Parte diversificada
Matriz Curricular

PARTE DIVERSIFICADA
Matriz Curricular
CURRÍCULO MUNICIPAL

Educação Digital

Revista de Atividades

Guarulhos
CIDADE EDUCADORA

Guarulhos
Secretaria de Educação

CIDADE DE GUARULHOS

Lucas Sanches
Prefeito

Rafael de Souza Carvalho
Secretário de Educação

Minéa Paschoaleto Fratelli
Subsecretária de Gestão Pedagógica da Educação

DEPARTAMENTO DE ORIENTAÇÕES EDUCACIONAIS E PEDAGÓGICAS

Daniela Harumi Hikawa
Diretora de Departamento

Juliana Portella de Freitas
Chefe da Divisão Técnica de Formação

Gislaine Ilibio
Renata Ferreira Alves Dias
Wallace da Silva Vidal
Coordenadores de Programas Educacionais

Eduardo da Silva Tavares
Departamento de Planejamento da Educação

Gisela Mayumi Kodama
Diretora do Departamento de Alimentação Escolar

Cintia dos Reis Tavares
Diretora do Departamento de Gestão Orçamentária e Financeira da Educação

Benedito Luiz Faria de Melo
Diretor do Departamento de Obras e Infraestrutura da Educação

Daniela Harumi Hikawa
Diretora do Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas

Gilberto Mauricio Silva dos Santos
Diretor do Departamento de Tecnologia da Informação da Educação

Alecsandra Bessa Nobrega
Diretora do Departamento de Logística e Suprimentos da Educação

Luciene Almeida Andrade
Diretora do Departamento de Gestão de Espaços Educacionais

Hélida Lúcia Paulini Thomazini
Diretora do Departamento de Supervisão Escolar

DIAGRAMAÇÃO E REVISÃO

Divisão Técnica de Comunicação Educacional
Ana Paula Santos, Anna Solano, Carla Maio, Camila Rhodes, Danielle Chaves, Davi Oliveira Costa, Eduardo Calabria, Gezer Amorim, Isabela Cuenca, Maira Kami, Mateus Barboza e Rodolfo Santana.

Fonte: https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/siseduc/portal/site/detalhar/conteudo/7002/

Olá professores,

Estamos iniciando um novo desafio em nossa rede: a introdução da Educação Digital. Este componente curricular vem em atendimento a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023 que institui a Política Nacional de Educação Digital.

A educação digital e midiática foi recentemente instituída como elemento curricular obrigatório, a partir das Diretrizes Operacionais Nacionais sobre o uso de dispositivos digitais nos espaços escolares e sobre a integração curricular da educação digital e midiática (Resolução CNE/CEB N. 2 de 21 de março de 2025).

Precisamos ofertar uma base inicial de conhecimentos e aprendizagens a respeito da tecnologia aos nossos estudantes a fim de favorecer sua interação frente as novas complexidades do mundo globalizado e digital com autonomia crítica, práticas éticas, sustentáveis e igualitárias.

A Educação Digital é todo um contexto que envolve diferentes partes da tecnologia. Para uma melhor compreensão, seu ensino está subdividido em 3 eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

Este caderno de atividades segue esta subdivisão com duas sugestões de práticas para cada eixo, sendo uma desplugada e outra plugada. Nesta edição, vamos iniciar com os conceitos básicos dos três eixos. Na próxima revista aprofundaremos o eixo Pensamento Computacional.

Boa leitura.

Equipe da Divisão Técnica de Formação

EDUCAÇÃO DIGITAL

Os eixos da Educação Digital envolvem uma série de aprendizagens que vão sendo aprofundadas com o passar dos anos.

Pensamento Computacional

Para este eixo o objetivo é o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas — decomposição, padrões, abstração e algoritmos — sem necessariamente usar telas. Pode-se usar atividades desplugadas, jogos etc.; os estudantes aprendem raciocínio lógico, criatividade e como as tecnologias funcionam de forma lúdica.

Mundo Digital

Para este eixo o objetivo é utilizar tecnologias digitais de forma crítica, ética, criativa e segura, indo além do simples manuseio, focando na compreensão, produção de conhecimentos e protagonismo no ambiente físico e virtual.

Cultura Digital

Para este eixo o objetivo envolve educar para o uso seguro, ético e criativo de tecnologias (jogos, internet, APPs), promovendo a fluência digital desde cedo. Desenvolver o pensamento crítico, não apenas o consumo passivo, essencial para evitar riscos online e garantir um equilíbrio entre vida virtual e física.

As aprendizagens podem ocorrer de maneira plugada (com uso de equipamentos digitais) ou desplugada (sem uso de equipamentos digitais). No quadro ao lado exemplificamos como essas aprendizagens se aprofundam.

	1º Ano	2º Ano	3º Ano	4º Ano	5º Ano
Pensamento Computacional	Padrões e Sequências	Algoritmos Simples e Comandos	Decomposição e Sequências	Repetições e Padrões em jogos	Condicionais em jogos ou aplicativos
Mundo Digital	Aprender sobre máquinas simples	Classificar e organizar objetos	Representação de dados	Codificação e decodificação	Simulação de Redes
Cultura Digital	Regras de convivência e partilha	Comunicação respeitosa	Identificação de informações	Registros digitais	Discussão sobre privacidade e autoria

Nas próximas páginas apresentamos sugestões de atividades para iniciar cada eixo da Educação Digital com os estudantes.

PROGRAMANDO MEU ROBÔ

Pensamento Computacional

Nesta atividade trabalhamos a compreensão do conceito "algoritmo" como uma sequência de instruções (passos) e que a ordem desses passos importa para que uma tarefa funcione.

Materiais

- Cartões grandes com símbolos ou imagens de ações simples. (Para esta idade, usamos imagens, não texto).
- Exemplo de "Programa 1" (Tarefas do Dia): 1. [Imagem de acordar/olho abrindo], 2. [Imagem de escovar os dentes], 3. [Imagem de tomar café], 4. [Imagem de ir para a escola].
- Exemplo de "Programa 2" (Atividade na Sala): 1. [Imagem de uma cadeira], 2. [Imagem de um lápis], 3. [Imagem de um papel], 4. [Imagem de um desenho].
- Um "Robô" (pode ser o professor, um aluno voluntário ou até um boneco/fantoche).

Passo a Passo:

1 - O Conceito de "Sequência"

Organize uma roda de conversa. Faça algumas perguntas que estimulem a participação dos estudantes. Ex.: Vocês sabem como um robô funciona? (Respostas...).

Explique a atividade: "Hoje, vamos aprender a 'programar'. Programar é dar instruções para alguém ou alguma coisa. Essa lista de instruções ou passos se chama ALGORITMO."

Vamos pensar no nosso dia. O que fazemos primeiro: escovar os dentes ou tomar café? (Respostas...). E se a gente fizesse ao contrário? A ordem importa!

2- Programando o Robô

Esta atividade tem duas partes: primeiro, eles ordenam um algoritmo que já conhecem (cotidiano); no segundo momento, eles criam um algoritmo novo (um programa próprio).

Parte 1: O Algoritmo do Dia (Situação Cotidiana)

Espalhe os cartões do "Programa 1" (acordar, escovar, comer, escola) no chão, fora de ordem. Olhem só! O algoritmo do robô 'Aluno' está todo bagunçado! Ele vai para a escola antes de acordar? (Não!).

Peça para a turma, coletivamente, colocar as imagens na sequência correta.

Pronto! Agora temos um algoritmo que funciona! Passo 1: Acordar. Passo 2: Escovar os dentes...

Parte 2: O Algoritmo da Sala (Criando um Programa)

O Desafio: O "Robô" (pode ser o professor) está parado em um canto da sala. O objetivo é fazer o robô pegar um lápis e um papel e desenhar um círculo.

Os Símbolos (Instruções): Mostre os símbolos que o robô entende:

- ➡️ (Seta para frente): "Andar 1 passo para frente"
- 🔃 (Seta virando): "Virar para a direita"
- 🔄 (Seta virando): "Virar para a esquerda"
- 🖐️ (Mão pegando): "Pegar objeto"
- ✍️ (Mão desenhando): "Desenhar"

Programando: A turma agora precisa criar a sequência de instruções.

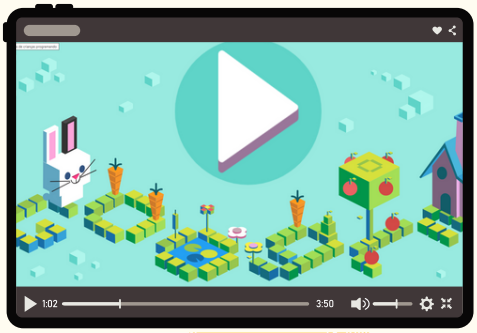
Executando: A turma vai dizendo as instruções (ou mostrando os cartões de seta) e o professor-robô executa exatamente o que for dito.

O processo continua até que o robô consiga pegar o lápis, o papel e desenhar.

3- Finalização

Organize novamente os alunos em grupos e peça para registrem como eles elaboraram toda a atividade. Lembrando que este registro pode ser em forma de desenho, cartaz ou qualquer outro portador que a turma estiver estudando.

PROGRAMANDO O COELHINHO



Pensamento Computacional

Em 04 de dezembro de 2017 a Google criou um Doodle interativo que celebrava os 50 anos desde que as linguagens de programação para crianças foram apresentadas ao mundo.
O game consiste em “programar” o coelho para percorrer um caminho na tela e coletar as cenouras. Para passar de fase, o usuário precisa usar os blocos de movimentação para criar um código de instrução para o personagem.

Como funciona o jogo:

1. **Objetivo:** Guiar o coelho para coletar todas as cenouras no tabuleiro.

2. **Blocos de Código**: Use blocos coloridos na parte inferior da tela para programar o coelho.
   - Seta Verde (Avançar): Move o coelho um bloco para frente.
   - Setas Azuis (Girar): Mudam a direção do coelho (esquerda/direita).
   - Bloco Laranja (Repetir): Repete uma sequência de comandos várias vezes (loop).

3. **Montando a Sequência:** Arraste os blocos para a barra de programação, na ordem desejada.

4. **Executar:** Clique no botão "Play" (ou "Executar") para ver o coelho seguir suas instruções.

5. **Níveis:** O jogo possui 6 níveis, cada um com desafios progressivamente mais difíceis, introduzindo novos blocos e lógicas de programação, como o conceito de repetição (loops) para otimizar o código.

Clique na imagem acima ou escaneie o QR Code para começar a jogar!

OS DETETIVES DA MENSAGEM

Neste jogo nosso objetivo é levar o estudante a reconhecer que uma ideia (informação) pode ser guardada e enviada de diferentes formas (linguagens e meios) para outra pessoa.

Materiais

- Cartões com figuras simples (ex: "Sol", "Casa", "Gato", "Bola Azul", "Maçã Vermelha").
- Papel e lápis de cor/giz de cera.
- Um "Baú do Segredo" (uma caixa decorada).

Etapa 1: O conceito de informação

Comece perguntando:
"O que é um segredo? Como a gente faz para guardar um segredo?" (Na cabeça, escrevendo, desenhando).
"E como a gente faz para passar um segredo para um amigo?" (Falando, mostrando um desenho, fazendo mímica).
Explique que hoje eles serão "Detetives da Mensagem" e a missão é enviar um segredo de um lado para o outro da sala sem que os "espiões" (o professor ou outros grupos) entendam.

Etapa 2: Armazenamento e Transmissão

Divida a turma em pequenos grupos (ex: 4-5 crianças por grupo). Chame um "Agente" (criança) de cada grupo até o "Baú do Segredo". Mostre ao agente um cartão com uma figura (ex: "Maçã Vermelha"). Essa é a informação. O agente não pode levar o cartão. Ele deve "guardar" (armazenar) a informação na cabeça (memória).
A missão do agente é voltar ao seu grupo e fazer com que eles descubram qual é a informação (a "Maçã Vermelha"), mas ele terá regras diferentes em cada rodada.

Rodada 1: Linguagem Oral (Meio: Ar/Voz)

- Regra: O agente só pode sussurrar a informação no ouvido de um colega (como um "telefone sem fio" simples). Ele deverá repetir a ação até que todos os integrantes recebam a mensagem.
- Após todos os grupos concluírem a missão, faça uma breve discussão: "Como o segredo chegou até vocês? (Falando). Foi fácil? O que usamos?" (A voz, o ouvido).

Rodada 2: Linguagem Pictórica (Meio: Papel)

- Nova Informação: O agente pega uma nova informação no baú (ex: "Casa"). Não precisa ser o aluno da primeira rodada.
- Regra: O agente não pode falar. Ele só pode desenhar a informação em um papel para seu grupo adivinhar. Nesse momento da transmissão ele deve tomar cuidado para que os outros grupos não descubram a mensagem. Por exemplo, o agente pode dobrar o papel antes de entregar para o colega.
- Após todos os grupos concluírem a missão, faça uma breve discussão:

"E agora? Usamos a voz?" (Não!). "Como o segredo foi passado?" (Pelo desenho). "Onde o segredo ficou guardado?" (No papel).

Rodada 3: Linguagem Corporal (Meio: Corpo)

- Nova Informação: O agente pega uma nova informação (ex: "Gato"). Não precisa ser o mesmo agente da rodada anterior.
- Regra: O agente não pode falar e não pode desenhar. Ele só pode usar mímica (gestos) para o grupo adivinhar. Nesse momento de transmissão ele deve tomar cuidado para que os outros grupos não descubram a mensagem. Por exemplo, o agente pode pedir para que o grupo abra uma roda para que ele realize os gestos entre os membros do grupo.
- Após todos os grupos concluírem a missão, faça uma breve discussão: "Foi mais difícil? Que 'linguagem' usamos agora?" (O corpo, os gestos).

Etapa 3: Fechamento dos conceitos

Reúna todos em uma roda de conversa final para conectar a brincadeira aos objetivos.

A HISTÓRIA SECRETA DOS OBJETOS

O objetivo desta atividade é identificar quais tecnologias estão presentes em determinados objetos da vida cotidiana, reconhecendo seus materiais constituintes e sua evolução ao longo da história.

Materiais necessários:

Diversos objetos de uso cotidiano (exemplos: um controle remoto, uma escova de dentes, um copo de vidro e um de plástico, um garfo de metal e um de plástico, um livro, um smartphone, uma lâmpada antiga e uma de LED, etc.).
Materiais para pesquisa (livros, netbooks com acesso à internet). Cartolinas, canetas coloridas, etiquetas adesivas.

Passo a passo:

1-Roda de conversa:

Inicie uma conversa perguntando aos alunos o que eles entendem por "tecnologia". Explique que tecnologia não se limita a eletrônicos, mas a qualquer aplicação do conhecimento científico para resolver problemas ou criar ferramentas.
Pergunte sobre os objetos que eles usam diariamente e de que materiais são feitos (metal, madeira, vidro, plástico).

2- Mão na massa:

Divida a turma em pequenos grupos e entregue um ou dois objetos diferentes para cada um. É interessante ter objetos com versões antigas e modernas (ex.: telefone fixo antigo e um celular).

3- Investigação (Trabalho em Grupo):

Cada grupo deve investigar seu objeto, focando nos seguintes aspectos:
Tecnologia Presente: Como funciona? Quais princípios científicos estão envolvidos (ex: eletricidade, mecânica, propriedades dos materiais)?
Materiais Constituintes: De que materiais é feito? Por que esses materiais foram escolhidos (propriedades como resistência, transparência, maleabilidade)?
Evolução Histórica: Como era o objeto antigamente? Do que era feito no passado? Como mudou ao longo do tempo e por quê?
Os alunos podem usar livros ou realizar pesquisas online para aprofundar seus conhecimentos.
Criação do Painel Expositivo:
Cada grupo irá criar um painel ou cartaz para a "Exposição Interativa", contendo as informações descobertas. Eles podem desenhar, colar fotos, escrever textos explicativos e destacar curiosidades sobre a evolução do objeto.

4 - Apresentação e Interação (Exposição):

Organize a sala como um museu ou exposição, onde cada grupo fica responsável por apresentar seu objeto e painel aos colegas que visitam seu "estande".
Incentive a interação, com perguntas e respostas entre os alunos.

COMO IDENTIFICAR SITES CONFIÁVEIS

Fonte: portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br

O objetivo desta atividade é ensinar o estudante a realizar pesquisas na internet, para que ele comece a construir a ideia de sites confiáveis e comportamentos adequados para o ambiente virtual

Material Necessário:
Computadores com acesso à internet, cartolina.

Passo a Passo
1ª etapa
Escolha um tema de estudo com seus estudantes e estabeleça os pontos mais importantes para investigar, definindo as perguntas que devem ser respondidas na pesquisa.

2ª etapa
Com os netbooks em sala, pergunte se eles conhecem sites que servem para fazer pesquisa. Aproveite a oportunidade para explicar como funcionam. O Google, por exemplo, tem um enorme banco de dados e busca nele a palavra ou frase pesquisadas sem levar em consideração se as informações do site são certas ou erradas.

3ª etapa
Acesse o navegador e pergunte quais são as melhores palavras-chave para o tema pesquisado. Questione a qualidade dos resultados para que compreendam que, quanto mais específicos os termos ou a frase usada no campo "busca", melhores são os resultados.

4ª etapa
Proponha uma situação-problema, confrontando dois sites que possuam informações conflitantes sobre o tema da pesquisa. Pergunte: "Em qual confiar? Por quê?". Caso alguém entre no primeiro link sem verificar se elas são corretas, discuta os critérios para selecionar sites confiáveis e pertinentes. O primeiro passo é verificar a terminologia deles. ".org" refere-se a sites de organizações não governamentais, ".com", a endereços comerciais, e ".gov", a sites do governo.

5ª etapa
Lance a pergunta: a pessoa ou a instituição têm acesso a informações confiáveis ou estudam o tema? Apresente também seus sites de confiança, explicando suas escolhas. Registre as informações em um cartaz para consulta coletiva.

6ª etapa
Oriente os alunos a selecionar três bons sites para a pesquisa proposta inicialmente. Peça que expliquem critérios de escolha e certifiquem-se de que as informações obtidas respondem aos questionamentos.

"INTERLAND"

O Interland é um jogo on-line gratuito desenvolvido pelo Google como parte do programa Seja Incrível na Internet. Ele foi criado para ensinar crianças de 7 a 12 anos sobre cidadania e segurança digital de forma lúdica.

> Para que as crianças aproveitem a Internet ao máximo, elas precisam estar prontas para tomar decisões inteligentes. Seja Incrível Na Internet ensina às crianças os conceitos básicos de segurança e cidadania digital para que elas possam explorar o mundo on-line com confiança.

Para acessor o jogo clique na imagem abaixou ou escaneie o QR Code

"Fique Ligado!"

Na Internet, as notícias boas e ruins se espalham rapidamente. Por isso, quando não tomam cuidado, as crianças podem passar por situações complicadas com consequências duradouras. Qual é a solução para isso? Saber como compartilhar informações com pessoas conhecidas e desconhecidas.

- Comunique-se com responsabilidade
- Incentive o cuidado na hora de compartilhar, tratando a comunicação na Internet da mesma forma que a comunicação pessoal. Ou seja, nunca poste coisas que você não diria ao vivo.
- Crie regras sobre o que é ou não é adequado na comunicação.
- Proteja os dados pessoais de amigos e familiares.

Desplugado

JOGO DE TABULEIRO

Existem vários jogos de tabuleiro focados em comportamento seguro, tanto para crianças quanto para adultos, ensinando sobre segurança online (como o SerDigi e jogos do Internet Segura/CERT.br) quanto segurança no trabalho/vida (como Percepção de Risco e Segurança em Ação), usando gamificação para discutir riscos, boas práticas, LGPD e prevenção de acidentes de forma interativa e divertida, com opções gratuitas para impressão ou jogos pagos para empresas.

Para Crianças e Adolescentes (Segurança Digital):

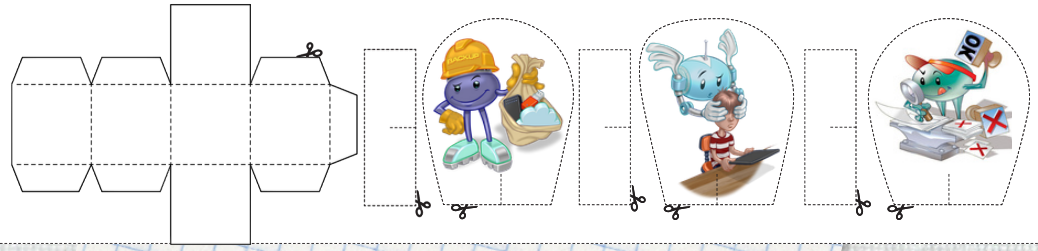
- SerDigi: Criado pelo Serpro, ensina sobre privacidade, dados pessoais e LGPD com tabuleiro, peões e cartas sobre eventos do dia a dia e boas práticas.

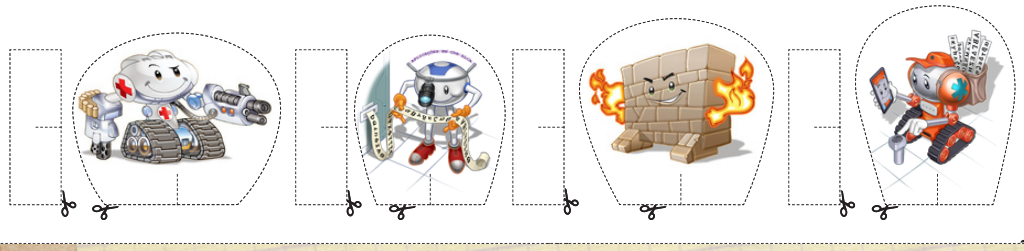
- Jogos do Internet Segura (CERT.br): Disponíveis para download e impressão, ensinam sobre uso seguro da internet com situações positivas e negativas e são ótimos para discussão em família ou escola.

- Hacker Rangers (Perallis): Aborda cibersegurança com desafios, quizzes e fake news, testando o comportamento online/offline de forma divertida.

O Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil (CERT.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), lançou o Jogo de Tabuleiro Internet Segura, que está disponível tanto nas próximas páginas para impressão ou no QR Code.

Fonte: https://internetsegura.br/| Licenciado em Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0)





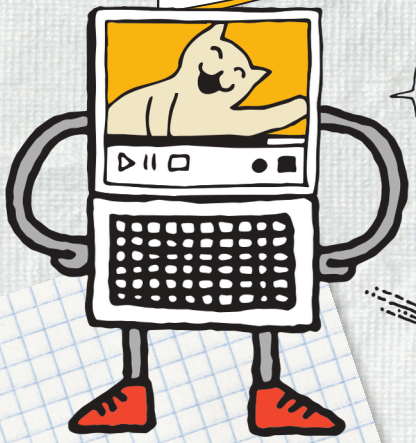
A INTERNET É AQUILO QUE FAZEMOS DELA!

COM PEQUENAS AÇÕES PODEMOS CONSTRUIR UMA INTERNET MAIS SEGURA E RESPONSÁVEL, E A SUA PARTICIPAÇÃO É ESSENCIAL.

Quer saber como ajudar? Acesse https://internetsegura.br/

Quer mais brincadeiras e passatempos? Vá em https://internetsegura.br/passatempo/

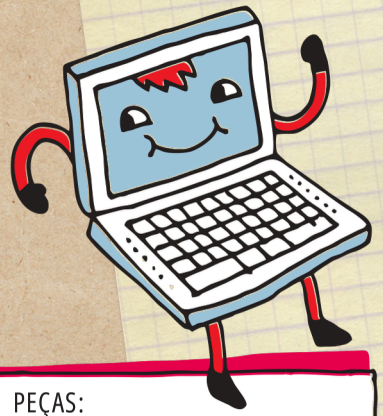
Já conhece os personagens para montar das Turmas do Bem e do Mal? É só baixar, imprimir e começar a brincar! Eles estão em https://internetsegura.br/personagensparamontar/



@INTERNETSEGURABR

SIGA-NOS!

ENTRE PARA A TURMA DO BEM E AJUDE A CONSTRUIR UMA INTERNET MAIS SEGURA E RESPONSÁVEL!



PEÇAS:

- Recorte o dado e cole as abas.
- Recorte os personagens da Turma do Bem e encaixe a base para eles ficarem em pé, e então use-os para marcar a casa onde você está.
- Você também pode usar um dado que já tiver e qualquer outra peça para marcar as casas, como botões de cores diferentes ou quadradinhos coloridos.

REGRAS:

1. Para dar a partida e entrar na casa número 1 é necessário tirar 1 ou 6 ao jogar o dado – mas o jogo sempre começa na casa 1;
2. A cada rodada, jogue o dado e ande o número de casas equivalente ao número que saiu no dado;
3. Se você cair em uma casa especial, siga as instruções da casa:
   - se você cair em uma casa que segue as dicas de segurança, você pode chegar no final rapidinho, avançando casas de bônus ou jogando novamente;
   - mas se cair numa casa em que fez algo arriscado, pode ter que voltar várias casas ou até ficar sem jogar;
4. Ganha quem conseguir chegar primeiro na chegada. Mas é preciso tirar no dado o número exato para entrar na chegada. Por exemplo, se você estiver na casa 37 precisa tirar 1, se tirar mais de 1 você anda até a chegada e volta as casas conforme o número que saiu no dado.

cert.br nic.br cgi.br

Fonte: https://internetsegura.br/ | Licenciado em Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0)

SAIBA MAIS

Guia de Educação Digital e Midiática

Guia Sobre o uso de dispositivos digitais

Pensamento computacional : Criar, resolver, imaginar: o papel do pensamento computacional para crianças - Material digital no site Porvir

Mundo digital: Um olhar para as infâncias conectadas - Matéria do Portal Lunetas

Cultura digital nas escolas: o que é e como desenvolver a fluência digital? - Matéria da Fundação Bradesco

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 16 jan. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC. Brasília: MEC, [2022]. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletodiagramado.pdf. Acesso em: 16 jan. 2026.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Crianças, adolescentes e telas: guia sobre usos de dispositivos digitais. Brasília: SECOM, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf. Acesso em: 02 fev. 2026.

PORVIR - Inovações em Educação. Criar, resolver, imaginar: o papel do pensamento computacional para crianças. São Paulo: Porvir, 2025. Disponível em: https://porvir.org/pensamento-computacional-para-criancas/. Acesso em: 2 fev. 2026.

LUNETAS. Mundo digital: Um olhar para as infâncias conectadas. Portal Lunetas, 2020. Disponível em: https://lunetas.com.br/especiais/infancia-e-tecnologia/. Acesso em: 02 fev. 2026.

FUNDAÇÃO Bradesco. Cultura digital nas escolas: o que é e como desenvolver a fluência digital? [Telecurso]. Disponível em: https://telecurso.frm.org.br/conteudo/educacao-basica/noticia/cultura-digital-nas-escolas-o-que-e-e-como-desenvolver-fluencia-digital. Acesso em: 2 fev. 2026.

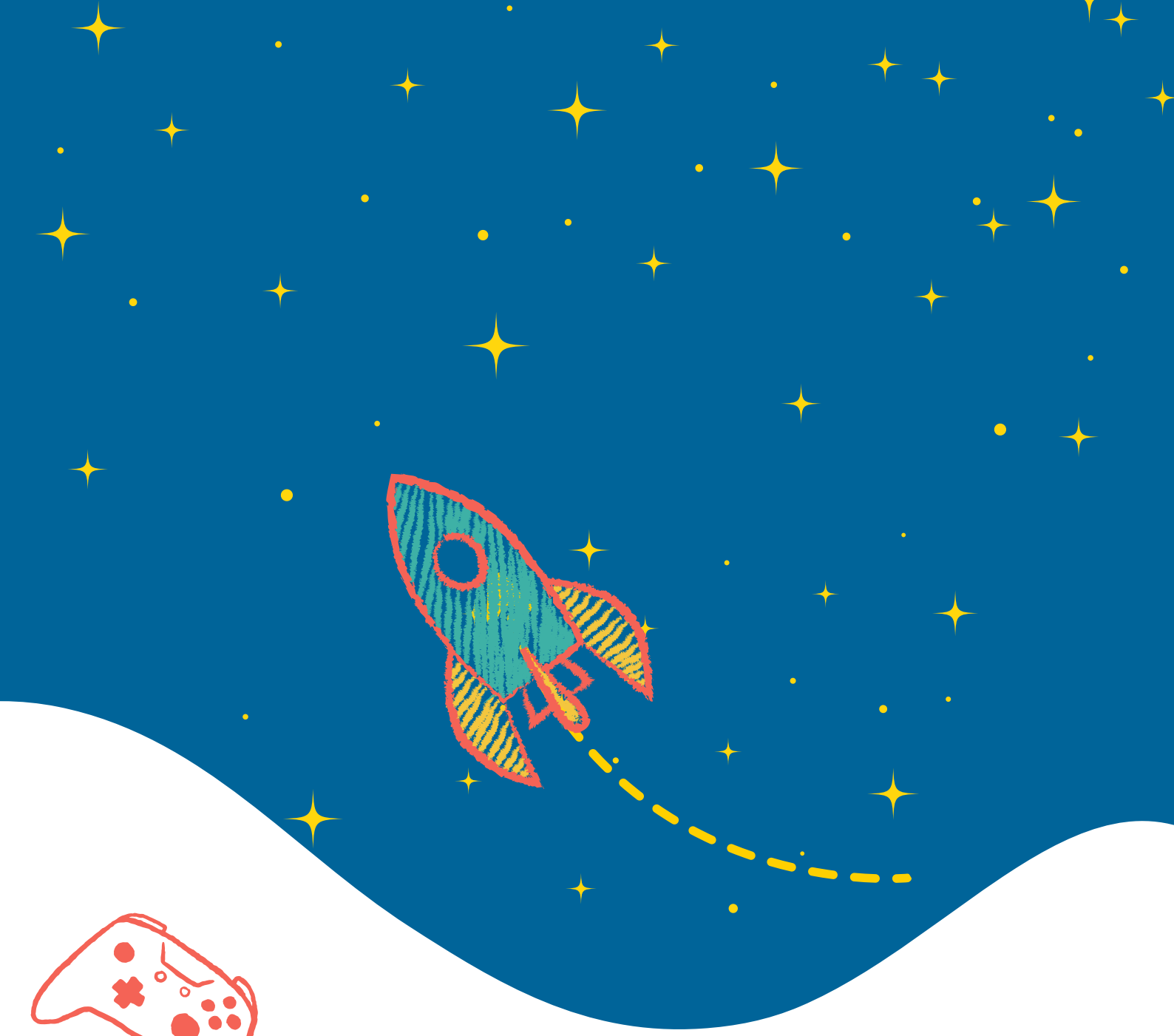
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

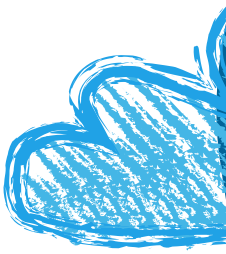
Rua Claudino Barbosa, 313 - Macedo - Guarulhos/SP

CEP 07113-040 - TEL.: 2475-7300

http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br

2026





Guarulhos
Secretaria de Educação

CIDADE DE GUARULHOS