



**ESTADO DE RONDÔNIA**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE NEGRO**  
**GABINETE DO PREFEITO**

MENSAGEM DE LEI Nº 147/2025

**Excelentíssimo Presidente,**  
**Nobres Edis,**

Estamos enviando para apreciação e deliberação de Vossas Excelências, projeto de lei que dispõe: **“AUTORIZA A ABERTURA DE CRÉDITO ADICIONAL ESPECIAL POR EXCESSO DE ARRECADAÇÃO AO ORÇAMENTO VIGENTE E DA OUTRAS PROVIDÊNCIAS”**.

Como é do conhecimento de Vossas Excelências, torna-se indispensável a abertura de Crédito Adicional Especial acima mencionado, no valor de **R\$ 525.643,58 (Quinhentos e Vinte e Cinco Mil Seiscentos e Quarenta e Três Reais e Cinquenta e Oito Centavos)**, versando um EXCESSO DE ARRECADAÇÃO POR REPASSE FEDERAL através do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE, que contempla o Programa de Apoio a Educação Infantil do MEC/FNDE, com o objetivo de atender novas matrículas da educação infantil em estabelecimentos públicos e instituições conveniadas, garantindo a expansão da oferta e a qualidade do atendimento, conforme a Resolução nº 6/2025. Esse recurso será aplicado em despesas de custeio para a manutenção das novas turmas de Educação Infantil, sendo que 50% do valor será destinado ao gasto com despesa de pessoal da Educação Infantil, conforme solicitação da Secretaria Municipal de Educação, extrato bancário e plano de trabalho em anexo.

Certo de contar com a presteza de Vossas Excelências, solicitamos apreciação, por esta egrêgia casa de leis em caráter de Urgência.

Monte Negro - RO, 15 de outubro 2025.

**IVAIR JOSÉ FERNANDES**  
**Prefeito do Município**

<b>Câmara Municipal de Monte Negro</b>	
<b>Expediente Legislativo</b>	
Nº:	1661/2025
Data:	15/10/2025
Ass:	<i>[Assinatura]</i>

Avenida Juscelino Kubitschek Nº 2272 – Setor 02 – Fones/Fax: (69) 3530-3133  
 CEP: 76.888-000 – CNPJ: 63.761.0985/0001-98 – MONTE NEGRO – RONDÔNIA  
 E-MAIL: gabinetemontenegro@gmail.com





**ESTADO DE RONDÔNIA**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE NEGRO**  
**GABINETE DO PREFEITO**

**PROJETO DE LEI N.º 147/GAB/2025**  
**DE 15 DE OUTUBRO DE 2025.**

**“AUTORIZA A ABERTURA DE CRÉDITO  
ADICIONAL ESPECIAL POR EXCESSO DE  
ARRECAÇÃO AO ORÇAMENTO VIGENTE E  
DA OUTRAS PROVIDÊNCIAS”**

Eu, IVAIR JOSÉ FERNANDES, Prefeito do Município de Monte Negro, no estado de Rondônia, no uso de minhas atribuições legais conferidas pelo inciso III, do artigo 116 da Lei Orgânica municipal, FAÇO SABER, que a CÂMARA MUNICIPAL DE MONTE NEGRO, aprovou e eu, sanciono a seguinte,

**LEI**

**Artigo 1º** - Fica o Executivo Municipal autorizado a abrir Crédito Adicional especial por EXCESSO DE ARRECAÇÃO ao orçamento vigente no valor de **R\$ 525.643,58 (Quinhentos e Vinte e Cinco Mil Seiscentos e Quarenta e Três Reais e Cinquenta e Oito Centavos)**, e distribuir o valor nas seguintes dotações orçamentárias a seguir:

**§ 1º - 02.05.00 – FUNDO MUNICIPAL DE GESTÃO EM EDUCAÇÃO**

12.365.0005.2209 – MANUTENÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL-EI  
ELEMENTO DE DESPESA: 3.1.90.11 – Vencimentos e vantagens fixas  
D.R: 0.1.569.000

Valor: R\$ 262.821,79 (Duzentos e Sessenta e Dois Mil, Oitocentos e Vinte e Um Reais e Setenta e Nove Centavos)

Ficha de Receita: 258

Ficha de Despesa: \_\_\_\_\_

**§ 2º - 02.05.00 – FUNDO MUNICIPAL DE GESTÃO EM EDUCAÇÃO**

12.365.0005.2209 – MANUTENÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL-EI  
ELEMENTO DE DESPESA: 3.3.90.30 – Material de consumo  
D.R: 0.1.569.000

Valor: R\$ 262.821,79 (Duzentos e Sessenta e Dois Mil, Oitocentos e Vinte e Um Reais e Setenta e Nove Centavos)

Ficha de Receita: 258

Ficha de Despesa: \_\_\_\_\_

**Artigo 2º** - A cobertura de dotação do valor descrito no artigo 1º, § 1º e § 2º no valor montante de **R\$ 525.643,58 (Quinhentos e Vinte e Cinco Mil Seiscentos e Quarenta e Três Reais e Cinquenta e Oito Centavos)**, será por excesso de arrecadação, pertinente ao repasse Federal através do

Avenida Juscelino Kubitschek Nº 2272 – Setor 02 – Fones/Fax: (69) 3530-3133  
CEP: 76.888-000 – CNPJ: 63.761.0985/0001-98 – MONTE NEGRO – RONDÔNIA  
E-MAIL: gabineteмонтенегро@gmail.com





**ESTADO DE RONDÔNIA**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE MONTE NEGRO**  
**GABINETE DO PREFEITO**

Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE, conforme extrato bancário e solicitação da Secretaria Municipal de Educação em anexo.

**Artigo 3º** - Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

**IVAIR JOSÉ FERNANDES**  
Prefeito do Município

Avenida Juscelino Kubitschek Nº 2272 – Setor 02 – Fones/Fax: (69) 3530-3133  
CEP: 76.888-000 – CNPJ: 63.761.0985/0001-98 – MONTE NEGRO – RONDÔNIA  
E-MAIL: gabinetemontenegro@gmail.com





**ESTADO DE RONDÔNIA  
PREFEITURA DE MONTE NEGRO  
GABINETE DO PREFEITO**

RZ, PRESIDENTE AURELIANO KUBITSCHKEK, 2272 - SETOR 02

**Assinatura do Documento**



Documento Assinado Eletronicamente por **IVAIR JOSE FERNANDES - PREFEITO**,  
CPF: 677.521.119-03 em 15/10/2025 11:09:56. Cód. Autenticidade da Assinatura:  
11X3.6709.756X.W273:5736, com fundamento na Lei Nº 14.063, de 23 de Setembro de  
2020.



**Informações do Documento**

ID do Documento: **2.7C7.24C** - Tipo de Documento: **MENSAGEM DE LEI - Nº 147/2025**

Elaborado por **SCHIRLE MARIANI MARQUES**, CPF: 773.161.112-03, em 15/10/2025 - 08:52:39

Código de Autenticidade deste Documento: 0894.8A52.3397.Z22R.7612

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

<https://athus.montenegro.ro.gov.br/verdocumento>





MEMORANDONº 651/SEMED/2025

MONTE NEGRO/RO, 15 de outubro de 2025.

Da: SEMED  
Para: Manoela Zeri Martins  
Secretária Municipal de Planejamento

Assunto: ABERTURA DE CRÉDITO POR EXCESSO DE ARRECADAÇÃO 2025.

Prezada Senhora,

Com os cordiais cumprimentos, fazemos uso do expediente para solicitar ABERTURA DE CRÉDITO ESPECIAL POR EXCESSO DE ARRECADAÇÃO AO ORÇAMENTO VIGENTE 2025, pertinente à **MANUTENÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL - E.I.** no valor de R\$ 525.643,58 (quinhentos e vinte e cinco mil, seiscentos e quarenta e três reais e cinquenta e oito centavos), oriundo de recurso federal.

**EXCESSO DE ARRECADAÇÃO:**

Código da Unidade: 02.05.00 Secretaria Municipal de Gestão em Educação  
Funcional programática: \_\_\_\_\_ MANUTENÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL - E.I.

Elemento de Despesa: 3.1.90.11.00 VENCIMENTOS E VANTAGENS FIXAS

D.R: 1.569.0000.0000

Ficha de Receita: 258

Ficha de Despesa: \_\_\_\_\_

Valor: R\$ 262.821,79

Elemento de Despesa: 3.3.90.3.00 MATERIAL DE CONSUMO

D.R: 1.569.0000.0000

Ficha de Receita: 258

Ficha de Despesa: \_\_\_\_\_

Valor: R\$ R\$ 262.821,79

No aguardo de vossos bons e imediatos préstimos, despedimo-nos.

Atenciosamente,

**Gilvania Bergamo Moratto**  
Secretária Municipal de Gestão em Educação  
Port. 826/GAB/2017



## **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 MONTE NEGRO/RO  
CNPJ: 63.761.985/0001-98  
Proponente: Secretaria Municipal de Educação de MONTE NEGRO/RO  
Instituição Executora: Secretaria Municipal de Educação  
Secretário Municipal de Educação: Gilvania Bergamo Moratto  
E-mail: bergamogilvania@gmail.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\$ 525.643,58  
Conta Corrente Específica: Agência 4002 Conta 187631

### **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 202X	
EMEI SAO FRANCISCO DE ASSIS	11044748
CMEI CRIANCA FELIZ	11051019



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

**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.

- 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.

**Aplicação de até 50%**

**= 262.821,79**



<p>Remuneração e aperfeiçoamento do pessoal docente e demais profissionais da educação (inciso I do art. 70 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB)</p>	<p>Remuneração dos demais profissionais da educação que atuam na realização de serviços de apoio técnico-administrativo e operacional, nestes incluída a manutenção de ambientes e de instituições, em efetivo exercício na educação infantil, tais como: auxiliar de serviços gerais (manutenção, limpeza, segurança, preparação de merenda etc.), auxiliar de administração (serviços de apoio administrativo), secretário (a) da escola, entre outros lotados e em exercício nas escolas ou órgão/unidade administrativa da educação infantil pública.</p>	<p>R\$ 262.821,79</p> <p>Até 50% do valor total recebido (pode ser excluído esse item do plano de aplicação, caso não for destinado para este item)</p>
	<p>Formação continuada, dos profissionais do magistério (docentes, profissionais que exercem atividades de suporte e assessoramento pedagógico, em apoio à docência: direção ou administração escolar, planejamento, inspeção, supervisão, orientação educacional, coordenação pedagógica) permanente ou temporário em efetivo exercício na educação infantil.</p>	
	<p>Formação continuada, dos demais profissionais da educação que atuam na realização de serviços de apoio técnico-administrativo e operacional, nestes incluída a manutenção de ambientes e de instituições, em efetivo exercício na educação infantil, tais como: auxiliar de serviços gerais (manutenção, limpeza, segurança, preparação de merenda etc.), auxiliar de administração (serviços de apoio administrativo), secretário (a) da escola, entre outros lotados e em exercício nas escolas ou órgão/unidade administrativa da educação infantil pública.</p>	
	<p>Formação inicial (habilitação profissional da docência, em conformidade com o disposto no art. 62 da LDB) de professores da educação infantil.</p>	
<p><b>Total do Plano de Aplicação</b></p>		<p><b>R\$ 525.643,58</b></p>

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](http://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.

Monte Negro/RO, 15 de outubro de 2025.

Gilvania Bergamo Moratto  
Secretária Municipal de Gestão em Educação  
Portaria 826/GAB/2017





**Assinatura do Documento**



Documento Assinado Eletronicamente por **GILVANIA BERGAMO MORATTO - SECRETARIA MUNICIPAL DE GESTÃO EM EDUCAÇÃO**, CPF: 643.601.223 em 15/10/2025 08:53:29, Cód. Autenticidade da Assinatura: 0895.7353.229K.W75H.2304, com fundamento na Lei Nº 14.063, de 23 de Setembro de 2020.



**Informações do Documento**

ID do Documento: 2.7C7.091 Tipo de Documento: MEMORANDO - Nº 651/SEMED/2025

Elaborado por **RAQUEL CORREA RIBEIRO**, CPF: 515.951.223, em 15/10/2025 08:48:57, contendo 173 palavras.

Código de Autenticidade deste Documento: 08Z7.4R48.157X.283Z.5813

A autenticidade do documento pode ser conferida no site: <https://athus.montenegro.ro.gov.br/verdocumento>



Visualizar Pix agrupados



### Extrato conta corrente

G335011024655312022  
01/10/2025 10:33:12

#### Cliente - Conta atual

Agência 4002-9  
Conta corrente 18763-1 PM MONTE NEGRO-EDUCA  
Período do extrato 09 / 2025

#### Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
30/12/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
26/09/2025		0000	14056	632 Ordem Bancária	4.853.059.000.009	525.643,58 C	
				003782570001-81 FUNDO NACIONAL DE DESE			
26/09/2025		0000	00000	271 BB-APLIC C.PRZ-APL.AUT	1.972	525.643,58 D	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
30/09/2025		0000	00000	999 SA L D O			0,00 C

\*\*\* A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA \*\*\*

-----  
OBSERVAÇÕES:  
-----

Transação efetuada com sucesso por: JG340022 ANA BEL DA SILVA.

