

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

1º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	(EF01TEC01) Identificar e utilizar os principais componentes de diversos equipamentos e seus periféricos (teclado, mouse, pen drive, computador etc.).	TDIC, especificidades e impactos
Letramento digital	(EF01TEC02) Experimentar Interagindo com as diferentes mídias como linguagens de comunicação, ampliando o repertório dos processos de criação, descoberta e comunicação digital.	Cultura digital
Pensamento computacional	(EF01TEC04) Descrever e representar por meio da estruturação passo a passo as ações do cotidiano.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF01TEC05) Construir objetos usando materiais não estruturados, de marcenarias entre outros.	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF01TEC09) Distinguir comandos por meio de atividades lúdicas e jogos com desafios simples (desplugado ou plugado).	Programação (desplugada/pluga da)
Pensamento computacional	(EF01TEC10) Compreender como os computadores executam os comandos dados e que realizam literalmente o que é programado.	Programação (desplugada/pluga da)
Pensamento computacional	(EF01TEC11) Desenvolver a capacidade lógica por meio da identificação passo a passo das ações para resolução de tarefas propostas.	Programação (desplugada/pluga da)

2º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Letramento Digital	(EF01TEC03) Expressar-se a partir de diferentes linguagens como imagens (estáticas ou em movimento) ou áudios.	Cultura Digital
Pensamento computacional	(EF01TEC06) Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF01TEC07) Compreender, alterar e executar algoritmos simples.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF01TEC08) Compreender as narrativas digitais como forma para expressar-se sobre temas escolares, e/ou a própria aprendizagem entre outros	Narrativas digitais
Pensamento computacional	(EF01TEC12) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios	Pensamento científico

Pensamento computacional	(EF01TEC13) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento computacional	(EF01TEC14) Criar formas de usar códigos com coerência, criando um sistema de representação dessas informações.	Pensamento Computacional
Pensamento computacional	(EF01TEC15) Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores.	Robótica

2023

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)	(EF02TEC01) Identificar e utilizar os principais componentes de diversos equipamentos e seus periféricos (teclado, mouse, pen drive, computador etc.).	TDIC, especificidades e impactos
Letramento digital	(EF02TEC02) Experimentar Interagindo com as diferentes mídias como linguagens de comunicação, ampliando o repertório dos processos de criação, descoberta e comunicação digital.	Cultura digital
Pensamento computacional	(EF02TEC04) Descrever e representar por meio da estruturação passo a passo as ações do cotidiano.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF02TEC05) Construir objetos usando materiais não estruturados, de marcenarias entre outros.	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF02TEC09) Distinguir comandos por meio de atividades lúdicas e jogos com desafios simples (desplugado ou plugado).	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF02TEC10) Compreender como os computadores executam os comandos dados e que realizam literalmente o que é programado.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF02TEC11) Desenvolver a capacidade lógica por meio da identificação passo a passo das ações para resolução de tarefas propostas.	Programação (desplugada/plugada)

2º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Letramento Digital	(EF02TEC03) Expressar-se a partir de diferentes linguagens como imagens (estáticas ou em movimento) ou áudios.	Cultura Digital
Pensamento computacional	(EF02TEC06) Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	Programação (desplugada/plugada)

Pensamento computacional	(EF02TEC07) Compreender, alterar e executar algoritmos simples.	Programação (desplugada/plugada)
Pensamento computacional	(EF02TEC08) Compreender as narrativas digitais como forma para expressar-se sobre temas escolares, e/ou a própria aprendizagem entre outros.	Narrativas digitais
Pensamento computacional	(EF02TEC12) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios	Pensamento científico
Pensamento computacional	(EF02TEC13) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento computacional	(EF02TEC14) Criar formas de usar códigos com coerência, criando um sistema de representação dessas informações.	Pensamento Computacional.
Pensamento computacional	(EF02TEC15) Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores.	Robótica

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF03TEC01) Utilizar sistema de busca de informações em diferentes bases de dados.	TDIC, especificidades e impactos.
Letramento digital	(EF03TEC03) Investigar e experimentar novos formatos de leitura da realidade, pesquisando informações de diferentes fontes digitais confiáveis para autoria de documentos.	Cultura digital
Letramento digital	(EF03TEC04) Interpretar as mídias preferenciais para exprimir as ideias e a participação em espaços colaborativos, de modo a desenvolver o olhar sensível, a crítica, a reflexão e a participação social e cidadã em projetos.	Cultura digital
Letramento digital	(EF03TEC05) Experienciar outros modos de ler o mundo por meio de imagens, ícones, textos etc., em diferentes formatos.	Cultura digital
Letramento digital	(EF03TEC06) Pesquisar informações de diferentes fontes digitais confiáveis, para autoria de documentos.	Cultura digital
Pensamento computacional	(EF03TEC10) Aplicar comandos simples por meio de linguagem de programação implementada no computador em atividades lúdicas.	Programação (plugada ou desplugada)

2º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF03TEC02) Compreender o uso responsável da informação, respeitando a autoria da produção.	TDIC, especificidades e impactos
Letramento digital	(EF03TEC07) Investigar as linguagens midiáticas para expressar suas experiências cotidianas.	Mídias digitais e linguagens midiáticas
Pensamento Computacional	(EF03TEC08) Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais
Pensamento Computacional	(EF03TEC09) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento científico

Pensamento Computacional	(EF03TEC11) Usar softwares educacionais de programação na programação simples de figuras.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento computacional	(EF03TEC12) Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada)	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF03TEC13) Identificar as potencialidades, as ferramentas e os recursos no espaço <i>maker</i> .	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF03TEC14) Construir objetos usando materiais não estruturados, de marcenarias entre outros.	Cultura Maker
Pensamento computacional	(EF03TEC15) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento computacional	(EF03TEC16) Identificar os diferentes sensores (luz, toque) e atuadores (motores)	Robótica
Pensamento computacional	(EF03TEC17) Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando atuadores e sensores.	Robótica

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

4º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF04TEC01) Compreender o uso responsável da informação, respeitando a autoria da produção.	TDIC, especificidades e impactos.
Pensamento Computacional	(EF04TEC05) Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não a tecnologias digitais.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF04TEC06) Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados em espaços <i>maker</i> .	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF04TEC07) Construir objetos usando materiais não estruturados ou eletromecânicos.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF04TEC08) Executar algoritmos simples, em português estruturado, que contenham decisões que utilizem operadores relacionais e lógicos.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF04TEC09) Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretos por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF04TEC11) Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas e usando diferentes linguagens.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF04TEC12) Conhecer e utilizar algoritmos com repetição.	Programação plugada ou desplugada.
Pensamento Computacional	(EF04TEC18) Codificar diferentes informações para representação em computador.	Pensamento computacional

2º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF04TEC02) Utilizar sistema de busca de informações em diferentes bases de dados.	TDIC, especificidades e impactos.
Letramento Digital	(EF04TEC03) Explorar linguagens midiáticas para ampliar diferentes conhecimentos para produções autorais de forma colaborativa.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.

Pensamento Computacional	(EF04TEC04) Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	Narrativas digitais
Pensamento Computacional	(EF04TEC06) Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados em espaços <i>maker</i> .	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF04TEC07) Construir objetos usando materiais não estruturados ou eletromecânicos.	Cultura Maker
Pensamento Computacional	(EF04TEC10) Usar <i>softwares</i> educacionais de programação na programação simples de figuras.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF04TEC13) Compreender como os computadores armazenam suas informações.	Programação plugada ou desplugada.
Pensamento Computacional	(EF04TEC14) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF04TEC15) Identificar os diferentes sensores (luz, toque) e atuadores (motores).	Robótica
Pensamento Computacional	(EF04TEC16) - Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando atuadores e sensores.	Robótica
Pensamento Computacional	(EF04TEC17) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.	Pensamento científico

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

5º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL

1º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF05TEC01) Identificar a presença de memórias nos dispositivos computacionais.	TDIC, especificidades e impactos.
Letramento digital	(EF05TEC04) Participar de experiências que favoreçam a identificação de outros modos de ler o mundo, por meio de atividades que possibilitem o compartilhamento entre os pares.	Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação
Pensamento Computacional	(EF05TEC05) Construir objetos usando materiais não estruturado ou eletromecânicos.	Cultura maker
Pensamento Computacional	(EF05TEC06) Identificar as potencialidades, as principais ferramentas e os recursos utilizados em espaços maker.	Cultura maker
Pensamento Computacional	(EF05TEC07) Identificar a linguagem do computador.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF05TEC08) Conhecer o sistema de numeração binário.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF05TEC09) Conhecer e utilizar algoritmos com repetições.	Pensamento computacional
Pensamento Computacional	(EF05TEC11) Representar atividades do cotidiano com base em ações lógicas usando diferentes linguagens.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento Computacional	(EF05TEC17) Codificar diferentes informações para representação em computador.	Pensamento científico

2º SEMESTRE

EIXOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF05TEC02) Compreender o uso responsável da informação, respeitando a autoria da produção.	TDIC, especificidades e impactos.
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)	(EF05TEC03) Elaborar critérios para a comparação de seleção de informações obtidas em mais de uma fonte de pesquisa, reconhecendo fontes confiáveis.	Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas das TDIC
Pensamento computacional	(EF05TEC10) Usar <i>softwares</i> educacionais de programação na programação simples de figuras.	Programação plugada ou desplugada
Pensamento computacional	(EF05TEC12) Estruturar e aplicar os processos de produções autorais por meio de imagens, vídeos e textos com senso estético.	Narrativas digitais
Pensamento computacional	(EF05TEC13) Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.	Robótica
Pensamento computacional	(EF05TEC14) Identificar os diferentes sensores (luz, toque) e atuadores (motores)	Robótica
Pensamento computacional	(EF05TEC15) Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando atuadores e sensores.	Robótica
Pensamento computacional	(EF05TEC16) Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios	Pensamento científico