DIREITOS DE APRENDIZAGEM	AULA	CONTEÚDOS / SABERES	EIXO TEMÁTICO	SUBEIXO TEMÁTICO	SUBSUBEIXO TEMÁTICO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	DESENVOLVIMENTO E INTERVENÇÕES	OBSERVAÇÕES
Contribuir para despertar o interesse e atenção dos estudantes, a partir de situações cotidianas e/ou de eventos (prováveis, improváveis, impossíveis de ocorrer), subsidiadas em leituras prévias, pesquisa de opinião (consultas públicas, levantamento de informações para a construção de dados), de forma crítica, autônoma e criativa, com ou sem amparo de artefatos tecnológicos (planilhas eletrônicas, softwares e/ou App's).	Aula 1 - Magna	Introdução aos três eixos do componente - tecnologias digitais, cultura digital e cultura de inovação	1 - Tecnologias Digitais / 2 - Cultura Digital / 3 - Cultura de Inovação	·		Apresentar vivências sobre os eixos do novo componente curricular Tecnologia e Inovaçã, quando os/as estudantes serão confrontados com os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade.	Dividida em 3 momentos: apresentação de vídeo introdutório; falas de convidados especialistas, nos três eixos e explicações breves sobre os conceitos de cada eixo. A ser gravada antes, no Cesar School, com convidados.	A aula teria como objetivo principal apresentar a proposta do componente, buscando evidenciar as principais características dos eixos: tecnologias digitais, cultura digital e cultura de inovação. Outra característica da aula é servir com referência para as aulas seguintes, ou seja, serem apresentados os "motes" que serão utilizados nas aulas seguintes.
-Idear a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	Aula 2 Aula 3	O que é pensamento científico?		1.1 - Pensamento Científico		-Conceituar pensamento científico;- Conhecer as etapas do percurso científico;-Organizar o pensamento de maneira lógica e crítica;		
-Desenvolver posição crítica com o objetivo de identificar benefícios e malefícios provenientes de inovações científicas e tecnológicas, e seus impactos sobre o meio ambiente, utilizando-as no processo de construção do conhecimento, para suprir necessidades humanas.( Política de Ensino, 2019)		O que são vieses cognitivos?						
Desenvolver posição crítica, objetiva e racional, aperfeiçoando o processo de análise, para melhor avaliar os elementos relacionados as pessoas e os lugares onde estão inseridas.		Postura Científica: o que é? Como desenvolver?				-Aprender a refletir sobre a importância da honestidade durante o desenvolvimento do método científico; - Entender os obstáculos e os perigos que uma pesquisa possa oferecer Desenvolver e mensurar diferentes técnicas de investigação;-Pesquisar e selecionar fontes de informações.		
-Desenvolver posição crítica com o objetivo de identificação dos benefícios e malefícios provenientes de inovações científicas e tecnológicas, e seus impactos sobre o meio ambiente, utilizando-as no processo de construção do conhecimento, para suprir necessidades humanas.( Política de Ensino, 2019)	Aula 4	Uso contemporâneo do digital em comparação a outras épocas	1 - Tecnologias Digitais			-Reconhecer como a adoção das tecnologias digitais viabilizam atividades corriqueiras; - Identificar os avanços das técnicas atuais de transformação da sociedade em comparação as anteriores.		
Ter acesso aos fundamentos de hardware que possibilitem o desenvolvimento de aplicações e uso nos computadores.		Arquitetura básica de um computador: Hardware				-Identificar o conjunto de aparato eletrônicos, peças e equipamentos que fazem o computador funcionar; - Compreender a importância desse equipamento na visualização das informações solicitadas pelo usuário.		

DIREITOS DE APRENDIZAGEM	AULA	CONTEÚDOS / SABERES	EIXO TEMÁTICO	SUBEIXO TEMÁTICO	SUBSUBEIXO TEMÁTICO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	DESENVOLVIMENTO E INTERVENÇÕES	OBSERVAÇÕES
Ter acesso aos fundamentos de software que possibilitem o desenvolvimento de aplicações e uso nos computadores.	- Aula 5	Arquitetura básica de um computador: Software		1.2 - Tecnologias		- Compreender que o conjunto de instruções é que permite ao usuário controlar um aparelho eletrônico é chamado de software;-Reconhecer que toda manipulação do equipamento acontece mediante as informações a serem programadas nos mesmos.		
- Compreender que o sistema operacional é responsável pelo gerenciamento de todo o hardware do seu computador, gerenciando os programas instalados e garantindo que um programa não interfira no outro.		Sistemas Operacionais: o que e quais são?				- Compreender que o sistema operacional tem como papel gerenciar e administrar todos os recursos presentes em um sistema; - Compreender que o sistema operacional é que nos permite interagir e dar ordens ao computador.		
Reconhecer que as redes de computadores proporcionam economia, através do compartilhamento de recursos (impressora) e serviços (Internet) com vários usuários aos mesmo tempo.	Aula 6	Rede de computadores				- Reconhecer que as redes de computadores se referem, a dispositivos de computação interconectados que podem trocar dados e compartilhar recursos entre si; - Descrever como acontece o funcionamento da internet; - Identificar e diferenciar os diversos serviços oferecidos pela internet.		
Apropriar-se das funcionalidades da internet e da importância das redes de computadores para facilitar as relações humanas , bem como, os malefícios de seu uso.		Conceito e funcionamento da internet						
-Ser capaz de identificar os tipos de serviços oferecidos pela internet.		Diferentes tipos de serviços oferecidos na internet						
- Possibilitar a comunicação adequada a públicos e meios distintos, a partir do reconhecimento do que caracteriza diferentes linguagens, com distintas características de produção, compreensão e objetivos de uso público; - Conhecer diferentes linguagens e o entrelaçamento dessas diferentes linguagens em textos e suportes variados.( Política de Ensino-2019)	Aula 7	Conceito, Tipos, Produção de Conteúdo + Compreensão de que cada uma dessas mídias têm sua própria linguagem + Adaptação dos textos pra cada tipo de mídia: Letramento impresso; SMS; hipertexto; multimídia; em jogos; móveis; em codificação; classificatório	Produção de Conteudo + preensão de que da uma dessas is têm sua própria linguagem + otação dos textos ada tipo de midia: imento impresso; MS; hipertexto; imidia; em jogos; móveis; em codificação; classificatório onceito, Tipos, Produção de Conteudo + preensão de que da uma dessas is têm sua própria linguagem + otação dos textos ada tipo de midia: etramento em juisa; informação; agem; e pessoal; adee; participativo;	2.1 - Multiletramento e Multimodalidade	,	-Conceituar multiletramento;- Conceito de multimodalidade;- Conhecer e reconhecer os diversos tipos de letramentos;- Desenvolver a Leitura de textos que atendam a diferentes finalidades, e que sejam organizados por disposições gráficas, relacionadas aos propósitos em questão.	Apresentar o conteúdo por meio das diversas possibilidades e discursos permitindo que os/as discentes se apropriem e construam seus conhecimentos a partir da reflexão dos mesmos, podendo inclusive produzir ou interagir de forma criativa.	
- Possibilitar a comunicação adequada a públicos e meios distintos, a partir do reconhecimento do que caracteriza diferentes linguagens, com distintas características de produção, compreensão e objetivos de uso público; - Conhecer diferentes linguagens e o entrelaçamento dessas diferentes linguagens em textos e suportes variados.( Política de Ensino-2019)	Aula 8	Conceito, Tipos, Produção de Conteúdo + Compreensão de que cada uma dessas mídias têm sua própria linguagem + Adaptação dos textos pra cada tipo de mídia: Letramento em pesquisa; informação; filtragem; e pessoal; em rede; participativo; intercultural; em remix						

DIREITOS DE APRENDIZAGEM	AULA	CONTEÚDOS / SABERES	EIXO TEMÁTICO	SUBEIXO TEMÁTICO	SUBSUBEIXO TEMÁTICO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	DESENVOLVIMENTO E INTERVENÇÕES	OBSERVAÇÕES
Reconhecer que a cultura está diretamente relacionada aos comportamentos, valores, crenças e hábitos que é necessário adotar, com a intenção de otimizar a criatividade dos/as estudantes, nos processos de criação inovadora e sustentável de novos produtos, resoluções, e até métodos de planejamento, para a melhoria de vida nas comunidades onde estão inseridos.	Aula 9	Inovação: o que é?	3 - Cultura de Inovação	3.3 - Inovação		- Compreender que a implementação de um novo produto, melhoria, um processo ou um novo método organizacional nas práticas, chamamos de inovação;		
-Propor ajustes em processos simples, de atividades do dia a dia, para melhor compreensão sobre possibilidades de inovação em seus vários pontos		Como inovar?				- Refletir que uma situação problema pode contribuir para o surgimento de soluções inovadoras.		
Ser capaz de transformar uma ideia em solução com criatividade de forma, que seu uso seja disponibilizado para quem quer que seja.		O que buscamos quando inovamos?				Identificar o que buscamos quando inovamos.,		