

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

6º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	TDIC Identificar diferentes usos das TDIC, reconhecendo suas especificidades e aplicabilidades em diferentes contextos e seus impactos nos serviços, na produção e na interação social e utilizando-as de forma criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.	TDIC, especificidades e impactos
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL <i>Analisar e refletir sobre o tempo de vivência em jogos no meio digital, bem como sobre as vulnerabilidades e potencialidades da internet.</i>	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas Digitais
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias, materiais não estruturados ou eletromecânicos.	Cultura Maker

2º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL Identificar influenciadores digitais mais seguidos pela turma e sua vinculação com a promoção de produtos ou serviços, prevendo possíveis impactos em seus seguidores.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL Identificar conteúdo patrocinado e fake news, essas últimas por meio de procedimentos como busca de palavra-chave, comparação de diferentes fontes e verificação de informações sobre a publicação (data de publicação, autoria, origem).	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
TDIC	TDIC Reconhecer a presença do cyberbullying, identificando diferentes formas de manifestação da intolerância digital, posicionando-se contrariamente e vislumbrando possibilidades de	TDIC, especificidades e impactos

	denúncias.	
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados no espaço maker.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade.	Programação (Plugada/Desplugada)
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas e usando as diferentes linguagens.	Programação (Plugada/Desplugada)

3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Analisar e elaborar produções digitais que ressignifiquem criações anteriores em circulação, por meio de diversos tipos de remixagem, considerando os direitos de propriedade e as licenças abertas (Creative Commons).	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDICs
Letramento Digital	Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento Digital	Discutir problemas sociais e locais em ambientes mediados por tecnologias	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Identificar a presença da programação em operações do cotidiano e reconhecer que a aprendizagem de programação faz parte de seu contexto de vida e do processo de resolução de problemas.	Programação (Plugada/Desplugada)

4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Utilizar as TDIC para promover práticas de consumo consciente, em atividades ou projetos que possibilitem posicionamento e compartilhamento de ideias, de forma ética e respeitosa.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDICs
Letramento digital	Analisar o tratamento da mídia em relação a questões e pautas de relevância social, em especial, a seleção e destaque de fatos, a predominância de enfoque e as vozes não consideradas.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação

Letramento Digital	Experimentar e analisar outros modos de ler e escrever, por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e expressões, em projetos que prevejam colaboração e possibilitem compartilhamento de ideias.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados no espaço maker.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Realizar investigação usando princípios e metodologias de pesquisa sobre temas relacionados ao uso de tecnologias básicas.	Pensamento científico
Pensamento Computacional	Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento computacional

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

7º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	TDIC Identificar diferentes usos das TDIC, reconhecendo suas especificidades e aplicabilidades em diferentes contextos e seus impactos nos serviços, na produção e na interação social e utilizando-as de forma criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.	TDIC, especificidades e impactos
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
TDIC	TDIC Reconhecer os riscos do desrespeito à privacidade e as consequências do uso indevido de dados pessoais ou de terceiros, levando em conta as normas e regras de uso seguro de dados na rede.	Acesso, segurança de dados e privacidade
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas Digitais
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados no espaço maker.	Cultura Maker
Pensamento	Pensamento Computacional Construir objetos	Cultura Maker

Computacional	usando materiais não estruturados, marcenarias, materiais não estruturados ou eletromecânicos.	
---------------	--	--

2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	TDIC Utilizar as TDIC para promover práticas de consumo consciente, em atividades ou projetos que possibilitem posicionamento e compartilhamento de ideias, de forma ética e respeitosa.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC.
TDIC	TDIC Analisar contrastivamente a estrutura e o funcionamento básico das diferentes redes sociais e de mídias utilizadas pelos alunos.	TDIC, especificidades e impactos
Letramento digital	Letramento digital Identificar conteúdo patrocinado e fake news, essas últimas por meio de procedimentos como busca de palavra-chave, comparação de diferentes fontes e verificação de informações sobre a publicação (data de publicação, autoria, origem).	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade.	Programação (Plugada/Desplugada)
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias ou eletromecânicos.	Cultura Maker

3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Analisar e elaborar produções digitais que resignifiquem criações anteriores em circulação, por meio de diversos tipos de remixagem, considerando os direitos de propriedade e as licenças abertas (Creative Commons).	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDICs
Letramento Digital	Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento Digital	Discutir problemas sociais e locais em ambientes mediados por tecnologias	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Identificar a presença da programação em operações do cotidiano e reconhecer que a aprendizagem de programação faz parte de seu contexto de vida e do processo de resolução de problemas.	Programação (Plugada/Desplugada)

4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Utilizar as TDIC para promover práticas de consumo consciente, em atividades ou projetos que possibilitem posicionamento e compartilhamento de ideias, de forma ética e respeitosa.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDICs
Letramento digital	Analisar o tratamento da mídia em relação a questões e pautas de relevância social, em especial, a seleção e destaque de fatos, a predominância de enfoque e as vozes não consideradas.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento digital	Experimentar e analisar outros modos de ler e escrever, por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e expressões, em projetos que prevejam colaboração e possibilitem compartilhamento de ideias.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados no espaço maker.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Realizar investigação usando princípios e metodologias de pesquisa sobre temas relacionados ao uso de tecnologias básicas.	Pensamento científico
Pensamento Computacional	Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento computacional

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO		
8º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	TDIC Identificar diferentes usos das TDIC, reconhecendo suas especificidades e aplicabilidades em diferentes contextos e seus impactos nos serviços, na produção e na interação social e utilizando-as de forma criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.	TDIC, especificidades e impactos
TDIC	TDIC Reconhecer os riscos de desrespeito à privacidade e as consequências do uso indevido de dados pessoais ou de terceiros, levando em conta as normas e regras de uso seguro de dados na rede.	Acesso, segurança de dados e privacidade
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL Analisar e refletir sobre o tempo de vivência em redes sociais em meio	Compreensão e produção crítica de conteúdo e

	digital bem como sobre as vulnerabilidades da internet.	curadoria da informação
LETRAMENTO DIGITAL	LETRAMENTO DIGITAL Analisar a veracidade das informações e diferentes perspectivas no relato de fatos, por meio da comparação em diferentes fontes de informação, da busca de imagem reversa para checagem de imagens, da consulta a sítios e ferramentas de checagem e denunciar conteúdo falso ou enviesado.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem	Narrativas digitais

2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Letramento digital	Letramento digital Analisar o fenômeno dos influenciadores digitais, comparando diferentes perfis, levantando hipóteses sobre as possíveis razões de sucesso junto a seguidores e identificando o funcionamento de algoritmos que medem a influência social.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento digital	Letramento digital Analisar o tratamento da mídia em relação a questões e pautas de relevância social, em especial a seleção e destaque de fatos, a predominância de enfoque e as vozes não consideradas.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento digital	Letramento digital Engajar-se de maneira colaborativa para resolver problemas locais e/ou globais, envolvendo participação, inteligência coletiva e autoria.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade.	Programação (Plugada/Desplugada)
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias, materiais não estruturados, ou eletromecânicos combinados com material produzido por intermédio de equipamentos e recursos tecnológicos existente no espaço maker.	Cultura Maker

3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Compreender o funcionamento das redes sociais no que diz respeito às formas de publicidade nos meios digitais, aos mecanismos de disseminação de fake news, à busca frequente de aumento do capital social e suas consequências, dentre outros, para usar as redes sociais de forma mais crítica.	TDIC, especificidades e impactos
TDIC	Desenvolver processos de produção autoral, por meio de imagens, vídeos e textos, com senso estético e ético, criando e analisando diferentes tipos de remixagem, considerando os direitos de propriedade e as licenças abertas (Creative Commons).	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC
Letramento digital	Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento digital	Realizar de forma contínua produções de uma mídia digital específica e a análise crítica de textos digitais em diferentes formatos	Mídias Digitais e Linguagens Midiáticas
Letramento digital	Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Interpretar um algoritmo em linguagem natural e convertê-lo em uma linguagem de programação.	Programação (Plugada/Desplugada)

4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Utilizar as TDIC para promover práticas de consumo consciente, em atividades ou projetos que possibilitem posicionamento e compartilhamento de ideias, de forma ética e respeitosa.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC
Letramento Digital	Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento Digital	Experimentar e analisar outros modos de ler e escrever, por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e expressões, em projetos que prevejam colaboração e possibilitem compartilhamento de ideias.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	Caracterizar os materiais produzidos por intermédio de equipamentos e recursos existente	Cultura Maker

	no espaço maker.	
Pensamento Computacional	Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento científico
Pensamento Computacional	Realizar investigação usando princípios e metodologias de pesquisa sobre temas relacionados ao uso de tecnologias de automação.	Pensamento científico

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO		
9º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	TDIC Identificar diferentes usos das TDIC, reconhecendo suas especificidades e aplicabilidades em diferentes contextos e seus impactos nos serviços, na produção e na interação social e utilizando-as de forma criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.	TDIC, especificidades e impactos
TDIC	TDIC Reconhecer os riscos de desrespeito à privacidade e as consequências do uso indevido de dados pessoais ou de terceiros, levando em conta as normas e regras de uso seguro de dados na rede.	Acesso, segurança de dados e privacidade
Letramento Digital	Letramento Digital Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento Digital	Letramento Digital Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas e usando as diferentes linguagens.	Programação (Plugada/Desplugada)
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais

2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	TDIC Avaliar, de forma ética, crítica e reflexiva, a	TDIC, especificidades e

	própria atuação e a atuação de terceiros enquanto usuários das redes sociais, tendo em vista as diferentes ações realizadas: seguir, curtir, criar, postar, compartilhar e comentar, dentre outras.	impactos
Letramento Digital	Letramento Digital Analisar o fenômeno dos influenciadores digitais, comparando diferentes perfis, levantando hipóteses sobre as possíveis razões de sucesso junto a seguidores e identificando o funcionamento de algoritmos que medem a influência social	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Letramento Digital	Letramento Digital Analisar o tratamento da mídia em relação a questões e pautas de relevância social, em especial, a seleção e destaque de fatos, a predominância de enfoque e as vozes não consideradas.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Letramento Digital	Letramento Digital Engajar-se de maneira colaborativa para resolver problemas locais e/ou globais, envolvendo participação, inteligência coletiva e autoria.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade.	Programação (Plugada/desplugada)
Pensamento Computacional	Pensamento Computacional Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias, materiais não estruturados, ou eletromecânicos combinados com material produzido por intermédio de equipamentos e recursos tecnológicos existente no espaço maker.	Cultura Maker.

3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Compreender o funcionamento das redes sociais no que diz respeito às formas de publicidade nos meios digitais, aos mecanismos de disseminação de fake news, à busca frequente de aumento do capital social e suas consequências, dentre outros, para usar as redes sociais de forma mais crítica.	TDIC, especificidades e impactos
TDIC	Desenvolver processos de produção autoral, por meio de imagens, vídeos e textos, com senso estético e ético, criando e analisando diferentes tipos de remixagem, considerando os direitos de propriedade e as licenças abertas (Creative Commons).	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC
Letramento digital	Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação

	crítico, demonstrando habilidades de curadoria.	
Letramento digital	Realizar de forma contínua produções de uma mídia digital específica e a análise crítica de textos digitais em diferentes formatos	Mídias Digitais e Linguagens Midiáticas
Letramento digital	Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	Interpretar um algoritmo em linguagem natural e convertê-lo em uma linguagem de programação.	Programação (Plugada/Desplugada)

4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TDIC	Utilizar as TDIC para promover práticas de consumo consciente, em atividades ou projetos que possibilitem posicionamento e compartilhamento de ideias, de forma ética e respeitosa.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC
Letramento Digital	Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letamento Digital	Experimentar e analisar outros modos de ler e escrever, por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e expressões, em projetos que prevejam colaboração e possibilitem compartilhamento de ideias.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	Caracterizar os materiais produzidos por intermédio de equipamentos e recursos existente no espaço maker.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento científico
Pensamento Computacional	Realizar investigação usando princípios e metodologias de pesquisa sobre temas relacionados ao uso de tecnologias de automação.	Pensamento científico