



Poder Executivo
Prefeitura Municipal de Cujubim
Gabinete do Prefeito

MENSAGEM DE LEI Nº57/GP/2026

Cujubim – RO, 22 de maio de 2026.

Senhor Presidente,

Nobres Vereadores

Nesta oportunidade apresento aos ilustres Vereadores o Projeto de Lei nº57/2026, que trata sobre abertura de crédito adicional especial por superávit ao orçamento do município referente ao repasse de transferências da união, pertinente à **PROGRAMA Educação Infantil – NOVAS TURMAS 2024 , ADEQUADO À RESOLUÇÃO Nº 6, DE 28 DE ABRIL DE 2025 E CONFORME O MANUAL DE EXECUÇÃO FINANCEIRA DO MEC/FNDE no valor de R\$ 330.889,34 (Trezentos e trinta mil, oitocentos e oitenta e nove reais e trinta e quatro centavos).**

Para aporte dos recursos oriundos do Governo federal é necessária à abertura de crédito adicional especial por superávit ao orçamento do município deste exercício, o qual foi estimado o valor de R\$ 330.889,34 (Trezentos e trinta mil, oitocentos e oitenta e nove reais e trinta e quatro centavos).

Como se vê trata-se de um procedimento administrativo/contábil necessário à efetiva utilização dos valores transferidos pelo Governo federal a serem utilizados para atender as necessidades da Secretaria Municipal de Educação (SEMECD), pertinente à PROGRAMA Educação Infantil – NOVAS TURMAS 2024, para o restante do exercício corrente conforme disposto no plano de trabalho.

Assim, tratando-se de matéria de grande interesse social, cujos resultados reverterão em benefícios diretos à população do município CUJUBIM, solicitamos que a mesma seja apreciada em regime de urgência.

Solicitamos aos nobres Edis que leiam, discutam e por final aprovem o presente Projeto de Lei, para que seja sancionado e convertido em Lei Municipal para o atendimento aos preceitos legais maiores.

JOÃO BECKER
Prefeito de Cujubim



PREFEITURA MUNICIPAL DE CUJUBIM

AV CONDOR, 2588
84.736.941/0001-88

Exercício: 2026

PROJETO Nº 57 , DE 22 DE MAIO DE 2026

Abre no orçamento vigente crédito adicional especial e da outras providências

O(A) PREFEITO(A) DO MUNICIPIO DE CUJUBIM, Faço saber que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono e promulgo a seguinte lei:

Artigo 1o.- Fica aberto no orçamento vigente, um crédito adicional na importância de R\$330.889,34 distribuídos as seguintes dotações:

02	07	01	SECRETARIA MUN DE EDUCAÇÃO E CULTURA		
482	12.365.0003.2189.0000	ACESSO INTEGRAL A EDUCAÇÃO BÁSICA	330.889,34		
	3.3.90.30.00	MATERIAL DE CONSUMO	F.R.: 0	2	569
	2	Recursos de Exercícios Anteriores			
	012 225	AO ED INFANTIL NOVAS TURMAS			

Artigo 2o.- O crédito aberto na forma do artigo anterior será coberto com recursos provenientes de:

Superavit Financeiro:		330.889,34
	Fontes de Recurso	
	2 569	330.889,34

Artigo 3o.- Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JOAO BECKER
PREFEITO MUNICIPAL





Estado de Rondônia

Prefeitura do Município de Cujubim

Secretaria Municipal de Educação e Cultura - SEMEC

Memorando nº 265/GAB/SEMEC.

Cujubim (RO) 11 de maio de 2026.

Da: Secretaria Municipal de Educação e Cultura/SEMEC

Para: Contabilidade

Assunto: Solicitação de elaboração de Projeto de Lei – Crédito Adicional

Prezado senhor,

Após cumprimentá-lo cordialmente, vimos por meio deste solicitar elaboração de minuta de **Projeto de Lei** visando a abertura de crédito adicional especial no orçamento do exercício de 2026, conforme abaixo especificados:

Educação Infantil – NOVAS TURMAS (anexo, Plano de Trabalho

Valor de R\$ 330.889,34

Elemento de despesa: 3.3.90.30.00

Diante da relevância da matéria para o interesse público, solicito especial atenção à presente demanda orçamentária, estando de acordo com a Lei Federal nº 4.320/64.

Sem mais, reiteramos votos de estima e consideração.

Aleci de Assis Ramos

Secretária SEMEC

Portaria - 13/2025

Autorizo na forma da lei:

João Becker

Prefeito

Cujubim-RO



PLANO DE TRABALHO - EDUCAÇÃO INFANTIL – NOVAS TURMAS 2024

Adequado à Resolução nº 6, de 28 de abril de 2025 e conforme o Manual de Execução Financeira do MEC/FNDE.

1. DADOS INSTITUCIONAIS

Prefeitura Municipal de CUJUBIM/RO

CNPJ: 84.736.941/0001-88

Proponente: Secretaria Municipal de Educação de CUJUBIM/RO

Instituição Executora: Secretaria Municipal de Educação

Secretária Municipal de Educação: Aleci de Assis Ramos

E-mail: aleci_ramos@hotmail.com

Prazo de execução: 24 meses a contar da data do crédito

Prestação de Contas: BB ÁGIL e SiGPC/Contas Online - FNDE

Valor do Projeto: R\$ 330.889,34

Conta Corrente Específica: Agência 1178 Conta 791733

2. OBJETIVO GERAL

Atender com apoio suplementar novas matrículas de educação infantil em estabelecimentos públicos e instituições conveniadas, garantindo a expansão da oferta e a qualidade do atendimento, conforme a Resolução nº 6/2025.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover a integração pedagógica de tecnologias educacionais gamificadas.
- Ampliar o acesso a materiais pedagógicos diversificados.
- Desenvolver o pensamento computacional desde a Educação Infantil.
- Garantir condições adequadas de funcionamento das escolas de Educação Infantil.
- Capacitar professores e equipes escolares.
- Favorecer a inclusão digital, social e cultural das crianças.

4. JUSTIFICATIVA

Este plano de trabalho cumpre exigência da Resolução nº 6/2025 e integra o Programa de Apoio à Educação Infantil do MEC/FNDE, visando atender novas matrículas, ampliar a oferta e promover a melhoria da qualidade do atendimento. Está alinhado à BNCC e ao Parecer CNE/CEB nº 2/2022 sobre Computação.



5. RESULTADOS ESPERADOS

- Melhorar a qualidade da Educação Infantil.
- Ampliar o número de vagas ofertadas.
- Capacitar professores e gestores.
- Promover inclusão digital, cultural e social.
- Fortalecer a implementação da BNCC e da Computação na Educação Infantil.

6. EQUIPE EXECUTORA

A Secretaria Municipal de Educação será responsável pela execução, acompanhamento e coordenação do projeto. Todos os serviços e aquisições serão realizados em conformidade com a Lei nº 14.133/2021 e demais normas vigentes.

7. RESPONSABILIDADES DOS AGENTES

Conforme o Manual de Execução Financeira (FNDE):

- SEB/MEC: gestão nacional, cálculo de recursos, acompanhamento.
- FNDE: abertura de conta, transferência dos recursos e análise financeira.
- Município: execução direta, publicidade e prestação de contas.
- CACS-Fundeb: acompanhamento e emissão de parecer conclusivo.

8. EXECUÇÃO FINANCEIRA

- Movimentação exclusiva em conta específica do programa (Decreto nº 7.507/2011).
- Proibidos saques e transferências, exceto folha de pagamento.
- Pagamentos somente via DOC/TED/ordem bancária.
- Aplicação financeira obrigatória em fundos de curto prazo.
- Documentos comprobatórios em nome do Município com identificação FNDE.
- Arquivamento dos documentos por 20 anos (TCU).

9. PRESTAÇÃO DE CONTAS

- Realizada no BB ÁGIL /Contas Online conforme utilização do recurso.
- Deve conter notas fiscais, relatórios, contratos e comprovantes.
- Requer parecer do CACS-Fundeb.
- Possibilidade de reprogramação de saldos no exercício seguinte, com no máximo 24 meses do recebimento.
- Devolução de recursos não utilizados via GRU, corrigidos pela Selic.



10- ESCOLAS BENEFICIADAS COM O PROJETO 2024

EMEF PEQUENO PRINCIPE	11038780
EMEF TEOTONIO BRANDAO VILELA	11009543

11. Aplicação dos recursos de acordo com a legislação vigente e com respectivos percentuais aprovados.

Descrição do projeto I: APRENDER BRINCANDO Projeto elaborado por professores especialistas na área da Educação, especialmente da Educação Física, com o objetivo de explorar o desenvolvimento integral da criança da Educação Infantil e do Ensino Fundamental a partir de situações práticas corporais, em que os alunos se exercitam e brincam ao mesmo tempo. Sua composição apresenta equipamentos pedagógicos e caderno de atividades psicomotoras para os professores. Disponibiliza condições pedagógicas e didáticas para os professores desenvolverem atividades práticas psicomotoras, estruturadas conforme as unidades temáticas da Base Nacional Comum Curricular, com equipamentos e materiais pedagógicos adequados para essa faixa etária. O Projeto “Exercitar e Brincar” é composto por caderno de atividades psicomotoras e kit de equipamentos e materiais pedagógicos para turmas de até 25 alunos. A intenção é auxiliar o professor no planejamento e execução de suas aulas, sugerindo atividades elaboradas a partir das diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Para cada atividade psicomotora proposta o professor terá as seguintes informações: Relação de equipamentos e materiais pedagógicos, Ciclo Escolar, Unidade temática da Base Nacional Comum Curricular, Objeto do conhecimento, Habilidade(s) da Base Nacional Comum Curricular.

Cada prática psicomotora traz um descritivo da atividade para que o professor saiba o passo a passo a ser executado pelos alunos para o bom desenvolvimento do exercício, inclusive com indicações de possibilidades de variações, no intuito de diversificar e potencializar as práticas descritas no caderno.

Descrição do projeto IV: BRINCANDO NA INFÂNCIA

Com uma inovadora linha de brinquedos projetados para o desenvolvimento psicomotor de crianças, e, foco especial em ambientes educacionais, este projeto apresenta de forma interativa por meio de um aplicativo de Realidade Aumentada (RA), que facilita a visualização em 3D dos brinquedos em ambientes reais. Funcionalidade que auxilia educadores a organizar e otimizar espaços de aprendizagem, permitindo que cada ambiente seja planejado de acordo com as necessidades pedagógicas e o desenvolvimento das crianças.

**Aplicação de
até 50%**

= 165.444,67



Os brinquedos possuem características em sua composição, espuma de alta densidade (densidade 23), revestida com bagum resistente de 0,40mm, garantindo durabilidade e segurança. Com forte apelo pedagógico, auxiliando no desenvolvimento motor, cognitivo e emocional das crianças. Melhorar a coordenação, o equilíbrio e o controle corporal, promovendo também a estimulação cognitiva por meio do reconhecimento de cores e formas, além de incentivar a criatividade e a imaginação.

Um Guia de Orientação Metodológica que acompanha os brinquedos. Este material fornece aos professores fundamentos teóricos sobre a importância do brincar na educação infantil, além de sequências didáticas organizadas para apoiar o uso pedagógico dos brinquedos. O guia contempla campos de experiência, objetivos de aprendizagem e sugestões de variações das atividades, proporcionando uma abordagem completa e eficiente para o desenvolvimento integral das crianças.

Descrição do projeto VI: BIBLIOTECA INFANTIL -

01 Tapete de borracha EVA com 36 peças acondicionados em embalagem plástica Medidas: 172x92X0,60 cm / Cada peça tamanha 28x28 cm 01 Baú de MDF – todo adesivado com o nome do projeto com as seguintes características: Altura de 56 cm x largura de 53 cm x comprimento de 42 cm Dobradiças: 02 de aço inox Alças: 02 de pano – tipo corda Amortecedor: 01 pistão com 26,5 cm de comprimento e c/ força de 30 newtons Rodinhas: 04 rodízios c/ revestimento na cor preta em polipropileno.

Descrição do projeto VII: MUNDO DE APRENDER E COMPARTILHAR E ESPAÇO BRINCAR E CRESCER - A Brinquedoteca desempenha um papel fundamental, sendo um espaço onde as crianças têm a oportunidade de experimentar situações cotidianas e, ao mesmo tempo, desenvolver sua própria personalidade, valores, ética e atitudes em interação com outras crianças. Sua função vai muito além de apenas entreter; trata-se de um ambiente essencial para a formação integral do ser humano, acompanhando-o em diversas fases de sua vida.

Nesse contexto, a brinquedoteca visa atingir vários objetivos importantes, como estimular o desenvolvimento de uma vida interior mais rica, melhorando a capacidade de concentração, promover o equilíbrio emocional, incentivar a inteligência, a criatividade e as habilidades sociais, além de valorizar os sentimentos afetivos e fomentar a sensibilidade.

Justificativa – O Projeto Brinquedoteca – Mundo de Aprender e Compartilhar e Espaço Brincar e Crescer surgiu da demanda apresentada por diversos profissionais e alunos, que identificaram a ausência de um espaço dedicado a esse propósito. Este ambiente foi considerado essencial para o desenvolvimento sociocultural tanto dos alunos quanto dos educadores,



representando um ponto chave para a melhoria da educação infantil nas escolas da rede pública municipal.

Objetivos Específicos:

- Fomentar a socialização, união e inclusão por meio de atividades em grupo;
- Promover a conscientização sobre a importância de organizar o ambiente após as brincadeiras;
- Oferecer alternativas para ocupar o tempo livre das crianças de forma construtiva;
- Incentivar o hábito da leitura;
- Ensinar valores como respeito, cooperação, ajuda mútua e compreensão entre as pessoas.

Descrição do projeto XIV - PROJETO PEDAGÓGICOS SENSORIAL - Projeto pedagógico sensorial para faixa etária de 6 meses a 6 anos incompletos, composta por brinquedos, materiais manipulativos, guias para o orientador, livros classificados em: pop-ups, livros 3-D, livros com DVD, livros sonoros, livros de toque e sintá, livros com dedoches, livros de pano e histórias, acondicionados em estojo com rodinhas, para facilitar o transporte dos livros e o acesso as crianças:-

Descrição do projeto XV - PROJETO DIALOGANDO - Ao trazer a literatura infantil para a sala de aula, o professor estabelece uma relação dialógica com o aluno, o livro, sua cultura e a própria realidade. Além de contar ou ler a história, ele cria condições para que a criança trabalhe com a história a partir de seu ponto de vista, trocando opiniões sobre ela, assumindo posições frente aos fatos narrados, defendendo atitudes e personagens, criando novas situações através das quais as próprias crianças vão construindo uma nova história, a qual retratará alguma vivência da criança, ou seja, sua própria história. Acreditamos que a educação seja um espaço para descobertas obtidas através da participação e colaboração ativa de cada criança com seus parceiros em todos os momentos, possibilitando, assim, a construção de sujeitos autônomos e cooperativos. As histórias fazem parte da cultura dos indivíduos desde os primeiros anos de vida, contribuindo significativamente na formação de seu imaginário. A leitura oferece um prazer especial para a compreensão do mundo, o que a torna um recurso fundamental para a educação. O projeto e proposto vem para abrir um espaço para os alunos, junto à parceria dos professores, desenvolverem o hábito e o gosto pela leitura. O ato de ler e interpretar pode se tornar mais agradável quando aliado a práticas adequadas que estimulem os alunos no contato com o texto escrito. É através deste projeto que a literatura infantil ganhará um sentido maior na vida das crianças. Portanto, a conquista do pequeno leitor se dá através da relação prazerosa com o livro infantil, onde sonho, fantasia e imaginação se misturam



numa realidade única, e o levam a vivenciar as emoções em parceria com os personagens da história, introduzindo assim situações da realidade.

Descrição do projeto XVIII - PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO DE TECNOLOGIAS GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL - Promover a integração pedagógica de tecnologias educacionais, por meio de trilhas gamificadas interativas e conteúdos alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nas práticas de ensino-aprendizagem da Educação Infantil em escolas públicas, visando o desenvolvimento integral das crianças e a introdução a conceitos iniciais da computação.

- Implementar trilhas gamificadas com atividades interativas focadas em letras, números, cantigas populares, contos, utilizando recursos como múltipla escolha (com textos e/ou imagens), ligar e associar, arrastar e soltar, e preenchimento de lacunas.
- Familiarizar os estudantes da Educação Infantil com o uso de tecnologias digitais de forma lúdica, segura e consciente, em consonância com o eixo Mundo Digital da computação na BNCC.
- Desenvolver o Pensamento Computacional nas crianças por meio de atividades interativas que envolvam reconhecimento de padrões, sequenciação, atividades interativas básicas e resolução de problemas, tanto em contextos plugados quanto desplugados.
- Capacitar os professores da Educação Infantil no uso pedagógico das tecnologias educacionais e das trilhas gamificadas, fomentando a incorporação desses recursos em seus planejamentos e práticas diárias.
- Contribuir para a inclusão digital e social das crianças da Educação Infantil em escolas públicas, oferecendo oportunidades de contato com recursos tecnológicos que podem não estar acessíveis em seus lares.
- Estimular a criatividade, a autonomia, a colaboração e o senso crítico das crianças por meio da interação com as atividades tecnológicas propostas.
- Avaliar o impacto da implementação das tecnologias educacionais no engajamento, na aprendizagem e no desenvolvimento das competências e habilidades das crianças da Educação Infantil.

Descrição do projeto XIX - PROJETO DE FORNECIMENTO DE LIVROS COM RECURSOS DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL. - Promover a integração pedagógica de livros físicos enriquecidos com tecnologias educacionais, por meio de trilhas gamificadas interativas e conteúdos alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nas práticas de ensino-aprendizagem da Educação Infantil em escolas públicas, visando o desenvolvimento integral das crianças, o fortalecimento do vínculo com a leitura desde a primeira infância e a introdução a conceitos fundamentais da computação educacional.



	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar o uso de livros físicos (Livro das letras; Livro dos números; Livro das cantigas populares, Livro dos contos, Livro da musicalidade) que possuam tecnologias integradas com trilhas gamificadas interativas focadas nos respectivos temas, utilizando recursos como múltipla escolha (com textos e/ou imagens), ligar e associar, arrastar e soltar, jogo da memória e preenchimento de lacunas. • Familiarizar os estudantes da Educação Infantil com o uso de tecnologias digitais de forma lúdica, segura e consciente, complementando a experiência da leitura tradicional, em consonância com o eixo Mundo Digital da computação na BNCC. • Desenvolver o Pensamento Computacional nas crianças por meio de atividades interativas gamificadas presentes nos livros e expandidas nas trilhas gamificadas, que envolvam reconhecimento de padrões, sequenciação, atividades básicas e resolução de problemas, tanto em contextos que complementam a leitura quanto em atividades offline inspiradas nos livros. • Capacitar os professores da Educação Infantil no uso pedagógico dos livros com tecnologias educacionais e das trilhas gamificadas, fomentando a incorporação desses recursos em seus planejamentos e práticas diárias, integrando o valor da leitura com as ferramentas digitais. • Contribuir para a inclusão digital e social das crianças da Educação Infantil em escolas públicas, oferecendo oportunidades de contato com recursos tecnológicos juntamente com o acesso a livros, unindo o tradicional ao contemporâneo. • Estimular a criatividade, a autonomia, a colaboração e o senso crítico das crianças por meio da interação com os livros e suas atividades tecnológicas propostas. • Avaliar o impacto da implementação dos livros com tecnologias educacionais no engajamento, no interesse pela leitura, na aprendizagem e no desenvolvimento das competências e habilidades das crianças da Educação Infantil. 	
<p>Realização de atividades necessárias ao Funcionamento dos sistemas de ensino (inciso V do art. 70 da LDB)</p>	<p>Aquisição de material de consumo utilizado na educação infantil (papel, lápis, canetas, grampos, colas, fitas adesivas, produtos de higiene e limpeza, tintas). Fraldas, lenços umedecidos, sabonete, xampu, algodão, creme para assaduras, pomada antialérgica, para uso em estabelecimentos da educação infantil. Lençol, colchonete, uniforme dos profissionais da educação infantil.</p>	<p>R\$ 165.444,67 Até 50% do valor total recebido (<i>pode ser excluído esse item do plano de aplicação, caso</i></p>



	Copos, pratos, talheres, panelas, botijão de gás, babadores (babeiros), utensílios de cozinha para uso em estabelecimentos da educação infantil.	<i>não for destinado para este item)</i>
Total do Plano de Aplicação		R\$ 330.889,34

O valor do aporte financeiro, é necessário para desenvolver as atividades descritas nesse Plano de Trabalho, em virtude do município ter novas matrículas de crianças.

12. DO PLANO DE TRABALHO SOBRE IMPLEMENTAÇÃO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Projeto de Implementação de Tecnologias Gamificadas na Educação Infantil na rede municipal de ensino infantil.

Objetivo Geral:

Promover a integração pedagógica de tecnologias educacionais, por meio de trilhas gamificadas interativas e conteúdos alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nas práticas de ensino-aprendizagem da Educação Infantil em escolas públicas, visando o desenvolvimento integral das crianças e a introdução a conceitos iniciais da computação.

Objetivos Específicos:

Implementar trilhas gamificadas com atividades interativas focadas em letras, números, cantigas populares, contos, utilizando recursos como múltipla escolha (com textos e/ou imagens), ligar e associar, arrastar e soltar, e preenchimento de lacunas. Familiarizar os estudantes da Educação Infantil com o uso de tecnologias digitais de forma lúdica, segura e consciente, em consonância com o eixo Mundo Digital da computação na BNCC.

Desenvolver o Pensamento Computacional nas crianças por meio de atividades interativas que envolvam reconhecimento de padrões, sequenciação, atividades interativas básicas e resolução de problemas, **tanto em contextos plugados quanto desplugados.**

Capacitar os professores da Educação Infantil no uso pedagógico das tecnologias educacionais e das trilhas gamificadas, fomentando a incorporação desses recursos em seus planejamentos e práticas diárias.



Contribuir para a inclusão digital e social das crianças da Educação Infantil em escolas públicas, oferecendo oportunidades de contato com recursos tecnológicos que podem não estar acessíveis em seus lares.

Estimular a criatividade, a autonomia, a colaboração e o senso crítico das crianças por meio da interação com as atividades tecnológicas propostas.

Avaliar o impacto da implementação das tecnologias educacionais no engajamento, na aprendizagem e no desenvolvimento das competências e habilidades das crianças da Educação Infantil.

Justificativa:

A inserção de tecnologias educacionais na Educação Infantil se configura como uma estratégia relevante para atender às demandas da sociedade contemporânea e às características das crianças nativas digitais. O Parecer do Conselho Nacional de Educação CNE/CEB 2/2022, que complementa a BNCC com normas sobre a computação na Educação Básica, enfatiza que a computação permite explorar e vivenciar experiências movidas pela ludicidade, ao criar e testar algoritmos brincando com objetos e movimentos. Legalmente, a Lei nº 14.533/2023 incluiu a educação digital, com foco no letramento digital e no ensino de computação, como componente curricular do ensino fundamental e do ensino médio. Embora direcionada formalmente ao Ensino Fundamental e Médio, essa lei reforça a importância da educação digital desde as etapas iniciais, preparando as crianças para o futuro. O Parecer CNE/CEB nº 2/2022, ao tratar da Educação Infantil, alinha-se a essa perspectiva, estabelecendo premissas como o reconhecimento de padrões, relações mediadas pelas tecnologias e a compreensão do conceito de algoritmo.

A BNCC, em sua Competência Geral nº 5, preconiza a necessidade de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. A implementação deste projeto visa dar os primeiros passos para o desenvolvimento dessa competência desde a Educação Infantil.

Pesquisas demonstram que o uso adequado de tecnologias na Educação Infantil pode fortalecer o processo de aprendizagem, prender a atenção dos alunos e tornar as aulas mais prazerosas. Além disso, contribui para o desenvolvimento da autonomia, autodidaxia e colaboração entre as crianças.

É crucial levar as tecnologias educacionais para as escolas públicas, democratizando o acesso a recursos que podem minimizar a desigualdade e a exclusão digital e social. Muitas crianças em escolas públicas podem ter no ambiente escolar o seu único contato com as tecnologias digitais, tornando a implementação deste projeto ainda mais relevante.



As trilhas gamificadas, com suas atividades interativas e elementos lúdicos, são altamente engajadoras para as crianças da Educação Infantil. Alinhadas aos conteúdos da BNCC (campos de experiência) e focadas em temas como letras, números, cantigas, contos, essas trilhas podem desenvolver habilidades do Pensamento Computacional de forma contextualizada e divertida. Atividades de sequenciação de imagens de uma história, reconhecimento de padrões em cantigas, associação de números a quantidades e exploração musical em ambientes digitais introduzem as crianças a conceitos computacionais de maneira natural.

Público-Alvo:

Estudantes da Educação Infantil (creche e pré-escola) de escolas públicas.
Professores da Educação Infantil de escolas públicas.

Recursos específicos das tecnologias:

O projeto prevê a entrega de tecnologias gamificadas que proporcionam ludicidade, movimento, coordenação, motivação, alegria ao ato de aprender e ensinar.

Trilhas gamificadas – Matemática

Títulos/ temas/fases:

Aprendendo o Sistema de Numeração Decimal; Sistema de Numeração: Sequência e Quantidade; Formas Geométricas no Cotidiano; Grandezas no Cotidiano; Medidas no Cotidiano; Posições e Direções; Sistema de Numeração: Resolução de Problemas; Entendendo e Construindo: Gráficos e Tabelas; Compras com Dinheiro; Formas Geométricas; Reconhecendo as Grandezas no Cotidiano; Medidas Padronizadas e Não Padronizadas; Sistema de Numeração Decimal: Sequência; Sistema de Numeração: Comparação; Sistema de Numeração: Problemas de Adição e Subtração; Resolvendo Problemas: Somar, Subtrair e Dividir; Reconhecendo as Formas Geométricas no Dia a Dia; Interpretando e construindo Gráficos e Tabelas; Espaço e Localização; Medidas de Valor: O Real.

Recursos interativos:

Atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens; atividade interativa de organizar elementos, sejam letras, palavras ou números; atividade interativa de preenchimento; atividade interativa de arrastar e soltar; atividade interativa de ligar e associar.

Trilhas gamificadas – Letras

Títulos/ temas/fases: todas as letras do alfabeto brasileiro, com pelo menos vinte temas/fases;

Público-alvo:



Estudantes e educadores da Educação Infantil.

Recursos interativos:

Atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens, atividade interativa de organizar letras ou sílabas ou frases ou sequências numéricas, atividade interativa de preenchimento.

Trilhas gamificadas – Cantigas

Títulos/ temas/fases:

A barata diz que tem; Janelinha; Peixe vivo; Tirei o pau no gato; A linda rosa juvenil; Borboletinha; Um dois feijão com arroz; A bandinha; Indiozinhos; A pulga e o percevejo; Pirulito que bate bate; Papagaio louro; Alecrim dourado; O sapo não lava o pé; Ciranda cirandinha; A canoa virou; Fui morar numa casinha; De abóbora faz melão; Quem me ensinou a nadar; Se essa rua fosse minha; Pombinha branca; Marcha soldado; Sapo cururu; Meu pintinho amarelinho; Aí eu entrei na roda; A galinha do vizinho; Meu limão, meu limoeiro; Cai, cai balão; O cravo e a rosa; Samba lelê; Caranguejo não é peixe; A dona aranha.

Público-alvo:

Estudantes e educadores da Educação Infantil.

Recursos interativos:

Atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens; atividade interativa de organizar elementos, sejam letras, palavras ou números; atividade interativa de preenchimento; atividade interativa de arrastar e soltar; atividade interativa de ligar e associar.

Trilhas gamificadas – Contos

Títulos/ temas/fases:

O patinho feio; O rato do campo e o rato da cidade; Cinderela; A polegarzinha; O leão e o rato; A bela e a fera; Os três porquinhos; A raposa e as uvas; Chapeuzinho vermelho; João e o pé de feijão; A cigarra e a formiga; O soldadinho de chumbo; O cachorro e o crocodilo; A branca de neve; A galinha dos ovos de ouro; A lebre e a tartaruga; A bela adormecida; Lenda ubuntu; A pomba e a formiga; O príncipe sapo; Rapunzel; Pinóquio; Os viajantes e o urso; Cachinhos dourados e os três ursos; O gato de botas; O sapo com medo d'água; O mosquito e o touro; João e Maria; A raposa e o corvo; A princesa e a ervilha; A onça e o bode; A assembleia dos ratos.

Público-alvo:

Estudantes e educadores da Educação Infantil.



Recursos interativos:

Atividade interativa de múltipla escolha de texto e múltipla escolha de imagens; atividade interativa de organizar elementos, sejam letras, palavras ou números; atividade interativa de preenchimento; atividade interativa de arrastar e soltar; atividade interativa de ligar e associar.

Recursos gerais das tecnologias:

As tecnologias gamificadas possuem características que são comuns a todas elas. Aplicativo iOS e Android;

Aplicativo com funcionalidade de acesso online com usuário tipo CPF, RA, RG, ou nome, mais senha, e acesso por usuário conector Apple, Google e Microsoft para iOS.

Aplicativo com funcionalidade de acesso off-line mediante login memorizado; Aplicativo com trilhas de aprendizagem com recursos para visualização do percentual de conclusão e quantidade do tema/fase, visualização da quantidade de pontos atuais e pontuação máxima, recursos de ranking com a pontuação atingida, recursos de ranking para com a pontuação dos três primeiros colocados, troféus ou medalhas de diferenciação dos colocados e sua própria posição, recursos de temas/fases em sequência obrigatória com percentual mínimo ou sem sequência obrigatória, a critério do professor, recursos de entrega de certificado em caso de conclusão com sucesso;

Aplicativo com visualização das permissões e redes e turmas nas quais o usuário esteja cadastrado;

Aplicativo com controle de downloads com ou sem Wi-Fi.

Aplicativo com fórum para interação em tópicos, responder mensagem do tópico e mensagens de outros usuários;

Aplicativo para salvar tópicos para consulta offline;

Aplicativo para visualização de avisos;

Aplicativo para reuniões/aulas ao vivo disponibilizados e gerenciados pelo professor; Aplicativo com funcionalidade de sincronização online que permita receber novos temas/fases para utilização online e off-line;

Aplicativo para múltiplas contas podendo mudar de contas durante o uso
Aplicativo para recurso para recuperação de senha mediante usuário e e-mail.



Aplicativo para alterar senha, informando senha atual e a nova senha mais confirmação.

Aplicativo para listagem dos professores do usuário conforme turma selecionada.

Aplicativo para sair do usuário logado e esquecê-lo do aplicativo.

Aplicativo com controle de sincronização de trilhas gamificadas com o ambiente em nuvem;
Aplicativo com atividades lúdicas digitais com funcionalidades de aumento e diminuição de fonte de letra;

Aplicativo com atividades lúdicas digitais com funcionalidades de contraste normal, escala de cinza e alto contraste;

Aplicativo com atividades lúdicas digitais com funcionalidades de bloqueio de som;

Licenciamento de uso para todos estudantes e professores.

Ambiente online de gestão.

Ambiente online com acesso por usuário conector Google, Microsoft, Apple;

Ambiente online com acesso por usuário tipo CPF, RA, RG, ou nome, mais senha, com recursos de autenticador de verificação em duas etapas, para proteção de possíveis invasões, do tipo Microsoft Autenticador e/ou Google Autenticador e/ou similar;

Ambiente online com acesso por usuário tipo CPF, RA, RG, ou nome, mais senha, com recursos de autenticador de verificação em duas etapas, para proteção de possíveis invasões, por meio de geração de código e envio a e-mail previamente cadastrado;

Ambiente online com recursos de habilitação de “recaptha” caso o usuário erre a senha determinada quantidade de vezes, para proteção contra invasão por robôs automatizados;

Ambiente online com recursos de trilhas que possam emitir certificados de conclusão e com possibilidade de validação de certificado;

Ambiente online com recursos de trilhas com compartilhamento em turmas com configuração de datas de agendamento de início e fim;



Ambiente online com recursos para que o estudante acompanhe o seu progresso e desempenho na trilha de aprendizagem por meio de histórico e ranking, que poderá ser configurado para apresentar o desempenho de todos os estudantes ou somente as três primeiras posições e a sua própria posição;

Ambiente online com recursos que permitam ao professor visualizar na trilha de aprendizagem todos os estudantes com suas pontuações e tempo de uso em cada fase/eixo, bem como a média de cada fase/eixo em gráfico;

Ambiente online com recursos de geração de relatórios abrangentes sobre o uso de trilhas gamificadas.

Ambiente online com recursos de apresentar dados detalhados do uso de trilhas gamificadas sobre o progresso individual dos estudantes, o desempenho das turmas e o uso geral das trilhas em escolas ou redes de ensino.

Ambiente online com recursos de apresentar dados detalhados do uso de trilhas gamificadas para fornecer insights importantes sobre o desenvolvimento dos estudantes em cada trilha, indicando a quantidade de habilidades concluídas, as habilidades pendentes, as notas obtidas e o status de aprovação.

Ambiente online com recursos de acesso a dados detalhados do uso de trilhas gamificadas onde os gestores possam acessar os relatórios das escolas e/ou rede de escolas. Ambiente online com recursos de acesso a dados detalhados do uso de trilhas gamificadas onde os professores vinculados a uma turma possam acessar os relatórios de suas turmas. Ambiente online com recursos de acesso a dados detalhados do uso de trilhas gamificadas por meio de filtros que possam refinar os dados dos relatórios, com opções de filtro de período flexíveis, com pelo menos o seguinte: últimos 7, 14, 28 ou 30 dias; hoje, ontem; esta semana (domingo ou segunda-feira); semana passada (domingo ou segunda-feira); este mês, mês passado; este ano, ano passado; período personalizado;

Ambiente online com recursos de acesso a dados detalhados do uso de trilhas gamificadas para realizar a aplicação do filtro com base no histórico de compartilhamento da trilha nas turmas da rede dentro do período selecionado;

Ambiente online com recursos de permitir a seleção de trilhas gamificadas específicas para o relatório.

Ambiente online com recursos de apresentar uma funcionalidade de mesclagem para trilhas gamificadas idênticas compartilhadas na mesma rede durante o período selecionado, apresentando caixa de seleção com as trilhas iguais à selecionada, permitindo a unificação e mesclagem dos dados para o relatório.



Ambiente online com recursos de critérios específicos para a identificação de trilhas gamificadas iguais, considerando nomes de eixos e habilidades, alterações em projetos, como modificações no nível da regra da trilha, alterações na ordem dos elementos, como a mudança de posição de eixos e habilidades.

Ambiente online com recursos de permitir a definição de um nome para a junção de trilhas gamificadas mescladas.

Ambiente online com recursos de apresentar e selecionar escolas que possuem turmas com a trilha educacional selecionada compartilhada;

Ambiente online com recursos de permitir a seleção de escolas e turmas específicas para inclusão no relatório de trilhas gamificadas;

Ambiente online com recursos de exibir no topo do relatório de trilhas gamificadas o nome da escola selecionada e o nome da trilha, as informações agrupadas por escola, com no mínimo as seguintes informações: nome da trilha, gráficos com ponteiros de 0 a 100%, representando o uso geral da trilha e mais outros gráficos contendo representação do uso de cada eixo da trilha;

Ambiente online com recursos de apresentar relatório de trilhas gamificadas por escola, contendo tabela estatística dos registros; com as informações de total de participantes, habilidades concluídas, habilidades pendentes e porcentagem de habilidades concluídas; Ambiente online com recursos de relatório de trilhas gamificadas que apresente tabela com o total de participantes, com a soma dos estudantes de todas as turmas da escola selecionada; com a quantidade total de habilidades concluídas em todos os eixos da trilha; com a quantidade de habilidades ainda não realizadas e com o percentual de habilidades concluídas em relação ao total de habilidades da trilha;

Ambiente online com recursos de relatório de trilhas gamificadas que apresente tabela com os registros de realização por parte dos estudantes das escolas selecionadas, mostrando o nome do estudante, nome da turma à qual pertence, nota de cada eixo, quantidade de eixos concluídos e quantidade de eixos pendentes;

Ambiente online com gestão da estrutura hierárquica escolar anual de redes, sub redes, turmas e estudantes, para controle dos dados dos estudantes, turmas vinculadas, com permissão de leitura e/ou edição.

Ambiente online com gestão que permita cadastrar estudantes, professores, gestores. Ambiente online com gestão de estudantes, professores, gestores, com funcionalidades para editar, transferir, desativar e remover usuários de uma turma.

Ambiente online com gestão que permita cadastrar, editar e excluir redes de escolas e turmas. Ambiente online com gestão que permita a criação de grupos exclusivos dentro das turmas



escolares, com objetivo de envio de conteúdos educacionais específicos para os estudantes dos grupos.

Ambiente online com gestão que permita a inscrição de estudantes nas turmas de forma automática ou autorizada.

Ambiente online com recursos para que os estudantes utilizem as trilhas gamificadas também por meio de browsers, independentemente de aplicativos.

Licenciamento de uso para todos estudantes e professores.

Aplicativo de criação de novos conteúdos

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas, versão Windows 10 ou superior e Linux Educacional 6 ou superior, funcionalidade de uso que não dependa de conexão com Internet para criação;

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos para publicação no ambiente online de trilhas gamificadas;

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos para gerar automaticamente informações de conformidade demonstrando erros de criação com os seguintes alertas mínimos: Ausência de texto no enunciado, ausência de imagem, resposta não pode ser vazia, ausência de respostas nas alternativas, ausência de preenchimento de alternativa, ausência de resposta correta, ausência de arquivo de áudio, ausência de arquivo de vídeo, ausência de arquivo para download, ausência de objeto incorporado, texto vazio, ausência de descrição da imagem.

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos de status de conformidade sempre visível alertando para eventuais inconsistências;

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos para criação de telas com atividades lúdicas digitais de múltipla escolha de textos, criação de telas com atividades lúdicas digitais de múltipla escolha de imagens, criação de telas com atividades lúdicas digitais de preenchimento de lacuna, criação de telas com atividades lúdicas digitais de organizar sequências numéricas, criação de telas com atividades lúdicas digitais de jogo da memória, criação de telas com atividades lúdicas digitais de organizar letras, sílabas, palavras, criação de telas com atividades lúdicas digitais de associar por meio de arrastar e soltar textos e imagens, criação de telas com atividades lúdicas digitais de ligar textos com texto, imagens com textos, imagens com imagens;

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos para criação de telas com atividades lúdicas digitais de múltipla escolha de textos, criação de telas com atividades lúdicas digitais de múltipla escolha de imagens, criação de telas com atividades



lúdicas digitais de preenchimento de lacuna, por meio de importação de planilha;
Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos de classificação de telas exclusivas visíveis somente para o professor;

Aplicativo de criação de novos conteúdos para as trilhas gamificadas com recursos de produção de atividades de múltipla-escolha com IA (inteligência artificial);
Licenciamento de uso para professores.

Resultados Esperados:

Aumento do engajamento e do interesse dos estudantes nas atividades de aprendizagem. Desenvolvimento de habilidades iniciais de letramento e numeramento de forma lúdica e interativa.

Introdução e familiarização das crianças com o uso de tecnologias digitais em um ambiente educacional seguro e mediado.

Desenvolvimento das primeiras noções de Pensamento Computacional, como reconhecimento de padrões, sequenciação e algoritmos básicos.

Professores mais capacitados e confiantes no uso pedagógico de tecnologias educacionais em suas práticas.

Melhora na qualidade do ensino e na diversificação das estratégias pedagógicas na Educação Infantil.

Redução da desigualdade digital entre crianças de diferentes contextos socioeconômicos. Produção de registros (portfólios digitais, relatórios de observação) que evidenciem o desenvolvimento das crianças em relação aos objetivos propostos e às competências da computação na Educação Básica.

Na prática:

A implementação do "Projeto de Implementação de Tecnologias Gamificadas na Educação Infantil" oferece uma gama de benefícios significativos para todos os envolvidos no processo educacional.

Benefícios para a Secretaria de Educação e Gestores de Escola:



Ferramentas robustas de gestão e controle: Para a Secretaria de Educação e os gestores escolares, o projeto oferece o ambiente online de gestão permite o acompanhamento detalhado do uso das trilhas gamificadas em nível de rede, escola e turma. Relatórios abrangentes: disponibilizar tecnologias sem controle pode ser um perigo, mas o projeto oferece relatórios sobre o progresso individual dos estudantes, o desempenho das turmas e o uso geral das trilhas. Os gestores podem visualizar a quantidade de fases concluídas e pendentes, as notas obtidas e o status de aprovação dos alunos. Gerenciamento da estrutura hierárquica escolar: Há recursos para cadastrar, editar, transferir, desativar e remover usuários.

Segurança: O projeto permite o controle de acesso, com opções de autenticação em duas etapas para maior segurança e acesso por conectores Google, Microsoft e Apple. Alinhamento à BNCC: Os gestores têm a certeza de que os conteúdos estão alinhados à BNCC e podem obter dados detalhados para fornecer insights sobre o desenvolvimento dos estudantes em cada trilha, facilitando a tomada de decisões pedagógicas e administrativas embasadas em evidências.

Benefícios para os Professores:

Formação, capacitação: não há dúvidas que o principal obstáculo para o uso das tecnologias educacionais nas escolas é a dificuldade que os professores têm para manejar aplicativos, plataformas, softwares. O projeto fornece recursos para capacitar os professores no uso pedagógico dessas tecnologias, fomentando a incorporação desses recursos em seus planejamentos e práticas diárias.

Acompanhamento do progresso do estudante: O ambiente online permite o acompanhamento do progresso e desempenho dos estudantes, fornecendo dados importantes para a avaliação e o planejamento de intervenções pedagógicas mais eficazes.

Recursos de acessibilidade: A narração em todas as telas e vídeos e os recursos de ajuste de fonte, contraste e bloqueio de som, tornam o material mais inclusivo, permitindo o uso por estudantes com necessidades especiais.

Recursos pedagógicos diversificados e engajadores: As trilhas gamificadas interativas, com atividades focadas em letras, números, cantigas populares e contos, oferecem recursos que aproximam os professores dos estudantes, atualizando as metodologias de ensino-aprendizagem, proporcionando praticidade e alinhamento com as demandas do século XXI.

Criatividade e contextualização: O projeto também oferece aplicativo de criação de novos conteúdos, que permitem aos professores adaptarem e personalizar as atividades às necessidades específicas de suas turmas.



Benefícios para os Estudantes:

Motivação e engajamento: Para os estudantes o projeto oferece a ludicidade das trilhas gamificadas que tornam o aprendizado mais prazeroso.

Alinhamento à educação do século 21: como nativos digitais, os estudantes anseiam e esperam que a escola lhes dê recursos e opções de uso das tecnologias no dia a dia escolar. O projeto satisfaz esta demanda aproximando a escola dos estudantes.

Gamificação: desde a mais tenra idade as crianças aprendem a gostar dos jogos, aprendem a superar desafios, receber recompensas. O projeto lhes dá esta perspectiva, atuando em uma área que eles já dominam, podendo avançar no aprendizado para a vida.

Integração familiar: os estudantes veem que os adultos estão o tempo todo em seus celulares, quando querem usá-los ouvem que os celulares não servem para crianças. O projeto leva as famílias a possibilidade de se integrarem melhor, dando sentido ao uso dos celulares pelos mais novos, direcionando seus esforços para o estudo, dando direcionamento para o bom uso das tecnologias.

Benefícios para os Pais dos Estudantes:

Possibilidade de aprendizado com tecnologias educacionais em casa: atualmente é quase impossível aos pais manter os filhos longe dos celulares, mesmo nas camadas das populações mais carentes. A gamificação pode levar às casas a opção de que os filhos não gastem tempo somente em mídias sociais, mas proporcione que o ambiente doméstico seja uma extensão da escola.

Segurança: Os pais podem ter a tranquilidade de que seus filhos estão utilizando a tecnologia de forma segura e mediada no ambiente escolar, com potencial para complementar o aprendizado em casa.

Utilização online e offline: A possibilidade de acesso off-line do aplicativo também facilita o uso em diferentes contextos, especialmente nas camadas mais carentes da população na qual as conexões com Internet são de baixa qualidade ou inexistentes.

Aprendizado de qualidade: Para os pais dos estudantes, o projeto traz a certeza de um bom aprendizado alinhado às diretrizes educacionais nacionais (BNCC) e a possibilidade de uso das tecnologias em casa para fins educativos.

Diminuição da desigualdade e a exclusão digital e social: os pais se sentirão satisfeitos porque os recursos são oferecidos a todas as crianças, independentemente de seu contexto socioeconômico, com a oportunidade de se engajarem com recursos tecnológicos relevantes para a sua formação.



Benefícios para a Sociedade:

Inclusão Digital e Social: O projeto contribui para a inclusão digital e social das crianças em escolas públicas, oferecendo oportunidades de contato com recursos tecnológicos.

Melhora na Educação Básica: A iniciativa visa o desenvolvimento integral das crianças, o fortalecimento do vínculo com a escola e a introdução a conceitos fundamentais da computação educacional.

Produção de Evidências do Desenvolvimento Infantil: O projeto pode gerar registros que evidenciem o desenvolvimento das crianças em relação aos objetivos propostos e às competências da computação na Educação Básica, integrando as experiências de leitura e as interações tecnológicas.

12. DIRETRIZES COMPLEMENTARES DA EXECUÇÃO FINANCEIRA

(Conforme Manual de Execução Financeira dos Programas de Apoio à Educação Infantil – FNDE/MEC e Resolução FNDE nº 7, de 02 de maio de 2024)

Com base nas orientações do Ministério da Educação e do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), o Município deverá observar os seguintes procedimentos e diretrizes complementares na execução dos recursos vinculados a este Plano de Trabalho, em conformidade com o Manual de Execução Financeira dos Programas de Apoio à Educação Infantil e com a Resolução FNDE nº 7/2024, que dispõe sobre a prestação de contas por meio do BB Ágil.

12.1. Responsabilidades dos Agentes Envolvidos

SEB/MEC: autoriza a transferência dos recursos, calcula o valor por matrícula, acompanha a execução física e analisa a prestação de contas técnica.

FNDE: abre e mantém a conta corrente específica, realiza o repasse, analisa a execução financeira e emite parecer conclusivo.

Município (EEx): executa diretamente as ações, aplica os recursos conforme as normas, publiciza os valores e presta contas exclusivamente pelo BB Ágil, com parecer do CACS-Fundeb.



CACS-Fundeb: acompanha e fiscaliza a utilização dos recursos e emite parecer conclusivo no módulo SIGECON.

12.2. Etapas da Execução Financeira

1. Autorização: o MEC/SEB autoriza e publica Portaria no DOU.
2. Abertura da Conta: o FNDE abre conta específica no Banco do Brasil.
3. Transferência: repasse em parcela única anual.
4. Execução: despesas de custeio permitidas (art. 70 da LDB) conforme plano de trabalho.
5. Aplicação Financeira: fundo de curto prazo ou poupança.
6. Prestação de Contas: via BB Ágil até 30 de junho do ano seguinte.
7. **Reprogramação: dentro do prazo de 24 meses, informada no BB Ágil.**

12.3. Despesas Permitidas (art. 70 da LDB)

- II - manutenção e conservação de instalações e equipamentos;
- III - uso e manutenção de bens e serviços vinculados ao ensino;
- V - atividades-meio necessárias ao funcionamento das escolas;
- VIII - aquisição de material didático e manutenção do transporte escolar.

12.4. Despesas Vedadas

- Obras e construções;
- Equipamentos permanentes;
- Bolsas e gratificações fora da folha;
- Despesas alheias à Educação Infantil;
- Saques e transferências indevidas;
- Amortização de dívidas.

12.5. Movimentação e Aplicação dos Recursos

Movimentação exclusiva na conta específica (Decreto nº 7.507/2011).



Pagamentos somente via DOC, TED ou ordem bancária.
Aplicação financeira obrigatória em fundo de curto prazo ou poupança.
Identificação do FNDE e do programa em todos os documentos fiscais.

12.6. Transparência e Publicidade

Dar ampla publicidade conforme Lei nº 12.527/2011.

Publicar valores, plano de aplicação e situação da execução.
O FNDE divulga transferências no portal www.fnde.gov.br/sigefweb.

12.7. Prestação de Contas – BB Ágil Prestação exclusiva pelo BB Ágil (Resolução FNDE nº 7/2024).

Análise final: FNDE (financeira) e SEB/MEC (técnica).

12.8. Devolução e Reprogramação de Recursos Saldo não utilizado: devolução via GRU, com correção pela Selic. Reprogramação permitida até 24 meses, registrada no BB Ágil.

12.9. Fiscalização e Controle Social

Fiscalização por SEB/MEC, FNDE, TCU e CGU.

CACS-Fundeb exerce controle social com acesso aos documentos.

Arquivamento obrigatório por 20 anos.

Cujubim/RO, 02 de Março de 2026.
Responsável pelo Projeto: Aleci de Assis Ramos
Dirigente Municipal de Educação
CPF: 220.609.522-04





Município de Cujubim

84.736.941/0001-88
Rua Condor, 2588 - Centro
www.cujubim.ro.gov.br

FICHA CADASTRAL DO DOCUMENTO ELETRÔNICO

Tipo do Documento	Identificação/Número	Data
Memorando	265/GAB/2026	12/05/2026

ID: 490039	Processo	Documento
CRC: A9F67B11		
Processo: 0-0/0		
Usuário: BARBARA CAROLINA FRANÇA BRITO DOS SANTOS		
Criação: 12/05/2026 08:20:31	Finalização: 12/05/2026 08:22:57	

MD5: **17D5431B307DC7EE99CDF64B4B79E69C**
SHA256: **FD7A109444AE329590F186B632F6DCA4A384C903D3FD3B4C67D34BD1BC09FF1C**

Súmula/Objeto:

Solicita Projeto de Lei EI Novas Turmas

INTERESSADOS

SEMEC - SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA	Cujubim	RO	12/05/2026 08:22:32
--	---------	----	---------------------

ASSUNTOS

COPIA	12/05/2026 08:22:49
-------	---------------------

ASSINATURAS ELETRÔNICAS

ALECI DE ASSIS RAMOS	Secretária Municipal de Educação e Cultura	12/05/2026 10:08:25
----------------------	--	---------------------

Assinado na forma do Decreto Municipal nº 781/2021.

JOAO BECKER	PREFEITO MUNICIPAL	12/05/2026 11:43:59
-------------	--------------------	---------------------

Assinado na forma do Decreto Municipal nº 781/2021.

A autenticidade deste documento pode ser conferida através do QRCode acima ou ainda através do site transparencia.cujubim.ro.gov.br informando o ID 490039 e o CRC A9F67B11.



Município de Cujubim

84.736.941/0001-88
Rua Condor, 2588 - Centro
www.cujubim.ro.gov.br

FICHA CADASTRAL DO DOCUMENTO ELETRÔNICO

Tipo do Documento Projeto de Lei	Identificação/Número 57-2026	Data 22/05/2026
--	--	---------------------------

ID: 494801	Processo	Documento
CRC: 51D6EABF		
Processo: 0-0/0		
Usuário: WALLYSON SOUZA GUEDES		
Criação: 22/05/2026 12:42:43	Finalização: 22/05/2026 12:44:26	

MD5: 2C35C18B90537AF24288857259C88E0B
SHA256: D5AD4F61D2AECEF6493951A6BDF2FC7122FF9B2FBC69AFC75CDFB74DB029557

Súmula/Objeto:

PROJETO DE LEI Nº7-2026, pertinente à PROGRAMA Educação Infantil – NOVAS TURMAS 2024 , ADEQUADO À RESOLUÇÃO Nº 6, DE 28 DE ABRIL DE 2025 E CONFORME O MANUAL DE EXECUÇÃO FINANCEIRA DO MEC/FNDE

INTERESSADOS

GABINETE DO PREFEITO	22/05/2026 12:43:48
----------------------	---------------------

ASSUNTOS

PROJETO DE LEI EXECUTIVO	22/05/2026 12:43:57
--------------------------	---------------------

ASSINATURAS ELETRÔNICAS

 JOAO BECKER	PREFEITO MUNICIPAL	22/05/2026 12:59:46
--	--------------------	---------------------

Assinado na forma do Decreto Municipal nº 781/2021.

A autenticidade deste documento pode ser conferida através do QRCode acima ou ainda através do site transparencia.cujubim.ro.gov.br informando o ID 494801 e o CRC 51D6EABF.





Município de Cujubim

84.736.941/0001-88
Rua Condor, 2588 - Centro
www.cujubim.ro.gov.br

FICHA CADASTRAL DO DOCUMENTO ELETRÔNICO

Tipo do Documento	Identificação/Número	Data
Projeto de Lei	57	22/05/2026

ID: 494814	Processo	Documento
CRC: ED8334EC		
Processo: 0-0/0		
Usuário: EDILAINE KOCHINSKI BERVANGER		
Criação: 22/05/2026 13:01:32	Finalização: 22/05/2026 13:02:47	

MD5: **5BDDE134BAFB449183C824F2E87BC4A7**
SHA256: **78E25F94BEFC05A41201E31F56DA47FDDDF34CF70F878CC52D73793FA142035A**

Súmula/Objeto:

MENSAGEM DE LEI Nº 057/GP/2026- Pertinente à PROGRAMA Educação Infantil – NOVAS TURMAS 2024 , ADEQUADO À RESOLUÇÃO Nº 6, DE 28 DE ABRIL DE 2025 E CONFORME O MANUAL DE EXECUÇÃO FINANCEIRA DO MEC/FNDE no valor de R\$ 330.889,34 (Trezentos e trinta mil, oitocentos e oitenta e nove reais e trinta e quatro centavos). ENVI 22/05/2026

INTERESSADOS

GABINETE DO PREFEITO	22/05/2026 13:02:11
----------------------	---------------------

ASSUNTOS

PROJETO DE LEI EXECUTIVO	22/05/2026 13:02:16
--------------------------	---------------------

CIENTES

ALINE MUNARI GARCIA DE SOUZA	22/05/2026 13:27:35
------------------------------	---------------------

A autenticidade deste documento pode ser conferida através do QRCode acima ou ainda através do site transparencia.cujubim.ro.gov.br informando o ID 494814 e o CRC ED8334EC.