Contrato nº 188/2025

O Município de Mamanguape/PB, torna público que fica NOTIFICADA a empresa **EDCLEID COSTA DO NASCIMENTO LTDA**, CNPJ nº 41.254.146/0001-40, contratada por meio do Contrato nº 188/2025, oriundo do Pregão Eletrônico nº 044/2025, cujo objeto é a locação de veículos com motoristas, tipo caminhão caçamba basculante e caminhão carrocera tanque/pipa, para que cumpra integralmente as Ordens de Fornecimento expedidas pela Administração Municipal. Registra-se que a contratada já havia sido comunicada em 25/05/2026, por meio do Ofício nº 000082/2026, com encaminhamento da Ordem de Fornecimento; em 01/06/2026, foi registrado no Memorando nº 003524/2026 que não houve retorno da empresa nem início da execução dos serviços; e, em 03/06/2026, houve nova informação administrativa de que a empresa foi comunicada formalmente por e-mail, sem que tenha atendido à solicitação ou disponibilizado os veículos requeridos. Diante da ausência de resposta efetiva e do não atendimento das solicitações anteriores, fica a empresa notificada para, no prazo de **02 (dois) dias úteis**, contado da publicação deste extrato, cumprir a obrigação contratual. O não atendimento injustificado poderá caracterizar descumprimento contratual e inexecução da obrigação assumida, sujeitando a contratada às penalidades previstas na Lei Federal nº 14.133/2021, sem prejuízo da adoção das demais medidas administrativas cabíveis, rescisão/extinção unilateral do contrato e eventual convocação dos licitantes remanescentes, nos termos do art. 90, §7º, observada a ordem de classificação e o interesse público.

Mamanguape/PB, 15 de julho de 2026.

Joaquim Fernandes de Oliveira Neto
Prefeito Constitucional

ESTADO DA PARAÍBA FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE DE MAMANGUAPE

ADJUDICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO - PREGÃO ELETRÔNICO Nº 00020/2026

Nos termos do relatório final apresentado pelo Pregoeiro e observado parecer da Assessoria Jurídica, referente ao Pregão Eletrônico nº 00020/2026, que objetiva a aquisição de meios elásticos de compressão medicinal, destinadas ao atendimento das demandas da Secretaria Municipal de Saúde do Município de Mamanguape/PB, visando garantir a continuidade dos tratamentos de pacientes assistidos pela rede municipal de saúde, conforme condições, quantidades e especificações estabelecidas no Termo de Referência, ADJUDICO o objeto e HOMOLOGO a licitação, com base nos elementos constantes do processo correspondente, os quais apontam como proponente vencedor: ORTHO PAUHER INDUSTRIA COMERCIO E DISTRIBUICOES LTDA - R\$ 119.100,00.

Mamanguape - PB, 03 de Julho de 2026
ANTÔNIO MÁXIMO DA SILVA NETO - Secretário de Saúde

ESTADO DA PARAÍBA FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE DE MAMANGUAPE (DEPARTAMENTO DE LICITAÇÃO E CONTRATOS)

EXTRATO DE CONTRATO

OBJETO: Aquisição de meios elásticos de compressão medicinal, destinadas ao atendimento das demandas da Secretaria Municipal de Saúde do Município de Mamanguape/PB, visando garantir a continuidade dos tratamentos de pacientes assistidos pela rede municipal de saúde, conforme condições, quantidades e especificações estabelecidas no Termo de Referência. FUNDAMENTO LEGAL: Pregão Eletrônico nº 00020/2026. DOTAÇÃO: Recursos não Vinculados de Impostos: 03.220 - FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE 10.301.0428.2061 - MANUTENÇÃO DO FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE 000495 - 3390.30.99 - MATERIAL DE CONSUMO 000497 - 3390.30.99 - OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA FÍSICA 000498 - 3390.30.99 - OUTROS SERVIÇOS DE TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA. VIGÊNCIA: até 14/07/2027. PARTES CONTRATANTES: Fundo Municipal de Saúde de Mamanguape e: CT Nº 000362/026 - 14.07.26 - ORTHO PAUHER INDUSTRIA COMERCIO E DISTRIBUICOES LTDA - R\$ 119.100,00.

Mamanguape - PB, 14 de Julho de 2026
ANTÔNIO MÁXIMO DA SILVA NETO - Secretário de Saúde



ESTADO DA PARAÍBA FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE DE MAMANGUAPE (DEPARTAMENTO DE LICITAÇÃO E CONTRATOS)

GESTOR E FISCAL DO CONTRATO - PREGÃO ELETRÔNICO Nº 020/2026 - SRP

Nos termos da norma vigente e observado o disposto no respectivo processo, que objetiva: Aquisição de meios elásticos de compressão medicinal, destinadas ao atendimento das demandas da Secretaria Municipal de Saúde do Município de Mamanguape/PB, visando garantir a continuidade dos tratamentos de pacientes assistidos pela rede municipal de saúde, conforme condições, quantidades e especificações estabelecidas no Termo de Referência; DESIGNO os servidores(a): Wotley Douglas Michel Conrad, Diretor de Administração e Finanças, como Gestor; e Lucas Emanuel Lima Silva, Diretor de Divisão do PAM, para Fiscal, dos contratos, decorrente do Pregão Eletrônico nº 020/2026 - SRP, especialmente para acompanhar e fiscalizar a execução do referido contrato, respectivamente.

Mamanguape - PB, 15 de Julho de 2026.

Antônio Máximo da Silva Neto
CNPJ: 08.674.396/0001-64

ESTADO DA PARAÍBA FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE DE MAMANGUAPE (DEPARTAMENTO DE LICITAÇÃO E CONTRATOS)

ATA DE REGISTRO DE PREÇOS Nº: RP 00026/2026

Aos 14 dias do mês de Julho de 2026, na sede do Setor de Contratação do Fundo Municipal de Saúde de Mamanguape, Estado da Paraíba, localizada na Praça Antenor Navarro - Centro - Mamanguape - PB, nos termos da Lei Federal nº 14.133, de 1º de Abril de 2021; Lei Complementar nº 123, de 14 de Dezembro de 2006, Decreto Federal nº 11.462, de 31 de Março de 2023; Instrução Normativa nº 73 SEGES/ME, de 30 de Setembro de 2022; e legislação pertinente, consideradas as alterações posteriores das referidas normas, e, ainda, conforme a classificação da proposta apresentada no Pregão Eletrônico nº 00020/2026 que objetiva o registro de preços para: Aquisição de meios elásticos de compressão medicinal, destinadas ao atendimento das demandas da Secretaria Municipal de Saúde do Município de Mamanguape/PB, visando garantir a continuidade dos tratamentos de pacientes assistidos pela rede municipal de saúde, conforme condições, quantidades e especificações estabelecidas no Termo de Referência, resolve registrar o preço nos seguintes termos:

Órgão e/ou entidade integrante da presente Ata de Registro de Preços: FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE DE MAMANGUAPE - CNPJ nº 08.674.396/0001-64.

VENCEDOR: ORTHO PAUHER INDUSTRIA COMERCIO E DISTRIBUICOES LTDA
CNPJ: 01.123.973/0001-80
TOTAL: R\$ 119.100,00

1 - Lote 01 - Aquisição de meios elásticos de compressão medicinal

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	MARCA	UNID.	QUANT.	P.UNITÁRIO	P. TOTAL
1	Par de Meia elástica 3/4 de média compressão, tamanho P, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	100	198,00	19.800,00
2	Par de Meia elástica 7/8 de média compressão, tamanho P, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	100	176,00	17.600,00
3	Par de Meia elástica 3/4 de média compressão, tamanho M, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	100	111,00	11.100,00
4	Par de Meia elástica 7/8 de média compressão, tamanho M, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	100	176,00	17.600,00
5	Par de Meia elástica 3/4 de média compressão 20-30 mmHg, tamanho G, medicinal, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	100	111,00	11.100,00
6	Par de Meia elástica 7/8 de média compressão 20-30 mmHg, tamanho G, medicinal, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	100	174,00	17.400,00
7	Par de Meia elástica 3/4 de média compressão, tamanho GG, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	50	103,00	5.150,00
8	Par de Meia elástica 7/8 de média compressão, tamanho GG, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	50	117,00	5.850,00
9	Par de Meia elástica 3/4 de média compressão, tamanho GG, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	50	111,00	5.550,00
10	Par de Meia elástica 7/8 de média compressão, tamanho GG, 20-30 mmHg, sem ponteira, cor bege.	MARCA PROPRIA	Par	50	159,00	7.950,00
VALOR TOTAL:						R\$ 119.100,00

CLÁUSULA PRIMEIRA - DA VALIDADE DOS PREÇOS:

O prazo de vigência da Ata de Registro de Preços será de um ano, contado do primeiro dia útil subsequente à data de divulgação no Portal Nacional de Contratações Públicas (PNCP), e poderá ser prorrogado por igual período, desde que comprovado que o preço é vantajoso. Em caso de prorrogação desta Ata, poderá ser renovado o quantitativo originalmente registrado.

A existência de preços registrados implicará compromisso de fornecimento nas condições estabelecidas, mas não obrigará a Administração a contratar, facultada a realização de licitação específica para a contratação pretendida, desde que devidamente justificada.

CLÁUSULA SEGUNDA - DA UTILIZAÇÃO DA ATA DE REGISTRO DE PREÇOS:

A cada efetivação da contratação do objeto registrado decorrente desta Ata, devidamente formalizada através do correspondente Contrato, serão observadas as cláusulas e condições constantes do Edital de licitação que a precedeu, relativamente ao Pregão Eletrônico nº 00020/2026, parte integrante deste instrumento de compromisso. A presente Ata de Registro de Preços, durante sua vigência poderá ser utilizada.

Pelo Fundo Municipal de Saúde de Mamanguape, que também é o órgão gerenciador responsável pela administração e controle desta Ata, representado pela sua estrutura organizacional definida no respectivo orçamento programático.

O usuário da ata, sempre que desejar efetivar a contratação do objeto registrado, fará através de solicitação ao gerenciador do sistema de registro de preços, mediante processo regular.

CLÁUSULA TERCEIRA - DA CONTRATAÇÃO:

As obrigações decorrentes da execução do objeto desta certame, constantes da Ata de Registro de Preços, serão firmadas com o fornecedor registrado, observadas as condições estabelecidas no presente instrumento e a contratação será formalizada por intermédio do Contrato.

O prazo para assinatura do Contrato, será de 05 (cinco) dias consecutivos, considerados da data da convocação. O quantitativo do objeto a ser executado será exclusivamente o fixado no correspondente Contrato e observará, obrigatoriamente, o valor registrado na respectiva Ata.

Não atendendo à convocação para assinar o Contrato, e ocorrendo essa dentro do prazo de validade da Ata de Registro de Preços, o licitante perderá todos os direitos que poremventura tenha obtido como vencedor da licitação. É permitido ao Órgão Realizador do Certame, no caso do licitante vencedor não comparecer para assinar o Contrato no prazo e condições estabelecidos, convocar os licitantes remanescentes, na ordem de classificação e sucessivamente, para fazê-lo em igual prazo do licitante vencedor, aplicadas aos falhosos as penalidades cabíveis. O Contrato decorrente do presente certame, deverá ser assinado no prazo de validade da respectiva Ata de Registro de Preços; e aquele que eventualmente venha a ser assinado pelo licitante vencedor, poderá ser alterado

com a devida justificativa, unilateralmente pelo Contratante ou por acordo entre as partes, nos casos e condições previstas nos Arts. 124 a 136; e sua extinção, formalmente motivada nos autos do processo, assegurados o contraditório e a ampla defesa, ocorrerá nas hipóteses e disposições dos Arts. 137 a 139, todos da Lei 14.133/21.

CLÁUSULA QUARTA - DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS:

O Contratado será responsabilizado administrativamente, facultada a defesa no prazo legal do interessado, pelas infrações previstas no Art. 155, da Lei 14.133/21 e serão aplicadas, na forma, condições, regras, prazos e procedimentos definidos nos Arts. 156 a 163, do mesmo diploma legal, as seguintes sanções: a - advertência aplicada exclusivamente pela infração administrativa de dar causa à inexecução parcial do contrato, quando não se justificar a imposição de penalidade mais grave; b - multa de mora de 0,5% (zero virgula cinco por cento) aplicada sobre o valor do contrato, por dia de atraso injustificado na execução do objeto da contratação; c - multa de 10% (dez por cento) sobre o valor do contrato por qualquer das infrações administrativas previstas no referido Art. 155; d - impedimento de licitar e contratar no âmbito da Administração Pública direta e indireta do ente federativo que tiver aplicado a sanção, pelo prazo máximo de três anos, aplicada ao responsável pelas infrações administrativas previstas nos incisos II, III, IV, V, VI e VII do caput do referido Art. 155, quando não se justificar a imposição de penalidade mais grave; e - declaração de inidoneidade para licitar ou contratar no âmbito da Administração Pública direta e indireta de todos os entes federativos, pelo prazo mínimo de três anos e máximo de seis anos, aplicada ao responsável pelas infrações administrativas previstas nos incisos VIII, IX, X e XII do caput do referido Art. 155, bem como pelas infrações administrativas previstas nos incisos II, III, IV, V, VI e VII do caput do mesmo artigo que justifiquem a imposição de penalidade mais grave que a sanção referida no § 4º do referido Art. 156; f - aplicação cumulada de outras sanções previstas na Lei 14.133/21.

Se o valor da multa ou indenização devida não for recolhido no prazo de 15 (quinze) dias após a comunicação ao Contratado, será automaticamente descontado da primeira parcela do pagamento a que o Contratado vier a fazer jus, acrescido de juros moratórios de 1% (um por cento) ao mês, ou, quando for o caso, cobrado judicialmente.

CLÁUSULA QUINTA - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Integram esta Ata, o Edital do Pregão Eletrônico nº 00020/2026 e seus anexos, e a seguinte proposta vencedora do referido certame:

- ORTHO PAUHER INDUSTRIA COMERCIO E DISTRIBUICOES LTDA.
01.123.973/0001-80
Valor: R\$ 119.100,00.

CLÁUSULA SEXTA - DO FORO:

Para dirimir as questões decorrentes da utilização da presente Ata, fica eleito o Foro da Comarca de Mamanguape.

Mamanguape - PB, 14 de Julho de 2026
ANTÔNIO MÁXIMO DA SILVA NETO - Secretário de Saúde



SEMANÁRIO OFICIAL DE MAMANGUAPE

Lei nº 1362/2025

mamanguape.pb.gov.br

ESTADO DA PARAÍBA

ANO I – EDIÇÃO Nº 0026

17 DE JULHO DE 2026

ESTADO DA PARAÍBA
FUNDO MUNICIPAL DE SAÚDE DE MAMANGUAPE

AVISO DE LICITAÇÃO

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 0002/2026

Torna público que fará realizar através da Pregoeira Oficial e Equipe de Apoio, sediada na Praça Antenor Navarro, 10 - Centro - Mamanguape - PB, por meio do site <https://www.portaldecompraspublicas.com.br/>, licitação modalidade Pregão Eletrônico, do tipo menor preço, visando formar Sistema de Registro de Preços objetivando contratações futuras, para: Contratação de empresa do ramo pertinente para aquisição de Materiais Médico-Hospitalares destinados a atender as demandas do Fundo Municipal de Saúde de Mamanguape-PB. Abertura da sessão pública: 10:00 horas do dia 31 de Julho de 2026. Início da fase de lances: 10:01 horas do dia 31 de Julho de 2026. Referência: horário de Brasília - DF. Recursos: previstos no orçamento vigente. Fundamento legal: Lei Federal nº 14.133/21; Lei Complementar nº 123/06; Decreto Federal nº 11.462/23; Instrução Normativa nº 73 SEGES/ME/22; e legislação pertinente, consideradas as alterações posteriores das referidas normas. Informações: das 08:00 às 14:00 horas dos dias úteis, no endereço supracitado. Telefone: (083) 3292-2246. E-mail: licitacao@mamanguape.pb.gov.br. Edital: <https://www.mamanguape.pb.gov.br/>; <https://www.portaldecompraspublicas.com.br/>; www.gov.br/brincp; www.tce.pb.gov.br; <https://www.portaldecompraspublicas.com.br/>; www.gov.br/brincp. Mamanguape - PB, 16 de Julho de 2026

MARILIA MAGDALA TOSCANO MAXIMO - Pregoeira Oficial

ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE

AVISO DE LICITAÇÃO

PREGÃO ELETRÔNICO Nº 0002/2026

Torna público que fará realizar através da Pregoeira Oficial e Equipe de Apoio, sediada na Praça Antenor Navarro, 10 - Centro - Mamanguape - PB, por meio do site <https://www.portaldecompraspublicas.com.br/>, licitação modalidade Pregão Eletrônico, do tipo menor preço por lote, visando formar Sistema de Registro de Preços objetivando contratações futuras, para: Contratação de empresa especializada para prestação de serviços funerários integrados, compreendendo o fornecimento de urnas funerárias, acessórios, preparação de corpos, serviços de cortejo e traslado fúnebre, destinados ao atendimento das demandas da Secretaria Municipal de Assistência Social do Município de Mamanguape/PB. Abertura da sessão pública: 09:00 horas do dia 04 de Agosto de 2026. Início da fase de lances: 09:01 horas do dia 04 de Agosto de 2026. Referência: horário de Brasília - DF. Recursos: previstos no orçamento vigente. Fundamento legal: Lei Federal nº 14.133/21; Lei Complementar nº 123/06; Decreto Federal nº 11.462/23; Instrução Normativa nº 73 SEGES/ME/22; e legislação pertinente, consideradas as alterações posteriores das referidas normas. Informações: das 08:00 às 14:00 horas dos dias úteis, no endereço supracitado. Telefone: (083) 3292-2246. E-mail: licitacao@mamanguape.pb.gov.br. Edital: <https://www.mamanguape.pb.gov.br/>; <https://www.portaldecompraspublicas.com.br/>; www.gov.br/brincp; www.tce.pb.gov.br; <https://www.portaldecompraspublicas.com.br/>; www.gov.br/brincp. Mamanguape - PB, 16 de Julho de 2026

MARILIA MAGDALA TOSCANO MÁXIMO - Pregoeira Oficial

ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE

EXTRATO DE CONTRATO

OBJETO: Contratação de empresa representante exclusiva ou detentora de poderes válidos para representação artística, visando à realização de apresentação musical da banda Faria de Rico, no dia 25 de julho de 2026, com duração mínima de 02 (duas) horas, em comemoração à Festa de São José, a ser realizada em Pitanga da Estrada, situada no Município de Mamanguape/PB. FUNDAMENTO LEGAL: Inexigibilidade de Licitação nº IN00014/2026, nos termos do Art. 74, inciso II, da Lei 14.133/21. DOTAÇÃO: A despesa correrá por conta da seguinte classificação orçamentária: Fonte de Recursos: Recursos não Vinculados de Impostos Órgão/Unidade Orçamentária: 02.240 - Secretaria de Cultura Programa de Trabalho: 13.382.0417.2058 - Manutenção das Atividades Culturais do Município Ficha/Dotação: 000454 Elemento de Despesa: 3.3.90.39.99 - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica Fonte de Recursos: Recursos não Vinculados de Impostos Órgão/Unidade Orçamentária: 02.100 - Secretaria de Turismo Programa de Trabalho: 23.695.0363.2037 - Manutenção das Atividades Turísticas e de Promoção de Eventos Ficha/Dotação: 000293 Elemento de Despesa: 3.3.90.39.99 - Outros Serviços de Terceiros - Pessoa Jurídica VIGÊNCIA: até o final do exercício financeiro de 2026. PARTES CONTRATANTES: Prefeitura Municipal de Mamanguape e: CT Nº 00089/2026 - 14.05.26 - LA PRODUCOES DE EVENTOS LTDA - R\$ 80.000,00.

ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAMANGUAPE

GESTOR E FISCAL DO CONTRATO - INEXIGIBILIDADE Nº IN00014/2026

Nos termos da norma vigente e observado o disposto no respectivo processo, que objetiva: Contratação de empresa representante exclusiva ou detentora de poderes válidos para representação artística, visando à realização de apresentação musical da banda Faria de Rico, no dia 25 de julho de 2026, com duração mínima de 02 (duas) horas, em comemoração à Festa de São José, a ser realizada em Pitanga da Estrada, situada no Município de Mamanguape/PB. DESIGNO os servidores Antônio Carlos Souza da Silva, Secretário da Cultura, como Gestor; e Amanda Suzanne da Silva, Diretora de Divisão do Centro Cultural Fênix, para Fiscal Técnico do contrato; decorrente do procedimento de Inexigibilidade de Licitação nº IN00014/2026, com as competentes atribuições nos termos da norma vigente, especialmente para coordenar as atividades relacionadas à fiscalização e acompanhar e fiscalizar a execução do referido contrato.

Mamanguape - PB, 13 de Julho de 2026

JOAQUIM FERNANDES DE OLIVEIRA NETO - Prefeito

ESTADO DA PARAÍBA PREFEITURA DE MAMANGUAPE GABINETE DO PREFEITO

Joaquim Fernandes de Oliveira Neto
Prefeito Constitucional

Criado nos termos da Lei Municipal nº 1.362/2025, o Semanário Oficial de Mamanguape é o meio oficial de divulgação dos atos da Administração Pública Municipal.

O conteúdo dos atos oficiais publicados é de inteira responsabilidade dos órgãos e entidades que o expedem.

Disponível no Semanário Oficial de Mamanguape (Órgão de Divulgação Oficial do Município).

Acesse:

<https://www.mamanguape.pb.gov.br/semanario-official> e acompanhe as publicações.

REDAÇÃO
MICHELLY ARAÚJO DE VASCONCELOS

CONTATO
E-mail: comunicacao@mamanguape.pb.gov.br
Fone: (83) 3292-2246

ENDEREÇO
Rua do Imperador, 78 – Centro, Mamanguape/PB.



MICHELLY ARAUJO DE
VASCONCELOS
GCOM
Assinante
*** 796.934-**
Data: 17/07/2026 23:04:32 -03:00