



Sumário

PODER EXECUTIVO	1
LEIS	1
PORTARIAS	6
PODER LEGISLATIVO	7
DIVERSOS	8

**PODER EXECUTIVO****LEIS****LEI Nº 3454 DE 30 DE SETEMBRO D 2026****PREFEITURA DE
MONTE MOR****LEI Nº 3454, de 30 de setembro 2026.**

"Autoriza ao Poder Executivo a abertura de créditos adicionais especiais no valor de R\$ 3.712.975,30 (três milhões, setecentos e doze mil, novecentos e setenta e cinco reais e trinta centavos) no Orçamento para o exercício de 2026."

(Autoria: Poder Executivo)

MURILO ANTONIO DE SOUSA RINALDO, Prefeito do Município de Monte Mor, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais,

FAZ SABER que a Câmara Municipal de Monte Mor aprovou e ele sanciona e promulga a seguinte **LEI**:

Art. 1º Fica o Poder Executivo de Monte Mor autorizado a incluir no Orçamento de 2026 os créditos adicionais especiais no valor de R\$ 3.712.975,30 (três milhões, setecentos e doze mil, novecentos e setenta e cinco reais e trinta centavos), nas seguintes dotações orçamentárias:

Ficha	FR	Categoria	Descrição	Valor
02			PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE MOR	
02.04			SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO	
02.04.02			ENSINO INFANTIL – PRÉ-ESCOLA	
12.365.0005.2349			PROGRAMA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL - ETI	
	2	3.1.90.11	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL	10,00
	2	3.1.90.13	OBRIGAÇÕES PATRONAIS	10,00
	2	3.1.91.13	OBRIGAÇÕES PATRONAIS - INTRA-ORÇAMENTÁRIO	10,00
	2	3.3.90.30	MATERIAL DE CONSUMO	10,00
	2	4.4.90.51	OBRAS E INSTALAÇÕES	10,00
	2	4.4.90.52	EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE	10,00
02.04.03			ENSINO INFANTIL - CRECHE	
12.365.0005.2349			PROGRAMA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL - ETI	
	2	3.1.90.11	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL	10,00
	2	3.1.90.13	OBRIGAÇÕES PATRONAIS	10,00
	2	3.1.91.13	OBRIGAÇÕES PATRONAIS - INTRA-ORÇAMENTÁRIO	10,00
	2	3.3.90.30	MATERIAL DE CONSUMO	10,00
	2	3.3.90.39	OUTROS SERV.TERCEIROS - PESSOA JURÍDICA	10,00
	2	4.4.90.51	OBRAS E INSTALAÇÕES	10,00
	2	4.4.90.52	EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE	10,00
02.04.04			ENSINO FUNDAMENTAL	
12.361.0005.2349			PROGRAMA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL - ETI	
	2	3.1.90.11	VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL	2.393.000,00
	2	3.1.90.13	OBRIGAÇÕES PATRONAIS	10,00
	2	3.1.91.13	OBRIGAÇÕES PATRONAIS - INTRA-ORÇAMENTÁRIO	491.000,00
	2	3.3.90.30	MATERIAL DE CONSUMO	10,00
	2	3.3.90.39	OUTROS SERV.TERCEIROS-PESSOA JURÍDICA	828.805,30
	2	4.4.90.51	OBRAS E INSTALAÇÕES	10,00



PREFEITURA DE MONTE MOR

2 4.4.90.52 TOS E MATERIAL PERMANENTE EQUIPAMEN- 10,00

Total dos Créditos 3.712.975,30

Art. 2º Os créditos adicionais especiais de que trata o art. 1º serão cobertos com recursos provenientes da anulação parcial de dotações orçamentárias, no valor de R\$ 3.712.975,30 (três milhões, setecentos e doze mil, novecentos e setenta e cinco reais e trinta centavos), conforme discriminação das dotações a seguir, nos termos do art. 43, § 1º, inciso III, da Lei Federal nº 4.320, de 17 de março de 1964:

Ficha	FR	Categoria	Descrição	Valor
02			PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE MOR	
02.04			SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO	
02.04.10			FUNDEB 70%	
12.361.0005.2030			GESTÃO E MANUTENÇÃO DA UNIDADE FUNDEB 70%	
	362	2	3.1.90.11 VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL	2.393.000,00
	363	2	3.1.90.13 OBRIGAÇÕES PATRONAIS	10,00
	368	2	3.1.91.13 OBRIGAÇÕES PATRONAIS - INTRA-ORÇAMENTÁRIO	491.020,00
12.365.0005.2026			COORDENAÇÃO DAS UNIDADES DE ENSINO PRÉ -ES	
	371	2	3.1.90.11 VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL	10,00
	372	2	3.1.90.13 OBRIGAÇÕES PATRONAIS	10,00
	376	2	3.1.91.13 OBRIGAÇÕES PATRONAIS - INTRA-ORÇAMENTÁRIO	10,00
12.365.0005.2028			COORDENAÇÃO DAS UNIDADES DE ENSINO EM CREC	
	379	2	3.1.90.11 VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS - PESSOAL	10,00
	380	2	3.1.90.13 OBRIGAÇÕES PATRONAIS	10,00
	384	2	3.1.91.13 OBRIGAÇÕES PATRONAIS - INTRA-ORÇAMENTÁRIO	10,00
02.04.11			FUNDEB 30%	
12.361.0005.2030			GESTÃO E MANUTENÇÃO DA UNIDADE FUNDEB 70%	
	395	2	3.3.90.30 MATERIAL DE CONSUMO	10,00
	397	2	3.3.90.39 OUTROS SERV.TERCEIROS-PESSOA JURÍDICA	828.805,30
12.365.0005.2026			COORDENAÇÃO DAS UNIDADES DE ENSINO PRÉ -ES	
	429	2	4.4.90.51 OBRAS E INSTALAÇÕES	30,00
12.365.0005.2028			COORDENAÇÃO DAS UNIDADES DE ENSINO EM CREC	
	440	2	3.3.90.30 MATERIAL DE CONSUMO	10,00
	443	2	3.3.90.39 OUTROS SERV.TERCEIROS-PESSOA JURÍDICA	10,00
	446	2	4.4.90.51 OBRAS E INSTALAÇÕES	20,00
Total dos Débitos				3.712.975,30



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592



PREFEITURA DE MONTE MOR

Art. 3º Fica compatibilizado na Lei nº 3.402 de 18 de dezembro de 2025 – PPA 2026/2029 e na Lei nº 3.348 de 18 de julho de 2025 – LDO 2026, o valor do programa e ação ora contemplados na presente Lei, bem como passam a compor as planilhas que integram as leis retro citadas.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE MOR, em 30 de setembro de 2026.

MURILO ANTONIO DE SOUSA RINALDO
Prefeito Municipal

Registrado em livro próprio e publicado no diário oficial do Município, na data supra.

LÚCIA APARECIDA PEREIRA ALBRECHT
Secretária da administração



PREFEITURA DE MONTE MOR

LEI Nº 3455, de 30 de setembro 2026.

“Estabelece diretrizes para a instituição e o desenvolvimento da Política Municipal de Registro e Preservação Audiovisual de Eventos Culturais, Educacionais e Esportivos realizados no Município de Monte Mor.”.

(Autoria: Vereadora Wal da Farmácia)

MURILO ANTONIO DE SOUSA RINALDO, Prefeito do Município de Monte Mor, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais,

FAZ SABER que a Câmara Municipal de Monte Mor aprovou e ele sanciona e promulga a seguinte **LEI**:

Art. 1º Ficam estabelecidas diretrizes para a instituição e o desenvolvimento da Política Municipal de Registro e Preservação Audiovisual de Eventos Culturais, Educacionais e Esportivos, no âmbito do Município de Monte Mor, com a finalidade de contribuir para a preservação da memória, da identidade e do patrimônio cultural local.

Art. 2º São diretrizes da Política Municipal de Registro e Preservação Audiovisual:

I – estimular o registro audiovisual de eventos, manifestações, práticas e atividades de relevância cultural, artística, educacional, esportiva, tradicional, histórica ou comunitária realizados no Município;

II – incentivar a formação, organização e preservação de acervo audiovisual relacionado à memória cultural, histórica, educacional e esportiva de Monte Mor;

III – promover, sempre que possível e observada a legislação aplicável, o acesso público aos registros audiovisuais que integrem o acervo municipal;

IV – incentivar a adoção de medidas destinadas à preservação, conservação, digitalização e organização dos registros audiovisuais de interesse público;

V – estimular a valorização de manifestações culturais, artísticas, esportivas, educacionais e tradicionais que contribuam para a formação da identidade e da memória coletiva do Município;

VI – incentivar a cooperação entre o Poder Público, instituições de ensino, entidades culturais e esportivas, organizações da sociedade civil e demais interessados na preservação e difusão da memória audiovisual local;

VII – promover a conscientização da comunidade acerca da importância do registro e da preservação audiovisual como instrumentos de valorização da história e da identidade municipal.

Art. 3º Para o desenvolvimento das diretrizes estabelecidas nesta Lei, o Poder Público agirá a, observada a legislação vigente e a disponibilidade orçamentária:

I – apoiar ou realizar iniciativas destinadas ao registro audiovisual de eventos e manifestações de relevante interesse cultural, educacional, esportivo ou histórico para o Município;

II – promover ações de organização, catalogação, digitalização, conservação e preservação de registros audiovisuais de interesse público;

III – incentivar a celebração de parcerias e instrumentos de cooperação com instituições públicas ou privadas, entidades da sociedade civil e instituições de ensino, cultura e esporte, para ações relacionadas ao registro, preservação e difusão do acervo audiovisual;

IV – estimular a disponibilização dos registros audiovisuais ao público, inclusive por meios digitais, observadas as normas relativas aos direitos autorais, direitos de imagem, proteção de dados pessoais e demais disposições legais aplicáveis;



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592



PREFEITURA DE MONTE MOR

V – promover exposições, mostras, atividades educativas e outras iniciativas destinadas à divulgação do acervo audiovisual e à valorização da memória municipal;

VI – incentivar a adoção de medidas de segurança e preservação digital que reduzam o risco de perda, deterioração ou obsolescência dos registros.

Art. 4º Poderão integrar o acervo de memória audiovisual do Município os registros produzidos pelo Poder Público ou obtidos por meio de parcerias e iniciativas apoiadas pelo Município, desde que apresentem relevância para a preservação da memória cultural, histórica, educacional, esportiva ou social de Monte Mor.

Parágrafo único. A integração dos registros ao acervo municipal observará a legislação aplicável, especialmente quanto aos direitos autorais, direitos de imagem, proteção de dados pessoais, propriedade intelectual e demais direitos eventualmente incidentes sobre os materiais.

Art. 5º A seleção dos eventos, manifestações e registros a serem objeto de ações de preservação poderá considerar, entre outros critérios:

I – sua relevância para a identidade e a memória coletiva do Município;

II – seu valor histórico, cultural, educacional, artístico ou esportivo;

III – sua representatividade para diferentes comunidades, grupos sociais e gerações;

IV – o risco de perda ou deterioração dos registros existentes;

V – sua contribuição para o conhecimento e a valorização da história local.

Art. 6º As ações decorrentes desta Lei poderão ser desenvolvidas de forma articulada com políticas públicas municipais relacionadas à cultura, educação, esporte, turismo, patrimônio histórico e memória local, respeitadas as competências e atribuições previstas na legislação.

Art. 7º A implementação das diretrizes previstas nesta Lei observará a disponibilidade orçamentária e financeira do Município, bem como as normas legais aplicáveis.

Art. 8º A execução das ações previstas nesta Lei poderá ocorrer mediante recursos orçamentários próprios, observadas as disposições da legislação orçamentária, bem como mediante parcerias, doações, patrocínios e outras fontes legalmente admitidas.

Art. 9º Esta Lei não implica criação ou alteração de órgãos, unidades administrativas, cargos ou funções públicas, nem modifica as atribuições dos órgãos da Administração Pública Municipal.

Art. 10. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE MOR, em 30 de setembro de 2026.

MURILO ANTONIO DE SOUSA RINALDO
Prefeito Municipal

Registrado em livro próprio e publicado no diário oficial do Município, na data supra.

LÚCIA APARECIDA PEREIRA ALBRECHT
Secretária da administração

Rua Francisco Glicério, 399 - Centro - Monte Mor - SP - 13190-000 - PABX: (19) 3879-9000 - www.montemor.sp.gov.br
Estado de São Paulo - CNPJ 45.787.652/0001-56

**PORTARIAS****PORTARIA Nº 9830 D 30 DE SETEMBRO DE 2026**

PREFEITURA DE MONTE MOR

Portaria nº 9380 de 30 de setembro de 2026.***“Dispõe sobre progressão de servidor público, conforme Lei Complementar nº 12/2008.”***

MURILO ANTONIO DE SOUSA RINALDO, Prefeito do Município de Monte Mor, Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais,

Resolve:

Artigo 1º – Fica concedida a progressão superior, dentro da mesma faixa de referência, conforme Lei Complementar nº 12 de 24 de março de 2008 e Decreto nº 6100, de 27 de outubro de 2023, aos servidores abaixo relacionados.

Matrícula	Servidor	Cargo	Letra(s)	Referência
2210	Edilma do Amaral Pinha	Assistente de Farmácia	1	B-6-F
2665	Eliane de Oliveira Soares Campolina	Auxiliar de Enfermagem - ESF	1	C
2698	Eliene Aparecida Vieira Funaro	Auxiliar de Consultório Dentário	1	B-3-E
2207	Jessica Gachet de Oliveira	Auxiliar de Escritório	1	B-1-F
2663	Luciana Aparecida do Nascimento	Auxiliar de Enfermagem - ESF	1	D
2676	Maria Regiane de Oliveira Lavelha	Auxiliar de Enfermagem - ESF	1	E
2211	Tania Regina dos Santos	Assistente de Farmácia	1	B-6-D
2703	Telma Lucia Hipolito da Costa	Auxiliar de Enfermagem - ESF	1	E
9485	Vilma Gomes Ribeiro	Merendeira	1	A-1-E

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

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE MONTE MOR, em 30 de setembro de 2026.

MURILO ANTONIO DE SOUSA RINALDO
Prefeito

Registrada em livro próprio e publicada no Diário Oficial do Município, na data supra.

LUCIA APARECIDA PEREIRA ALBRECHT
Secretária de Administração



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592

PODER LEGISLATIVO

AVISO DE DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 20/2026

AVISO DE DISPENSA DE LICITAÇÃO Nº 20/2026

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 354/2026

A Câmara Municipal de Monte Mor, em conformidade com Art. 75, inciso II, da Lei Federal nº 14.133/2021, torna público aos interessados, a contratação por DISPENSA DE LICITAÇÃO em razão do valor que ocorrerá da seguinte forma:

OBJETO: Contratação de empresa especializada para prestação de serviço técnico especializado, de natureza predominantemente intelectual e contratado por escopo, destinado ao fortalecimento da capacidade institucional de fiscalização das Comissões Permanentes.

PARTICIPAÇÃO EXCLUSIVA DE ME/EPP/EQUIPARADAS.

CRITÉRIO DE JULGAMENTO: Menor Preço Global.

PERÍODO DE RECEBIMENTO DAS PROPOSTAS:

Data e hora de início do recebimento das propostas: **de 01/10/2026, até às 23h59min do dia 05/10/2026.**

Referência de tempo: horário de Brasília (DF). FORMA DE PARTICIPAÇÃO:

Serão consideradas as propostas apresentadas por e-mail, no seguinte endereço: licitacoes@camaramontemor.sp.gov.br.

Obs.: O Aviso na íntegra, bem como todos os anexos se encontram disponíveis no endereço:

<https://www.montemor.sp.leg.br/transparencia/licitacoes-e-contratos/licitacoes-novo>.

Obs¹: Informações poderão ser obtidas junto ao Setor de Compras e Licitações, em dias úteis, no horário compreendido entre 9h e 16h, de forma presencial na sede da Câmara Municipal, por telefone, através do número (19) 3889-2780, ou ainda, eletrônica pelo e-mail: licitacoes@camaramontemor.sp.gov.br

Câmara Municipal de Monte Mor, 30 de setembro de 2026.

Webert Donizete Carvalho
Presidente



DIVERSOS

ATA DE REUNIÃO DO CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE MONTE MOR AGOSTO/2026



CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE MONTE MOR

Sede: Rua Capitão Augusto Steffen, 57 - Jardim Planalto, Monte Mor - SP

ATA DE REUNIÃO DO CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE AGOSTO

Aos vinte e seis dias do mês de agosto de dois mil e vinte e seis, reuniram-se os membros do Conselho Municipal de Turismo e representantes da Secretaria Municipal de Cultura e Turismo. Dando início aos trabalhos, a mesa realizou a abertura formal e passou às atualizações gerais do setor, estruturadas sob os pontos de pauta e deliberações a seguir.

A pauta da reunião contemplou a apresentação das atualizações do projeto da nova região turística Encantos do Campo; o alinhamento da confecção dos materiais informativos e promocionais, incluindo o mapa turístico, o guia de avistamento de aves e o guia regional de turismo religioso; a organização do Fórum Regional de Turismo programado para o dia 5 de novembro em Monte Mor; a definição da metodologia de trabalho para a elaboração do Plano Diretor Regional de Turismo; a retomada e os procedimentos necessários para a implementação do Sistema de Inspeção Municipal (Selo SIM) para produtos de origem animal e artesanais; a organização e a estrutura do Desfile Cívico de 7 de Setembro; o encaminhamento de demandas de infraestrutura e manutenção de estradas rurais do circuito turístico junto ao Gabinete; a discussão sobre a estruturação de roteiros turísticos e projetos de preservação do patrimônio histórico e arquitetônico; e, por fim, as comemorações relativas aos 10 anos do Parque Santa Rita.

A reunião iniciou-se com a apresentação das atualizações sobre a integração de Monte Mor à nova Região Turística Circuito Encantos do Campo. Informou-se que a região está produzindo seu material promocional unificado, no qual cada município selecionará até cinco pontos turísticos principais para evitar sobrecarga de conteúdo, exigindo um critério rigoroso de filtragem. Esclareceu-se que o custo das impressões será coberto individualmente por cada prefeitura, visto que ainda não há um consórcio estabelecido ou fundo financeiro regional estruturado, cuja criação futura demandará responsabilidades contábeis e administrativas compartilhadas. Para garantir material para a Semana do Empreendedor em outubro, manteve-se este formato individualizado de custeio.

Paralelamente, destacou-se que a Prefeitura de Monte Mor está nos processos de finalizar os materiais turísticos locais, desenvolvendo um mapa turístico geral, um guia de avistamento de aves e um guia regional de turismo religioso com foco na arquitetura e história das igrejas locais, visando atrair o público regional.

Em seguida, abordou-se a realização do 4º Fórum da Região Turística Encantos do Campo que será realizada em Monte Mor, agendado para o dia 5 de novembro. Foi ressaltado que, diferentemente das reuniões focadas em debates teóricos do plano diretor que desestimulavam a participação, os encontros técnicos para a redação do Plano Diretor Regional ocorrerão quinzenalmente entre os gestores de turismo das cidades, reservando as reuniões gerais e o fórum para a leitura, apresentação e validação coletiva.



CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE MONTE MOR

Sede: Rua Capitão Augusto Steffen, 57 - Jardim Planalto, Monte Mor - SP

A estrutura do fórum incluirá a presença de prefeitos, representantes do Governo do Estado (como Elaine Papoy), do Consórcio CONSIMARES para tratar de modelos de consorciamento, da AMITESP e do Ministério do Turismo para abordar o desenvolvimento econômico, além do Sicredi e de especialistas da ETEC e do SENAC para palestrar sobre formação profissional (destacando o curso técnico de Turismo EAD) e preservação do patrimônio cultural e arquitetônico. No hall de entrada do evento, haverá uma feira e exposição gastronômica regional comercializável com produtores de cachaça, chope e pratos típicos da Rota Gastronômica, como bolo de milho e bolinho de linguiça.

Na sequência, tratou-se da implementação do Selo SIM (Sistema de Inspeção Municipal). Com a contratação de um veterinário concursado pela prefeitura, alinhou-se a necessidade de agendar uma reunião com o prefeito para oficializar os passos seguintes. Os conselheiros reforçaram que o processo de inspeção deve ser orientado e educativo, estabelecendo prazos para adequação das instalações, boas práticas de fabricação (BPF) e padrões de qualidade, abarcando produtos de origem animal, apicultura (mel) e estabelecimentos comerciais como açougues que realizam processamento. Sugeriu-se também convidar especialistas e representantes do Instituto Agrônomo de Campinas (IAC) e dos órgãos estaduais para orientar os produtores locais sobre o Selo Arte e o enquadramento de produtos artesanais.

Sobre o Desfile Cívico de 7 de Setembro, informou-se que a programação será realizada no período da tarde (com concentração às 16h e início às 17h, projetando duração de 60 a 70 minutos) devido ao calor intenso no período da manhã e visando maior adesão do público. O evento será integrado à Feira Noturna e contará com a participação de grupos locais, cavalgada feminina e forças de segurança, enfrentando, contudo, desfalques do meio escolar e de entidades civis que possuem compromissos nacionais na mesma data.

Quanto à infraestrutura, registrou-se o envio do documento formal ao Gabinete do Prefeito solicitando melhorias prioritárias na manutenção das estradas rurais que compõem as rotas de turismo rural da cidade. Por fim, debateu-se a importância da iniciativa privada na comercialização e recepção dos roteiros turísticos e sugeriu-se o levantamento de projetos para a captação de recursos estaduais e federais com foco na reconstrução do marco zero da cidade e na futura recriação do coreto municipal, além do protocolo do Sistema Municipal de Patrimônio.

Ficou deliberado pelo conselho que as reuniões técnicas para elaboração do Plano Diretor Regional continuarão ocorrendo quinzenalmente entre os gestores do setor, sendo o texto consolidado apresentado formalmente durante o Fórum Regional de Turismo no dia 5 de novembro. A Secretaria Municipal de Cultura e Turismo organizará a logística do Fórum, definindo a mediação dos painéis e articulando com a rede regional de produtores para a montagem dos estandes de degustação e venda no evento.

Ficou acordado também que a Secretaria efetuará o agendamento da reunião entre os conselheiros e o Prefeito Municipal para alinhar as diretrizes do Selo SIM, convidando em seguida



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592



CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE MONTE MOR

Sede: Rua Capitão Augusto Steffen, 57 - Jardim Planalto, Monte Mor - SP

técnicos do IAC para ministrar uma palestra orientativa aos produtores rurais e comerciantes locais. Os membros do conselho comprometeram-se a enviar à Secretaria a relação com os nomes oficiais e trechos das estradas rurais prioritárias para a manutenção do fluxo turístico, viabilizando o andamento da demanda junto ao Gabinete.

Nada mais havendo a tratar, a reunião foi encerrada e a presente ata foi lavrada em texto transcorrido para registro e assinaturas dos presentes.

Monte Mor, 26 de setembro de 2026

Carlos Alberto Giorgetti

Presidente COMTUR Monte Mor

Maria Ângela Vitorino

Secretária Adjunta COMTUR Monte Mor



PREFEITURA DE MONTE MOR

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE MONTE MOR/SP

Contato: (19) 3879-9400

Endereço: Rua Dr. Carlos de Campos, 131 - Centro, Monte Mor - SP

Acesse o site: www.montemor.sp.gov.br

RESOLUÇÃO SME Nº 001/2026, de 29 de setembro de 2026

(Aprova o documento "Computação — Complemento ao Currículo de Ensino do Município de Monte Mor-SP (2025)" e o incorpora ao Currículo de Ensino do Município de Monte Mor (2024), no âmbito da rede municipal de ensino).

A SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE MONTE MOR, no exercício de suas atribuições, considerando:

A Lei Federal nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e a Base Nacional Comum Curricular;

A Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que institui normas sobre Computação na Educação Básica em complemento à BNCC;

O Currículo de Ensino do Município de Monte Mor, edição de 2024, e o documento "Computação — Complemento ao Currículo de Ensino do Município de Monte Mor-SP", edição de 2025;

A necessidade de formalizar, de modo expresso e inequívoco, a aprovação do documento de Computação adotado pela rede municipal de ensino,

RESOLVE:

Art. 1º Fica aprovado, no âmbito da rede municipal de ensino de Monte Mor, o documento "Computação — Complemento ao Currículo de Ensino do Município de Monte Mor-SP", edição de 2025, identificado no Anexo Único desta Resolução, como referencial curricular de Computação alinhado ao complemento à BNCC instituído pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022.

Art. 2º O documento aprovado no art. 1º passa a integrar o Currículo de Ensino do Município de Monte Mor, edição de 2024, como complemento curricular de Computação para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, sem substituir os demais conteúdos e orientações do currículo municipal.

Art. 3º O Anexo Único desta Resolução corresponde integralmente ao documento aprovado no art. 1º, com capa intitulada "Computação — Complemento ao Currículo de Ensino do Município de Monte Mor-SP", datada de 2025, introdução, quadros de habilidades computacionais da Educação Infantil, dos Anos Iniciais e dos Anos Finais do Ensino Fundamental e ficha técnica. O Anexo Único constitui parte integrante deste ato para todos os fins.

Art. 4º A Secretaria Municipal de Educação orientará as unidades escolares quanto à implementação do complemento curricular aprovado, observadas as etapas de ensino atendidas, o planejamento pedagógico e as condições de acessibilidade e inclusão.

Art. 5º Esta Resolução e seu Anexo Único serão publicados no meio oficial de divulgação dos atos do Município, com identificação que permita sua consulta conjunta.

Art. 6º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

REGIMARA APARECIDA DE ALMEIDA STIGLIANI
Secretária Municipal de Educação



PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ANEXO ÚNICO

RESOLUÇÃO Nº 001/2026 de 29 de setembro de 2026

A IMPORTÂNCIA DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL NO CURRÍCULO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

A contemporaneidade é marcada pela onipresença da tecnologia digital, que transforma a maneira como nos comunicamos, trabalhamos e resolvemos problemas. Nesse contexto, a inserção do **Pensamento Computacional** no currículo da Educação Básica transcende a mera utilização de ferramentas digitais, estabelecendo-se como uma competência essencial para a formação plena dos estudantes no século XXI.

Atendendo às diretrizes do Ministério da Educação (MEC), formalizadas pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que instituiu normas sobre Computação na Educação Básica em complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nosso município alinha sua proposta pedagógica às novas exigências nacionais. A chamada **BNCC Computação** visa garantir que todos os alunos desenvolvam habilidades e conhecimentos fundamentais para compreender e participar de forma crítica, criativa e ética em um mundo cada vez mais digital.

A abordagem proposta está estruturada em três eixos fundamentais, que se interligam e se complementam ao longo da trajetória escolar, desde a Educação Infantil até os Anos Finais do Ensino Fundamental:

1. **Pensamento Computacional:** Refere-se à capacidade de resolver problemas de maneira lógica e estruturada, utilizando conceitos como a decomposição (quebrar um problema complexo em partes menores), o reconhecimento de padrões, a abstração (focar no que é essencial) e a criação de algoritmos (seqüências de passos para realizar uma tarefa). É importante ressaltar que essas habilidades podem ser desenvolvidas tanto por meio de atividades "plugadas" (com o uso de dispositivos eletrônicos) quanto "desplugadas" (através de jogos de tabuleiro, brincadeiras e atividades manuais), como detalhado nos documentos anexos.
2. **Mundo Digital:** Este eixo foca na compreensão dos componentes e do funcionamento das tecnologias digitais. Os estudantes aprendem sobre a diferença entre hardware (a parte física) e software (os programas), as formas de comunicação entre dispositivos (interfaces) e como a informação é representada e processada no ambiente digital.
3. **Cultura Digital:** Trata da vivência crítica, ética e segura no mundo digital. O objetivo é formar cidadãos conscientes de seu papel na sociedade conectada, capazes de utilizar as tecnologias de forma responsável, proteger seus dados pessoais, avaliar a confiabilidade das informações (combatendo as *fake news*) e respeitar os direitos autorais.

A implementação do Pensamento Computacional no currículo municipal não busca formar programadores, mas sim desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de solucionar problemas de forma inovadora em todas as áreas do conhecimento. Ao promover essas competências desde os primeiros anos de vida escolar, preparamos nossos alunos para serem protagonistas de seu próprio aprendizado e cidadãos ativos em uma sociedade em constante transformação tecnológica.

Os quadros que integram este documento servem como um guia detalhado para a aplicação prática desses conceitos em sala de aula, oferecendo objetivos de aprendizagem, habilidades e propostas de atividades alinhadas à BNCC e adequadas a cada faixa etária.



HABILIDADES COMPUTACIONAIS EDUCAÇÃO INFANTIL

EIXO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	PROPOSTA DE ATIVIDADES
PENSAMENTO COMPUTACIONAL O pensamento computacional é uma forma de pensar e resolver problemas de maneira lógica, sequencial e estruturada, inspirada na forma como os computadores processam informações. Ele envolve habilidades cognitivas que são fundamentais para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da criatividade. O foco está na formação do pensamento lógico e criativo, e não no uso de telas ou linguagens de programação. As experiências devem ser concretas, lúdicas e contextualizadas, sempre respeitando a faixa etária.	(EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos.	Computação plugada: 1) Criar padrões de repetição em sequência com formas e cores diferentes: por meio de editor de desenho; por meio de ferramenta online. 2) Completar a sequência de figuras de acordo com o padrão estabelecido por meio de jogo online. Computação desplugada: 1) Perceber, por meio de tarefas de sua rotina, a repetição de movimentos: comer um sanduíche (morder, mastigar, engolir); respirar (inspirar, expirar). 2) Reconhecer padrão por meio de sons do próprio corpo: Perguntar às crianças se sabem o que é um padrão; escolher uma música produzida com sons do corpo; E, após ouvir, fazer questionamentos como: Alguma coisa nessa música repete? O quê? Qual padrão você conseguiu observar? Você consegue reproduzir? 3) Criar uma sequência a partir de um padrão de cores ou formas semelhantes, indicando a quantidade de repetições por meio de blocos de montar ou outros materiais.
	(EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada.	Computação plugada: 1) Experienciar as etapas de execução de tarefas, discutindo como as tarefas são divididas em etapas a partir de jogos digitais. Computação desplugada: 1) Expressar as etapas de realização de tarefas diárias por meio de desenhos ou de forma oral; 2) Ordenar uma sequência de imagens que representam as etapas de uma tarefa diária. Exemplo de uma tarefa diária - Hora de dormir: tomar banho, colocar pijama, escovar os dentes, ouvir uma história e depois dormir.
	(EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.	Computação plugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de jogos digitais, brinquedos robóticos. Computação desplugada: 1) Experienciar a execução de algoritmos por meio de percursos realizados a partir de desenhos no chão (ou maquetes) como, por exemplo: jogos de labirinto; amarelinha; sequências de números; sequências de cores; 2) Experienciar a execução de algoritmos por meio de atividades manuais (dobraduras, bordado, costura). Exemplo: Executar o seguinte algoritmo Passo (1) - Pegar uma folha de papel sulfite; Passo (2) - Dobrar esta folha ao meio; Passo (3) - Dobrar novamente ao meio; Passo (4) - Dobrar novamente ao meio; avaliar o resultado refletindo sobre: Quantas vezes pode-se repetir este passo? Existem formas diferentes de dobrar o papel ao meio?
	(EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas.	Computação Plugada: 1) Explorar jogos digitais, puzzles e jogos de programar que permitem representar uma sequência lógica para resolver problemas. Computação Desplugada: 1) Preparar uma receita com as crianças, evidenciando os passos para o preparo (algoritmo). Dialogar com elas sobre a ordem das etapas. 2) Criar percursos, de uma origem até um destino, em um tabuleiro, representando os passos do trajeto.
	(EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema.	Computação Plugada: 1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um jogo digital de labirinto. Computação Desplugada:



PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		1) Comparar diferentes rotas executadas pelas crianças a partir de um labirinto marcado no chão; 2) Comparar diferentes formas de se realizar tarefas diárias como: escovar os dentes, tomar banho, colocar roupa.
	(EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso).	Computação plugada: 1) Criar um jogo digital a partir de um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma e avaliar as perguntas respondendo verdadeiro ou falso. Computação desplugada: 1) Criar um conjunto de perguntas com base em uma história, personagens ou tema de interesse da turma. 2) Realizar a brincadeira popular de "morto e vivo" (e suas variações) em que, ao invés de morto e vivo, sejam utilizadas frases passíveis de serem julgadas como verdadeiras (vivo) ou falsas (morto).
MUNDO DIGITAL Refere-se à introdução das crianças à cultura digital, de forma lúdica, crítica, ética e mediada por adultos. Propõe que as crianças tomem contato e se familiarizem com tecnologias digitais, compreendendo que elas fazem parte do seu cotidiano, mas sempre de maneira ativa, reflexiva e com intencionalidade pedagógica. O eixo não defende o uso excessivo de telas, mas o uso crítico e educativo da tecnologia, com mediação de adultos e sempre respeitando o desenvolvimento da criança. O foco é formar sujeitos que compreendam a presença da tecnologia no mundo e saibam lidar com ela de forma criativa e consciente.	(EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados).	Computação (Des)plugada: 1) Propor atividades de visualização ou exploração de dispositivos eletrônicos (lanterna, calculadora, televisão, celular, rádio, tablets) de forma a: possibilitar que as crianças possam ligar e desligar os aparelhos, reconhecer quando estão ligados ou desligados, e diferenciar dos dispositivos não-eletrônicos. 2) Participar de brincadeiras que demonstrem dois estados (ligado e desligado). Como brincadeiras de exemplo: Seu Mestre Mandou; Pega-gelo; Estátua.
	(EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados.	Computação Plugada: 1) Reconhecer as diferentes interfaces de aparelhos (micro-ondas, computador, projetor, controle remoto etc.) e suas partes, diferenciando as formas de comunicar ações. 2) Representar, por meio de editores gráficos (Paint), as diferentes interfaces de aparelhos e suas partes. Computação Desplugada 1) Brincar de "telefone sem fio" (brincadeira popular), dialogando sobre o conceito de interface; 2) Criar desenhos representando diferentes formas de interface dos aparelhos e suas partes (criar as teclas de um telefone).
	(EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação.	Computação Plugada: 1) Brincar com dispositivos (tablets, mesas e telas interativas, computador, dispositivos robóticos, tecnologias assistivas) por meio de jogos educacionais ou situações de aprendizagem, a fim de que as crianças possam verificar as diferentes formas de utilização de cada uma delas, como: toque de tela em tablets, uso do mouse no computador, manipulação de um robô, comando por voz, reconhecimento facial, reconhecimento de gestos. Computação Desplugada: 1) Simular um jogo de perguntas e respostas ou adivinhação usando imagens que representam as diferentes formas de interação entre os dispositivos; 2) Representar as diferentes formas de interação com dispositivos por meio de atividades manuais (desenhos, maquetes, colagem, modelagem).
CULTURA DIGITAL Refere-se à vivência das crianças como participantes da sociedade digital, ou seja, como sujeitos inseridos em um mundo onde as tecnologias influenciam a forma de se comunicar, brincar, aprender e se relacionar.	(EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.	Computação plugada: 1) Propor um caça ao tesouro com desafios que retratam situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. É possível criar ambientes como esse gratuitamente pelo Google Forms, Escape Factory ou Genial.ly; 2) Adaptar o caça ao tesouro para ser jogado de forma cooperativa ou competitiva, individual ou em grupo, podendo ser online, híbrido ou presencial. 3) Produzir um portfólio com dicas para manter-se seguro ao assistir vídeos, jogar online, registrar vídeos e fotos e compartilhar informações na internet. O portfólio deve ser produzido pelas crianças e pode incluir vídeos,



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592

PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Trata da compreensão da tecnologia como parte da cultura contemporânea, ou seja, como algo que faz parte da vida social, da linguagem, da comunicação, das formas de expressão e de interação.		imagens, desenhos e escrita espontânea. Computação desplugada: 1) Propor um caça ao tesouro onde as pistas são situações reais de uso de tecnologia, segurança e ética. Para avançar para a próxima pista, as crianças devem demonstrar ou oralizar o que fariam em cada situação. 2) Produzir um portfólio físico a partir da mesma realidade apresentada no exemplo plugado.
	(EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.	Computação plugada: 1) Conversar com as crianças, por meio de imagens e histórias, sobre a alternância entre atividades com e sem telas, as pausas e as brincadeiras ao ar livre, considerando as orientações dos órgãos de saúde competentes e a mediação das famílias. 2) Compreender os potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais. Como por exemplo: Fazer um levantamento sobre os jogos que as crianças jogam; acessar um jogo em um dispositivo ilustrando-o para as crianças; dialogar sobre características que tornam os jogos estimulantes (visual, sons gráficos etc.); dialogar sobre estratégias usadas para manter o usuário envolvido com o jogo o maior tempo possível (recompensas, fases, bônus etc.); dialogar sobre a sensação que esses jogos geram nas crianças. Computação desplugada: 1) Organizar cartões com situações da rotina (brincar, ler, descansar, conversar e usar dispositivos digitais com mediação de um adulto) e construir coletivamente uma sequência de atividades variadas ao longo do dia.



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592

PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

HABILIDADES COMPUTACIONAIS - ANOS INICIAIS

ANO	EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	COMO TRABALHAR EM SALA DE AULA
1º ANO	Pensamento Computacional	EF01CO01 – Identificar e seguir seqüências de passos aplicados no dia a dia para resolver problemas.	Conceituação de algoritmos (seqüências simples)	Ordenar imagens com passos e tarefas simples e descrever a seqüência.
	Mundo Digital	EF01CO04 – Reconhecer o que é informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios de escrita em várias línguas.	Codificação da informação	Mostrar que uma mesma informação pode ser representada como imagem, som ou texto.
	Cultura Digital	EF01CO07 – Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança.	Segurança no uso da tecnologia	Debater por que não devemos compartilhar nome, endereço ou fotos com estranhos.
2º ANO	Pensamento Computacional	EF02CO02 – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como seqüências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta a execução do algoritmo.	Algoritmos com repetições simples	Criar seqüências para mover um personagem em um tabuleiro com comandos de repetição.
	Mundo Digital	EF02CO04 – Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para hardware.	Hardware e Software	Apresentar dispositivos e discutir a diferença entre hardware (físico) e software (programa). Exemplo: físico: celular, máquina de costura, calculadora e que são controlados por uma seqüência de passos lógicos: app para celular, as instruções de operação da máquina e um programa que executa as operações na calculadora.
	Cultura Digital	EF02CO06 – Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	Cuidado com os dispositivos computacionais	Criar cartazes com cuidados no uso de celulares, tablets e internet (riscos e cuidados com uso de jogos online, por exemplo).
3º ANO	Pensamento Computacional	EF03CO02 – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográficas, que incluam seqüências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Algoritmos com repetições condicionais simples	Propor desafios com condição enquanto: usar labirintos ou jogos de percurso (por exemplo: vire à direita, dê três passos, na casa vazia volte ao início).



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592

PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Mundo Digital	EF03CO06 – Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e de saída).	Interface física (entrada/saída)	Mostrar periféricos de entrada: teclado, mouse e microfone, e saída: monitor, impressora alto-falantes e discutir suas funções.
	Cultura Digital	EF03CO09 – Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações pessoais ou de seus pares em meio digital.	Impactos do compartilhamento de dados	Mostrar exemplos de situações de risco ao compartilhar informações on-line
4º ANO	Pensamento computacional	EF04CO03 – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples e aninhadas (iterações definidas e indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	Algoritmos com repetições simples e aninhadas	Simular montagem de kits (exemplo: lancheira) com tarefas aninhadas.
	Mundo Digital	EF04CO05 – Codificar diferentes informações para representação em computador (binária, ASCII, atributos de pixel, como RGB etc.).	Codificação digital (binária, ASCII, RGB)	Codificar letras com números (ASCII), ou imagens com atributos de pixel, como RGB.
	Cultura Digital	EF04CO06 – Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	Uso de ferramentas computacionais para a criação de conteúdo	Explorar editores de textos, apresentações ou vídeos para criação de histórias ou projetos digitais
	Cultura Digital	EF04CO07 – Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados.	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Refletir sobre a privacidade e o uso responsável de imagens e informações pessoais. Criar painéis ou dramatizações.
		EF04CO08 – Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na internet.	Verificação de confiabilidade de fontes	Comparar notícias verdadeiras e falsas; destacar fontes confiáveis.
5º ANO	Pensamento Computacional	EF05CO04 – Criar e simular algoritmos com sequências, repetições e seleções condicionais.	Algoritmos com seleção condicional	Escrever algoritmos com decisões, como atravessar a rua com semáforo.
	Mundo digital	EF05CO05 – Identificar os componentes principais de um computador	Arquitetura dos computadores	Apresentar os componentes básicos: entrada, saída processamento e armazenamento.
	Cultura Digital	EF05CO08 – Acessar as informações na internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis.	Verificação crítica das fontes de pesquisa na internet	Comparar sites confiáveis e não confiáveis. Analisar notícias e identificar fake News.
		EF05CO09 – Usar informações considerando os limites dos direitos autorais em mídias digitais.	Direitos autorais em mídias digitais	Pesquisar imagens na internet e discutir se podem ser usadas livremente ou não.



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592

PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

HABILIDADES COMPUTACIONAIS - ANOS FINAIS

ANO	EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	COMO TRABALHAR EM SALA DE AULA
6º ANO	Pensamento Computacional	(EF06CO01) Classificar informações, agrupando-as em coleções e identificando as que são da mesma classe ou tipo.	Coleta e classificação de dados.	Propor atividades de pesquisa em que os alunos precisem coletar dados (por exemplo, sobre as preferências de lazer da turma) e depois organizá-los em tabelas, classificando-os por categorias (tipos de lazer, frequência, etc.).
	Mundo Digital	(EF06CO04) Reconhecer que programas são executados por processadores, que usam um conjunto de instruções (linguagem de máquina) para realizar operações.	Relação entre hardware e software.	Utilizar analogias para explicar o funcionamento de um processador, como a de um "cérebro" que segue "receitas" (instruções) para realizar tarefas. Mostrar exemplos de como um mesmo hardware (um celular) pode executar diferentes programas (apps).
	Cultura Digital	(EF06CO07) Analisar e questionar eticamente os critérios de busca e os resultados de pesquisas em mecanismos de busca da internet (buscadores).	Pesquisa e curadoria de informação.	Realizar uma mesma busca em diferentes buscadores e comparar os resultados. Discutir sobre a influência de algoritmos na ordenação dos resultados e sobre a importância de utilizar fontes diversas e confiáveis.
7º ANO	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.	Estruturas de dados (listas e vetores).	Utilizar planilhas para organizar dados em listas e colunas. Introduzir conceitos básicos de programação em blocos (como Scratch) para criar pequenos programas que manipulem listas de informações.
	Mundo Digital	(EF07CO04) Compreender o que são redes de computadores, incluindo a internet, e identificar os componentes básicos de uma rede (servidores, clientes, roteadores).	Redes de computadores.	Criar um esquema visual de uma rede de computadores, representando a conexão entre os dispositivos da escola ou de uma casa. Explicar o caminho que a informação percorre quando acessamos um site na internet.
	Cultura Digital	(EF07CO08) Desenvolver uma atitude crítica em relação ao consumo e à produção de conteúdo digital, avaliando a qualidade, a veracidade e a intencionalidade das informações.	Cidadania digital e fake news.	Analisar notícias falsas e verdadeiras, identificando os elementos que podem indicar a falta de credibilidade de uma informação. Produzir conteúdo digital (textos, vídeos curtos) sobre um tema de interesse, aplicando critérios de qualidade e veracidade.
8º ANO	Pensamento Computacional	(EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.	Algoritmos recursivos.	Apresentar o conceito de recursão através de exemplos visuais, como o "efeito Droste" (uma imagem que contém uma versão menor de si mesma). Utilizar programação em blocos para criar funções recursivas simples, como o cálculo de fatorial.
	Mundo Digital	(EF08CO05) Compreender os conceitos de criptografia e sua	Criptografia e segurança de dados.	Apresentar cifras simples, como a Cifra de César, e propor desafios de criptografar e



PREFEITURA DE MONTE MOR | SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		aplicação na segurança da informação em redes de computadores.		descriptografar mensagens. Discutir a importância da criptografia para a segurança de senhas e transações online.
	Cultura Digital	(EF08CO09) Compreender e avaliar os impactos sociais, econômicos e ambientais do desenvolvimento e do uso de tecnologias digitais.	Impactos da tecnologia na sociedade.	Debater sobre temas como o lixo eletrônico, a exclusão digital e o impacto das redes sociais na saúde mental. Realizar pesquisas sobre como a tecnologia pode ser usada para solucionar problemas sociais e ambientais.
9º ANO	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.	Estruturas de dados (árvores e grafos).	Utilizar mapas conceituais para representar informações de forma hierárquica (árvores). Modelar problemas do cotidiano, como uma rede de amigos em uma rede social, utilizando grafos.
	Mundo Digital	(EF09CO04) Compreender os princípios básicos de funcionamento da Inteligência Artificial (IA) e suas aplicações no cotidiano.	Inteligência Artificial.	Apresentar exemplos de IA presentes no dia a dia dos alunos (assistentes virtuais, sistemas de recomendação). Discutir sobre as possibilidades e os desafios éticos relacionados ao uso da IA.
	Cultura Digital	(EF09CO08) Participar de projetos que envolvam a criação de soluções tecnológicas para problemas sociais, locais ou globais, utilizando metodologias de desenvolvimento de projetos.	Projetos de tecnologia e inovação social.	Propor o desenvolvimento de um projeto em grupo para solucionar um problema da escola ou da comunidade, utilizando tecnologia (criação de um aplicativo simples, um site informativo, etc.). Utilizar metodologias como o Design Thinking para guiar o processo.



CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE MONTE MOR

Sede: Rua Capitão Augusto Steffen, 57 - Jardim Planalto, Monte Mor - SP

ATA DE REUNIÃO DO CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE SETEMBRO

Aos trinta dias do mês de setembro de dois mil e vinte e seis, às nove horas e trinta minutos, reuniu-se ordinariamente o Conselho Municipal de Turismo (COMTUR) de Monte Mor, no Centro Cultural Joaquinção, sob a condução da mesa diretora e com a presença de conselheiros e representantes da Secretaria Municipal de Cultura e Turismo, em sessão aberta sob qualquer quórum regulamentar. Dando início aos trabalhos, a mesa colocou em debate as principais demandas do setor e o plano de ação institucional, dividindo os encaminhamentos entre os pontos de pauta e as deliberações a seguir transcorridos.

A pauta da reunião contemplou a discussão sobre os gargalos e estratégias de regularização dos empreendimentos locais no cadastro ministerial do Cadastur; o acompanhamento dos ofícios e solicitações encaminhados ao Gabinete do Prefeito; a apresentação da nova estrutura da página do COMTUR e do Observatório de Turismo no site oficial da Prefeitura; a deliberação e aprovação do Plano de Trabalho do COMTUR para o ciclo 2026/2027; o alinhamento da participação do município no 4º Fórum da Região Turística Circuito Encantos do Campo e na apresentação do diagnóstico territorial realizado pelo Sebrae; a articulação de apoio a eventos turísticos regionais como o Sunset Rock e as feiras artesanais; e a inclusão de segmentos específicos como motoclubes, ciclistas e produtores rurais nas ações de fomento ao turismo municipal.

A reunião iniciou-se com o debate sobre as dificuldades enfrentadas pelos empreendedores locais, em especial produtores e propriedades rurais, para a homologação no sistema do Cadastur. Discutiu-se que muitos estabelecimentos encontram entraves devido à vinculação no Cadastro Ambiental Rural (CAR) e à necessidade de adequação dos CNAEs pertinentes ao turismo. Para solucionar o problema, sugeriu-se a organização de um mutirão presencial de atendimento em formato de workshop ou café da manhã, trazendo técnicos para orientar o preenchimento de documentos e a formalização dos prestadores de serviços.

Na sequência, tratou-se das cobranças e acompanhamentos de respostas de cartas oficiais encaminhadas previamente ao Gabinete.

Informou-se que a Secretaria Municipal de Cultura e Turismo atendeu às exigências de transparência pública criando uma seção exclusiva para os conselhos municipais, sendo a de turismo a primeira delas, no portal da Prefeitura, onde ficarão disponibilizados os calendários de reuniões, atas, composição de membros e dados do Observatório de Turismo, garantindo a preservação do histórico documental.

Em seguida, apresentou-se a minuta do Plano de Trabalho do COMTUR para o ciclo de setembro de 2026 a setembro de 2027, cujas metas mantiveram a linha diretiva do período anterior focando em: realizar no mínimo 12 reuniões ordinárias; promover pelo menos 4 ações de articulação com o



Monte Mor / SP, Quarta-feira, 30 de Setembro de 2026 | Ano III | Edição 1592



CONSELHO MUNICIPAL DE TURISMO DE MONTE MOR

Sede: Rua Capitão Augusto Steffen, 57 - Jardim Planalto, Monte Mor - SP

trade e 3 de orientação para formalização no Cadastur; mapear ao menos 15 atrativos e serviços turísticos; apoiar 4 ações de divulgação institucional; e realizar 2 ações intersetoriais com áreas correlatas como Agricultura, Meio Ambiente, Esporte e Desenvolvimento Econômico.

Durante os informes gerais, confirmou-se a realização do 4º Fórum da Região Turística Circuito Encantos do Campo para o dia 5 de novembro de 2026, às 10h, no Centro Cultural Joaquinção, bem como a apresentação do Diagnóstico Turístico Municipal elaborado pelo Sebrae, agendada para o dia 6 de novembro. Por fim, debateu-se a importância da valorização do Sunset Rock e do acolhimento adequado a motoclubes e grupos de ciclistas no evento (programado para 16 e 17 de outubro), reconhecendo o expressivo apelo econômico e o consumo gerado por esses visitantes na gastronomia e no comércio local.

Ficou deliberado pelo plenário do conselho a aprovação unânime do Plano de Trabalho do COMTUR para 2026/2027 conforme apresentado, autorizando sua remessa aos órgãos estaduais para fins de comprovação e alinhamento do município com o ranking do turismo paulista. Deliberou-se também que a equipe executiva da Secretaria organizará a publicação das atas pendentes e da agenda oficial de reuniões no site Prefeitura, além de planejar a ação especial para auxílio no cadastramento do Cadastur juntamente aos empreendedores do setor.

Por fim, acordou-se que o conselho apoiará a divulgação dos eventos do mês de outubro, incluindo os espetáculos teatrais no Joaquinção, a programação do Dia das Crianças e o festival Sunset Rock, fomentando a participação dos negócios locais.

Nada mais havendo a tratar, a reunião foi encerrada e a presente ata foi lavrada em texto transcrito para devido registro e publicação.

Monte Mor, 30 de setembro de 2026

Carlos Alberto Giorgetti

Presidente COMTUR Monte Mor

Maria Ângela Vitorino

Secretária Adjunta COMTUR Monte Mor



DIÁRIO OFICIAL ELETRÔNICO - EXPEDIENTE

O Diário Oficial Eletrônico do Município de Monte Mor

(Lei Municipal nº 2.630, de 14 de agosto de 2018 e regulamentada pelo Decreto nº 5073, de 12 de setembro de 2019)

é uma publicação da Prefeitura de Monte Mor. Site: www.montemor.sp.gov.br CONTEÚDO:

O conteúdo publicado é de inteira responsabilidade das secretarias e órgãos públicos emissores.

Qualquer dúvida ou solicitação de errata deverá ser encaminhada diretamente ao órgão emissor.

Para informações sobre como contatar o órgão emissor, ligue para (19) 3879-9000.

DIRETORIA DE COMUNICAÇÃO:

Edição, diagramação e Publicação Eletrônica.

E-mail: diario.oficial@montemor.sp.gov.br