

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.	<u>Dividida em 3 momentos:</u> <u>apresentação de vídeo introdutório;</u> <u>falas de convidados especialistas;</u> <u>nos três eixos e explicações breves</u> <u>sobre os conceitos de cada eixo. A</u> <u>ser gravada antes, no Cesar</u> <u>School, com convidados.</u>	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	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.	Aula 3	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
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, <b>chamamos de inovação</b> ;		
-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.,		