

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

6º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	(EF06TEC01) 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
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF06TEC06) 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	(EF06TEC13) Analisar e refletir sobre o tempo de vivência em jogos no meio digital, bem como sobre as vulnerabilidades e potencialidades da internet.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Letramento Digital	(EF06TEC08) 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	(EF06TEC23) Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF06TEC25) Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais

2º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF06TEC03) Reconhecer a presença do cyberbullying, identificando diferentes formas de manifestação da intolerância digital, posicionando-se contrariamente e vislumbrando possibilidades de denúncias.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC.
Letramento Digital	(EF06TEC10) 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	(EF06TEC11) 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	(EF06TEC24) Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias ou eletromecânicos.	Cultura Maker

Pensamento computacional	(EF06TEC15) Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio de programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade	Programação (Plugada/Desplugada).
Pensamento computacional	(EF06TEC16) Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas e usando as diferentes linguagens.	Programação (Plugada/Desplugada).

3º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF06TEC02) Reconhecer e utilizar recursos básicos do sistema operacional instalado no dispositivo pessoal ou nos equipamentos da escola.	TDIC, especificidades e impactos.
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF06TEC05) 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 TDIC.
Letramento Digital	(EF06TEC07) Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, a ética, a responsabilidade e o senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Letramento Digital	(EF06TEC14) Discutir problemas sociais e locais em ambientes mediados por tecnologias.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	(EF06TEC17) 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).
Pensamento Computacional	(EF06TEC18) Usar software educacional de linguagem de programação, na programação simples de figuras geométricas e incorporá-las na produção de cenários de uma cidade, do campo ou de determinado local ou acontecimento	Programação (Plugada/Desplugada)
Pensamento Computacional	(EF06TEC20) Identificar os diferentes sensores (luz, toque) e atuadores (motores)	Robótica.

4º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF06TEC04) 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.
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF06TEC09) 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.

Letramento Digital	(EF06TEC12) 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.
Pensamento Computacional	(EF06TEC19) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica.
Pensamento Computacional	(EF06TEC21) Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando atuadores e sensores.	Robótica.
Pensamento Computacional	(EF06TEC22) Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados no espaço <i>maker</i> .	Cultura <i>Maker</i> .
Pensamento Computacional	(EF06TEC26) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento crítico.

2023

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

7º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	(EF07TEC01) 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
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF07TEC06) 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	(EF07TEC08) 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	(EF07TEC21) Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF07TEC23) Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais
Pensamento computacional	(EF07TEC20) Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados no espaço maker	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF07TEC22) Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias, materiais não estruturados ou eletromecânicos.	Cultura Maker

2º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF07TEC04) 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.
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF07TEC03) Analisar contrastivamente a estrutura e o funcionamento básico das diferentes redes sociais e de mídias utilizadas pelos estudantes.	TDIC, especificidades e impactos)
Letramento digital	(EF07TEC10) 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	(EF07TEC13) 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	(EF07TEC22) Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias ou eletromecânicos.	Cultura Maker

3º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF07TEC03) Analisar contrastivamente a estrutura e o funcionamento básico das diferentes redes sociais e de mídias utilizadas pelos alunos.	TDIC, especificidades e impactos.
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF07TEC05) 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 TDIC.
Letramento Digital	(EF07TEC07) 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	(EF07TEC12) Discutir problemas sociais e locais em ambientes mediados por tecnologias	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Pensamento Computacional	(EF07TEC14) Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas e usando as diferentes linguagens.	Programação (plugada/desplugada).
Pensamento Computacional	(EF07TEC15) 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).

Pensamento Computacional	(EF07TEC16) Usar software educacional de linguagem de programação, na programação simples de figuras geométricas e incorporá-las na produção de cenários de uma cidade, do campo ou de determinado local ou acontecimento.	Programação (plugada/desplugada).
Pensamento Computacional	(EF07TEC18) Identificar os diferentes sensores (luz, toque) e atuadores (motores).	Robótica.
4º BIMESTRE		
EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF07TEC02) Reconhecer e utilizar recursos básicos do sistema operacional instalado no dispositivo pessoal ou nos equipamentos da escola.	TDIC, especificidades e impactos.
Tecnologias Digitais de Informação E Comunicação (TDIC)	(EF07TEC09) 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.
Letramento Digital	(EF07TEC11) 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.
Pensamento Computacional	(EF07TEC17) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica.
Pensamento Computacional	(EF07TEC19) Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando atuadores e sensores.	Robótica.
Pensamento Computacional	(EF07TEC24) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento Computacional.
Pensamento Computacional	(EF07TEC25) Realizar investigação usando princípios e metodologias de pesquisa sobre temas relacionados ao uso de tecnologias básicas.	Pensamento científico.

2023

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

8º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF08TEC01) 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.
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF08TEC06) 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	(EF08TEC13) Analisar e refletir sobre o tempo de vivência em redes sociais em meio digital bem como sobre as vulnerabilidades da internet.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.
Letramento digital	(EF08TEC11) 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 sites e ferramentas de checagem e denunciar conteúdo falso ou enviesado.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	(EF08TEC23) Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF08TEC25) Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais

2º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Letramento digita.	(EF08TEC10) 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	(EF08TEC12) 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	(EF08TEC14) 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	(EF08TEC16) 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	(EF08TEC24) Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias ou eletromecânicos combinados com material produzido por intermédio de equipamentos e recursos tecnológicos existente no espaço maker.	Cultura Maker

3º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF08TEC02) Reconhecer as diferenças entre os sistemas operacionais e sua utilização, conforme suas características.	TDIC, especificidades e impactos.
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF08TEC03) Avaliar, de forma ética, crítica e reflexiva, a 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.	TDIC, especificidades e impactos
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF08TEC05) 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 (<i>Creative Commons</i>).	Acesso, segurança de dados e privacidade
Letramento digital	(EF08TEC07) 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	(EF08TEC15) 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	(EF08TEC08) 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	(EF08TEC18) Construir programas usando o software educacional de linguagem de programação para produção de cálculos na resolução de problemas aplicando a estrutura condicional.	Programação (plugada/desplugada)
Pensamento Computacional	(EF08TEC20) Integrar e utilizar os sensores e atuadores a outros elementos para o desenvolvimento de atividades robóticas, como objetos que se movem ou que acendem leds.	Robótica

4º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF08TEC04) 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	(EF08TEC09) 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	(EF08TEC17) Usar o raciocínio e a lógica na construção de algoritmo e programas para a resolução de problemas.	Programação (plugada/desplugada)
Pensamento Computacional	(EF08TEC19) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF08TEC21) Utilizar os circuitos na montagem de artefatos robóticos que utilizam conceitos da ciência ou de objetos automatizados.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF08TEC22) Caracterizar os materiais produzidos por intermédio de equipamentos recursos existentes no espaço <i>maker</i> .	Cultura <i>Maker</i>
Pensamento Computacional	(EF08TEC26) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento científico.

2023

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

9º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC01) 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.
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC08) 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.
Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC)	(EF09TEC03) Compreender o funcionamento e estrutura de sites, <i>blogs</i> e afins, discriminando seus diferentes tipos, aplicando esses conhecimentos na criação de blogs ou sites simples vinculados a projetos da escola.	TDIC, especificidades e impactos.
Letramento Digital	(EF09TEC10) 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	(EF09TEC26) Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas e usando as diferentes linguagens.	Programação (plugada/desplugada).
Pensamento Computacional	(EF09TEC23) Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF09TEC24) Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais

2º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC04) Avaliar, de forma ética, crítica e reflexiva, a 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.	TDIC, especificidades e impactos.
Letramento digital	(EF09TEC12) Analisar o fenômeno dos influenciadores digitais, comparando diferentes perfis, levantando hipóteses sobre as possíveis razões de sucesso junto a seguidores e identificando o	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria

	funcionamento de algoritmos que medem a influência social.	da informação.
Letramento digital	(EF09TEC13) 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	(EF09TEC14) 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	(EF09TEC27) 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	(EF09TEC22) Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias ou eletromecânicos combinados com material produzido por intermédio de equipamentos e recursos tecnológicos existente no espaço maker.	Cultura Maker

3º BIMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC02) Reconhecer especificidades e diferenças dos sistemas operacionais e utilizá-los conforme suas características.	TDIC, especificidades e impactos.
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC05) Compreender o funcionamento das redes sociais no que diz respeito às formas de publicidade nos meios digitais, aos mecanismos de disseminação de <i>fake news</i> , 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.
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC07) 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 (<i>Creative Commons</i>).	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC.
Letramento Digital	(EF09TEC09) 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	(EF09TEC15) 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	(EF09TEC10) 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	(EF09TEC16) Interpretar um algoritmo em linguagem natural e convertê-lo em uma linguagem de programação.	Programação (plugada/desplugada)
Pensamento Computacional	(EF09TEC17) Construir programas usando softwares educacionais de linguagem de programação para produção de cálculos na resolução de problemas aplicando a estrutura condicional.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF09TEC19) Integrar e utilizar os sensores e atuadores a outros elementos para o desenvolvimento de atividades robóticas, como objetos que se movem ou que acendem led.	Robótica
4º BIMESTRE		
EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF09TEC06) 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	(EF09TEC11) 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	(EF09TEC18) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF09TEC20) Utilizar os circuitos na montagem de artefatos robóticos que utilizam conceitos da ciência ou de objetos automatizados.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF09TEC21) Caracterizar os materiais produzidos por intermédio de equipamentos e recursos existentes no espaço <i>maker</i> .	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF09TEC25) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento científico