

Plano de Ensino: Educação Digital

Instituição de Ensino: [Nome da Instituição]

Professor(a): [Nome do Professor(a)]

Ano/Série: [Ano ou Série]

Turma: [Número ou Nome da Turma]

Período: [Data de Início] a [Data de Término]

Objetivo Geral: Desenvolver habilidades no corpo discente para a utilização das diversas ferramentas de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), capacitando-os para viver plenamente no mundo digital, com uma compreensão crítica e ética da tecnologia.

Eixos Temáticos:

1. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)
2. Letramento Digital
3. Pensamento Computacional e Cultura Maker

Conteúdos Programáticos:

- 1º Semestre:
 - Introdução às TDIC e suas aplicabilidades
 - Uso seguro da internet e privacidade online
 - Letramento digital e curadoria de conteúdo
 - Criatividade e ética no uso das TICs
 - Programação básica (plugada e desplugada)
 - Narrativas digitais e criação de conteúdos
- 2º Semestre:
 - Riscos do cyberbullying e intolerância digital
 - Identificação de fake news e conteúdo patrocinado
 - Práticas de consumo consciente digital

- Construção de objetos utilizando ferramentas de cultura maker
- Desenvolvimento de projetos colaborativos utilizando as TICs

Metodologia:

O plano de ensino será baseado em aulas teóricas e práticas, com atividades que envolvem tanto o uso de tecnologia quanto a reflexão sobre seu impacto social. Aulas interativas, debates, pesquisas e desenvolvimento de projetos serão as principais metodologias aplicadas.

Avaliação:

A avaliação será contínua, com base na observação do comportamento dos alunos durante as atividades, testes escritos e orais, além de participação em projetos e tarefas de classe. A frequência e o desempenho nas atividades práticas também serão considerados.

Recursos Necessários:

Data show
Notebook
Laboratório de informática

TV Smart
Caixas de som
Internet
Aplicativos e ambientes digitais diversos

Introdução

As tecnologias da informação vêm trazer uma nova era para a humanidade, trazendo novos tempos, em que processos são informatizados. As novas tecnologias proporcionam aos usuários a simplificação de tarefas, a resolução de problemas em questão de instantes. Diante

A habilidade de criar tecnologias é inerente ao ser humano e isso o diferencia dos demais seres vivos presentes no planeta terra, esta capacidade abrange as mais diferentes áreas, trazendo sempre soluções inovadoras para os problemas que surgem. (TESSARO, et. al. 2018).

À presença da tecnologia da informação e comunicação na escola é atribuída diversos sentidos ligados à possível superação da utilização de tecnologias antigas como quadro negro e giz. Questões pedagógicas corriqueiras dos ambientes educacionais ou ainda questões mais

amplas como deficiências sociais devem aqui ser levadas em conta para que não se caia na armadilha de entender as TICs como fontes de transformação dotadas de super poder, cabe aqui buscar o entendimento que estas têm seu papel importante na composição da sociedade da informação (MOREIRA, KRAMER, 2007).

Objetivo

Desenvolver habilidades, no corpo discente, para fins de utilização da diversidade de ferramentas das tecnologias da informática e comunicação no dia-a-dia, visando formar cidadãos capazes de viver, em sua plenitude, no mundo tecnológico, onde tudo está inserido em meios digitais.

A sociedade atual tem quase que em total dependência, da administração de informações de forma efetiva e neste sentido o docente e discente necessita de ter acesso aos atuais instrumentos tecnológicos e ao mesmo tempo de formação para recepção de conhecimento gerando assim a capacidade de utilização destas no processo de ensino/aprendizagem. Quando se efetiva o acesso às novas tecnologias, temos aqui o surgimento de um novo dilema, que é a criação de novas atividades sociais diante da utilização de tais tecnologias (BARBOSA, MOURA, BARBOSA, 2004).

Cronograma

NÍVEL 1 - 1º, 2º e 3º ANOS		
1º SEMESTRE		
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	TDIC, especificidades e impactos.

	criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.	
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	1 (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.

NÍVEL 1 - 1º, 2º e 3º ANOS		
2º SEMESTRE		
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).

NÍVEL 2 - 4º e 5º ANOS		
1º SEMESTRE		
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

NÍVEL 2 - 4º e 5º ANOS		
2º SEMESTRE		
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.
Letramento Digital	(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	1 (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.	Programação Cultura Maker
--------------------------	--	---------------------------

NÍVEL 3 - 6º e 7º ANOS		
1º SEMESTRE		
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

NÍVEL 3 - 6º e 7º ANOS		
2º SEMESTRE		
EIXOS	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)

NÍVEL 4 - 8º e 9º ANOS		
1º SEMESTRE		
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.
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (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 sítios 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

NÍVEL 4 - 8º e 9º ANOS		
2º SEMESTRE		
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.
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC).	(EF09TEC03) Compreender o funcionamento e estrutura de sites, blogs 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

Recursos Necessários.

Data show, Notebook, laboratório, TV Smart, caixas de som, Internet, App e ambientes digitais, etc.

Avaliação.

Através de observações no dia a dia, testes escritos e orais, controle de frequência e participação e entrega de atividades teóricas e práticas.

Referencial Teórico

BARBOSA, E. F. MOURA, D. G. BARBOSA, A. F. **Inclusão Das Tecnologias De Informação E Comunicação Na Educação Através De Projetos**. São Paulo - SP. Anais do Congresso Anual de Tecnologia da Informação - CATI 2004. v. 1. p. 1-13. Acesso em: 01 de junho de 2021. Disponível em: <http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7BC36C8E12-B78C-4FFB-AB60-C428F2EBFD62%7D_inclus%C3%A3o%20das%20tecnologias.pdf>

MOREIRA, A. F. B. KRAMER, S. **Contemporaneidade, educação e tecnologia**. Educ. Soc. 28 (100) . Out 2007. Acesso em: 01 de junho de 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/es/a/KS6FVdMKj4D9hzbGG9dfcps/?lang=pt>>

TESSARO. F. O. et al. **A Tecnologia da Informação na Educação: uma Revisão Bibliográfica**. Caxias do Sul, RS. 2018. Acesso em: 01 de junho de 2021. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucsppga/xviiimostrappga/paper/viewFile/5941/2041>>

Introdução

As tecnologias da informação vêm trazer uma nova era para a humanidade, trazendo novos tempos, em que processos são informatizados. As novas tecnologias proporcionam aos usuários a simplificação de tarefas, a resolução de problemas em questão de instantes. Diante

A habilidade de criar tecnologias é inerente ao ser humano e isso o diferencia dos demais seres vivos presentes no planeta terra, esta capacidade abrange as mais diferentes áreas, trazendo sempre soluções inovadoras para os problemas que surgem. (TESSARO, et. al. 2018).

À presença da tecnologia da informação e comunicação na escola é atribuída diversos sentidos ligados à possível superação da utilização de tecnologias antigas como quadro negro e giz. Questões pedagógicas corriqueiras dos ambientes educacionais ou ainda questões mais

amplas como deficiências sociais devem aqui ser levadas em conta para que não se caia na armadilha de entender as TICs como fontes de transformação dotadas de super poder, cabe aqui buscar o entendimento que estas têm seu papel importante na composição da sociedade da informação (MOREIRA, KRAMER, 2007).

Objetivo

Desenvolver habilidades, no corpo discente, para fins de utilização da diversidade de ferramentas das tecnologias da informática e comunicação no dia-a-dia, visando formar cidadãos capazes de viver, em sua plenitude, no mundo tecnológico, onde tudo está inserido em meios digitais.

A sociedade atual tem quase que em total dependência, da administração de informações de forma efetiva e neste sentido o docente e discente necessita de ter acesso aos atuais instrumentos tecnológicos e ao mesmo tempo de formação para recepção de conhecimento gerando assim a capacidade de utilização destas no processo de ensino/aprendizagem. Quando se efetiva o acesso às novas tecnologias, temos aqui o surgimento de um novo dilema, que é a criação de novas atividades sociais diante da utilização de tais tecnologias (BARBOSA, MOURA, BARBOSA, 2004).

Cronograma

NÍVEL 1 - 1º, 2º e 3º ANOS		
1º SEMESTRE		
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	TDIC, especificidades e impactos.

	criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.	
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	1 (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.

NÍVEL 1 - 1º, 2º e 3º ANOS		
2º SEMESTRE		
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).

NÍVEL 2 - 4º e 5º ANOS		
1º SEMESTRE		
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

NÍVEL 2 - 4º e 5º ANOS		
2º SEMESTRE		
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.
Letramento Digital	(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	1 (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.	Programação Cultura Maker
--------------------------	--	---------------------------

NÍVEL 3 - 6º e 7º ANOS		
1º SEMESTRE		
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

NÍVEL 3 - 6º e 7º ANOS		
2º SEMESTRE		
EIXOS	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)

NÍVEL 4 - 8º e 9º ANOS		
1º SEMESTRE		
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.
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (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 sítios 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

NÍVEL 4 - 8º e 9º ANOS		
2º SEMESTRE		
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.
Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC).	(EF09TEC03) Compreender o funcionamento e estrutura de sites, blogs 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

Recursos Necessários.

Data show, Notebook, laboratório, TV Smart, caixas de som, Internet, App e ambientes digitais, etc.

Avaliação.

Através de observações no dia a dia, testes escritos e orais, controle de frequência e participação e entrega de atividades teóricas e práticas.

Referencial Teórico

BARBOSA, E. F. MOURA, D. G. BARBOSA, A. F. **Inclusão Das Tecnologias De Informação E Comunicação Na Educação Através De Projetos**. São Paulo - SP. Anais do Congresso Anual de Tecnologia da Informação - CATI 2004. v. 1. p. 1-13. Acesso em: 01 de junho de 2021. Disponível em: <http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7BC36C8E12-B78C-4FFB-AB60-C428F2EBFD62%7D_inclus%C3%A3o%20das%20tecnologias.pdf>

MOREIRA, A. F. B. KRAMER, S. **Contemporaneidade, educação e tecnologia**. Educ. Soc. 28 (100) . Out 2007. Acesso em: 01 de junho de 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/es/a/KS6FVdMKj4D9hzbGG9dfcps/?lang=pt>>

TESSARO. F. O. et al. **A Tecnologia da Informação na Educação: uma Revisão Bibliográfica**. Caxias do Sul, RS. 2018. Acesso em: 01 de junho de 2021. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucsppga/xviiiustrappga/paper/viewFile/5941/2041>>