



ESTADO DA PRAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAÇAGI
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

CURRÍCULO MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

BNCC COMPUTAÇÃO

ARAÇAGI/PB
2026

AV. OLÍVIO MAROJA, 354 – CENTRO – ARAÇAGI/PB – CEP. 58.270-000



ESTADO DA PRAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL DE ARAÇAGI
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

SUMÁRIO

Referenciais Curriculares da Educação Digital e Midiática em Araçagi/PB.....	1
1. Marco Legal e Normativo Nacional.....	1
2. Eixos Curriculares e Competências.....	1
3. Diretrizes de Implementação para Araçagi/PB.....	1
4. EDUCAÇÃO INFANTIL.....	1
5. ENSINO FUNDAMENTAL.....	3
5.1. ANOS INICIAIS.....	3
5.2. ANOS FINAIS.....	18

CURRÍCULO MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

Referenciais Curriculares para Implementação da Educação Digital e Midiática em Araçagi/PB

A implementação do currículo de Educação Digital e Midiática no município de Araçagi/PB está norteada por marcos legais e conceituais nacionais, adaptados à realidade e às necessidades locais. Os principais referenciais observados são:

1. Marco Legal e Normativo Nacional

O currículo municipal está em consonância com as diretrizes e leis federais que regem a temática:

- **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):**
 - **Competência Geral 5 – Cultura Digital:** Abordar o uso, a compreensão e a reflexão crítica, ética e responsável sobre as tecnologias digitais.
 - **BNCC-Computação (Complemento):** Considerar a inclusão dos eixos de **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital** como habilidades essenciais a serem desenvolvidas em cada etapa da Educação Básica (Resolução CNE/CEB nº 1/2022).
- **Diretrizes Operacionais Nacionais (Resolução CNE/CEB nº 2/2025):** Estabelece orientações sobre a integração curricular da Educação Digital e Midiática, permitindo que seja tratada de forma transversal ou como componente específico/disciplinar, conforme a escolha da rede municipal.

2. Eixos Curriculares e Competências

O currículo de Araçagi/PB foca no desenvolvimento de competências para a **Cidadania Digital Crítica e Consciente**, abrangendo os seguintes pilares:

Eixo Curricular	Foco e Habilidades Chave
Cultura Digital	Uso ético, seguro e responsável das tecnologias. Abordar temas como: cidadania digital , cyberbullying, bem-estar online, proteção de dados pessoais e privacidade.
Letramento Midiático	Capacidade de acessar, analisar, avaliar e criar conteúdo em diversas mídias (textos, vídeos, imagens, redes sociais). Foco na detecção de desinformação (fake news) e no consumo consciente de mídia.
Pensamento Computacional	Desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, abstração, decomposição de problemas e resolução de problemas por meio de algoritmos (pode incluir introdução à programação e robótica).
Tecnologias e Inovação	Conhecimento sobre o funcionamento de tecnologias emergentes (ex: IA, algoritmos) e seu uso para criação, colaboração e transformação social.

3. Diretrizes de Implementação para Araçagi/PB

A Secretaria Municipal de Educação (SME) estabeleceu, como diretrizes operacionais específicas, o modelo de Integração **Transversal**: Integrado em todas as disciplinas, com habilidades específicas trabalhadas nos diferentes componentes.

4. EDUCAÇÃO INFANTIL:

Na Educação Infantil, o principal desafio encontra-se no ensino dos conteúdos sem uso de telas ou com uma introdução a telas e dispositivos digitais mediados por adultos. Por isso, a PNED não prevê, para a Educação Infantil, uma obrigatoriedade desses conteúdos. Existe, porém, a necessidade de maior aprofundamento de como estes elementos podem se integrar nos campos de experiências, as premissas da BNCC Computação, visto que os conteúdos da BNCC computação estão previstos nesta etapa. As Diretrizes Operacionais do CNE definem as seguintes orientações para esta etapa de ensino: na Educação Infantil devem ser assegurados os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver, atentando às diferentes fases do seu desenvolvimento, introduzindo a educação digital e midiática com alguns elementos de brincadeiras e jogos que podem ajudar na construção de conceitos iniciais. O foco da Educação Digital e Midiática na Educação Infantil é de estimular e servir de apoio ao desenvolvimento da criança, devendo as habilidades estarem integradas aos campos de experiências.

BNCC COMPUTAÇÃO/EI + OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA EI CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS E 11 MESES)

EIXO	HABILIDADES BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	❖ (EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos e identificar relações temporais (antes, durante e depois). ❖ (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada; demonstrando imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios. ❖ (EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados; ao utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila e massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais. ❖ (EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas; ao manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (tirinhas, cardápios, etc.). ❖ (EI03CO05) Comparar soluções algorítmicas para resolver um mesmo problema. ❖ (EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso); ao responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

MUNDO DIGITAL	❖ (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados); bem como explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos. ❖ (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação; desenvolvendo progressivamente as habilidades manuais.
CULTURA DIGITAL	❖ (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa; resolvendo conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.

BNCC COMPUTAÇÃO/EI + OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA EI - CRIANÇAS PEQUENAS (4 e 5 ANOS)

EIXO	HABILIDADES BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	❖ (EI03CO01) Reconhecer padrão de repetição em sequência de sons, movimentos, desenhos; identificando o antes, o depois e o entre em uma sequência. ❖ (EI03CO02) Expressar as etapas para a realização de uma tarefa de forma clara e ordenada; agindo de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. ❖ (EI03CO03) Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados; expressando-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. ❖ (EI03CO04) Criar e representar algoritmos para resolver problemas; planejando coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história. ❖ (EI03CO06) Compreender decisões em dois estados (verdadeiro ou falso); relatando experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.
MUNDO DIGITAL	❖ (EI03CO07) Reconhecer dispositivos eletrônicos (e não-eletrônicos), identificando quando estão ligados ou desligados (abertos ou fechados); estabelecendo relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. ❖ (EI03CO08) Compreender o conceito de interfaces para comunicação com objetos (des)plugados. ❖ (EI03CO09) Identificar dispositivos computacionais e as diferentes formas de interação; coordenando suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
CULTURA DIGITAL	❖ (EI03CO10) Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa; usando estratégias para lidar com conflitos nas

	interações com crianças e adultos. ❖ (EI03CO11) Adotar hábitos saudáveis de uso de artefatos computacionais, seguindo recomendações de órgãos de saúde competentes.
--	---

5. ENSINO FUNDAMENTAL

Já no Ensino Fundamental, a etapa mais longa da formação básica, é preciso conservar a diferença entre os anos iniciais e anos finais. Os anos iniciais, cujo objetivo é a consolidação da alfabetização e dos ensinamentos elementares, demanda não apenas o cuidado semelhante com os dispositivos digitais, mas igualmente uma mobilização dos saberes digitais em prol desta alfabetização inicial. Nos anos finais, os adolescentes em formação são atravessados por uma série de transformações que também exigem da escola atenção especial.

5.1. ANOS INICIAIS

As Diretrizes Operacionais do CNE definem as seguintes orientações para esta etapa de ensino: na etapa dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a Educação Digital e Midiática deverá ser inserida com alguns elementos de brincadeiras e jogos para ajudar na compreensão da língua e das linguagens, na identificação de padrões, servir para consolidar conhecimentos matemáticos e lógicos e estimular a leitura e a análise de informações e reconhecimento de fontes, respeitando o foco na alfabetização.

1º ANO – LINGUA PORTUGUESA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando e identificando o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.
MUNDO DIGITAL (EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios, buscando, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais.
CULTURA DIGITAL (EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais garantindo a própria segurança. Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

1º ANO – ARTE
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explorando e reconhecendo elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor.
MUNDO DIGITAL (EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações, além disso, experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.)
CULTURA DIGITAL (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais e dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos que se complementam.

1º ANO – GEOGRAFIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
MUNDO DIGITAL (EF01CO05) Representar informação; elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (perto, longe, em frente, atrás) e orientação (frente, atrás, esquerda, direita).
CULTURA DIGITAL (EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais; Discutir e elaborar, coletivamente, regras de convívio em diferentes espaços (sala de aula, escola etc.).

1º ANO – MATEMÁTICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF01CO01) Reconhecer que máquinas e programas são sistemas que funcionam a partir de regras e instruções. Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.
MUNDO DIGITAL (EF01CO02) Identificar comandos e sequências de instruções simples em atividades desplugadas e plugadas. Utilizando diferentes estratégias, para a resolução de problemas Contar de um em um, de dois em dois, de cinco em cinco, de dez em dez, etc.

CULTURA DIGITAL

(EF01CO03) Desenvolver o pensamento computacional para identificar padrões e expressá-los em situações cotidianas. Estimar e comparar quantidades de objetos de duas coleções (até 20) por estimativa e por correspondência (um a um, dois a dois) para verificar se têm a mesma quantidade ou se uma tem mais/menos do que a outra.

1º ANO – CIÊNCIAS**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características e identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.

MUNDO DIGITAL

(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.

CULTURA DIGITAL

(EF01CO067) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.

1º ANO – ENSINO RELIGIOSO**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF01CO01) Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características, pelas quais as pessoas manifestam sentimentos, ideias, memórias, gostos e crenças em diferentes espaços e tempos.

MUNDO DIGITAL

(EF01CO05) Representar informação usando diferentes codificações, bem como, reconhecer e respeitar as características físicas e subjetivas de cada um.

CULTURA DIGITAL

(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais para proteção dos dados pessoais e para garantir a própria segurança, costumes, tradições e os saberes de cada um.

1º ANO – HISTÓRIA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF01CO03) Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, identificando as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade).	
MUNDO DIGITAL	
(EF01CO04) Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, bem como identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e/ou de sua comunidade.	
CULTURA DIGITAL	
(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais, reconhecer o significado das comemorações e festas escolares, diferenciando-as das datas festivas comemoradas no âmbito familiar ou da comunidade.	
1º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF01CO02) Identificar e seguir sequências de passos; Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	
MUNDO DIGITAL	
(EF01CO06) Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas, além de colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais.	
CULTURA DIGITAL	
(EF01CO07) Conhecer as possibilidades de uso seguro das tecnologias computacionais; Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares.	
2º ANO – LINGUA PORTUGUESA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, além de solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).	
MUNDO DIGITAL	
(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware, com ilustrações e outros recursos gráficos.	

CULTURA DIGITAL

(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais, apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

2º ANO – ARTE**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais, reconhecendo elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

MUNDO DIGITAL

(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos, explorando diferentes tecnologias e recursos digitais.

CULTURA DIGITAL

(EF02CO02) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano, conhecendo e valorizando, o patrimônio cultural, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas.

2º ANO – CIÊNCIAS**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF02CO01) Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais, que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.

MUNDO DIGITAL

(EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos, descrevendo as posições do Sol em diversos horários do dia e associá-las ao tamanho da sombra projetada.

CULTURA DIGITAL**2º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA****HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF02CO02) Criar e simular algoritmos [...] construídos como sequências com diferentes práticas corporais de lazer, como jogos de tabuleiro, [...].

MUNDO DIGITAL

(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos, experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

CULTURA DIGITAL

(EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais, explicando, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, as brincadeiras e os jogos populares, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

2º ANO – GEOGRAFIA**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF02CO02) Criar e simular algoritmos [...] construídos, analisando mudanças em paisagens dos lugares de vivência, comparando os elementos constituintes de um mesmo lugar em diferentes tempos.

MUNDO DIGITAL

(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos, Aplicar noções de lateralidade e orientação espacial para se localizar na escola e em outros espaços conhecidos, utilizando termos como direita, esquerda, em frente, atrás, [...]

CULTURA DIGITAL

(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano, comparando os costumes e as tradições de diferentes populações inseridas no bairro ou comunidade em que vive.

2º ANO – HISTÓRIA**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF02CO02) Criar e simular algoritmos [...] construídos como, identificar e diferenciar os vários tipos de registros de memória (escritos, imagéticos, etc.) e discutir a função e o uso social que eles cumprem.

MUNDO DIGITAL

(EF02CO04) Diferenciar componentes físicos, identificar e utilizar diferentes marcadores do tempo presentes na comunidade, como relógio e calendário.

CULTURA DIGITAL

(EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola, selecionando objetos e documentos pessoais e de grupos próximos ao seu convívio e identificar sua função e seu uso em diferentes tempos.

2º ANO – ENSINO RELIGIOSO
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF02CO01) Criar e comparar modelos, identificando os símbolos próprios das tradições religiosas nos seus respectivos espaços
MUNDO DIGITAL (EF02CO03) Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios, identificando e respeitando os alimentos considerados sagrados por diferentes culturas e tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL (EF02CO05) Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola, exemplificando alimentos, festas, roupas, músicas, entre outros, que fazem parte do modo de viver de diferentes tradições religiosas.

2º ANO – MATEMÁTICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL EF02CO01) Reconhecer que informações podem ser representadas de diferentes formas (símbolos, códigos, imagens, sons) e que a computação utiliza tais representações. Comparando e ordenando números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).
MUNDO DIGITAL (EF02CO02) Identificar a sequência de ações necessárias para resolver um problema simples, utilizando comandos e instruções. Fazendo estimativas da quantidade de objetos e registrar o resultado, comparando com o resultado exato.
CULTURA DIGITAL (EF02CO03) Criar sequências de comandos para resolver problemas do cotidiano, considerando o efeito de cada comando. Comparando quantidades de objetos de duas coleções e registrar o resultado por meio de símbolos de igualdade e desigualdade ($=$, $<$, $>$).

3º ANO – LINGUA PORTUGUESA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita, lendo e compreendendo com autonomia, textos injuntivos instrucionais como receitas, manuais de montagem, regras de jogos e outras instruções da vida cotidiana.
MUNDO DIGITAL (EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada; considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
CULTURA DIGITAL (EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas de leitor e de reclamação a jornais, revistas) e notícias, dentre outros gêneros do campo jornalístico, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

3º ANO – ARTE
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF03CO03) Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções, experimentando a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.
MUNDO DIGITAL (EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior, fazendo uso de recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
CULTURA DIGITAL (EF03CO07) Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações do patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira.

3º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF03CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições, planejando e utilizando estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas.	
MUNDO DIGITAL	
(EF03CO06) Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	
CULTURA DIGITAL	
(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.	
3º ANO – CIÊNCIAS	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, registrando os períodos diários (dia e/ou noite) em que o Sol, demais estrelas, Lua e planetas estão visíveis no céu.	
MUNDO DIGITAL	
(EF03CO04) Relacionar o conceito de informação com o de dado, relatar o que ocorre com a passagem da luz através de objetos transparentes (copos, janelas de vidro, lentes, prismas, água etc.)	
CULTURA DIGITAL	
(EF03CO09) Reconhecer o potencial impacto do compartilhamento de informações, observando hábitos necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual, considerando as condições do ambiente em termos de som e luz.	
3º ANO – GEOGRAFIA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, identificando e comparando aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.	
MUNDO DIGITAL	
(EF03CO05) Compreender que dados são estruturados em formatos específicos, além disso, identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica.	
CULTURA DIGITAL	
(EF03CO08) Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar, além disso, relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/ descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.	

3º ANO – HISTÓRIA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF03CO03)	Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções e também identificar os grupos populacionais que formam a cidade, o município e a região, as relações estabelecidas entre eles e os eventos que marcam a formação da cidade como fenômenos migratórios (vida rural/vida urbana), desmatamentos, estabelecimento de grandes empresas etc.
MUNDO DIGITAL	
(EF03CO04)	Relacionar o conceito de informação com o de dado, bem como, comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.
CULTURA DIGITAL	
(EF03CO07)	Utilizar diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações e também identificar os marcos históricos do lugar em que vive e compreender seus significados.

3º ANO – ENSINO RELIGIOSO	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF03CO02)	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluem sequências e repetições simples e também caracterizar as práticas celebrativas (festas religiosas, por exemplo) como parte das manifestações religiosas e culturais de diferentes grupos e sociedades.
MUNDO DIGITAL	
(EF03CO05)	Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada, reconhecendo que as indumentárias (roupas, acessórios, símbolos, pinturas corporais) utilizadas em diferentes manifestações e tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL	
(EF03CO08)	Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar e respeitar os diferentes espaços e territórios religiosos de diferentes tradições e movimentos religiosos.

3º ANO – MATEMÁTICA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF03CO01)	Representar informações usando diferentes formatos (tabelas, gráficos, fluxogramas, diagramas de blocos) para organizar e comunicar ideias. Lendo, escrevendo e comparando números naturais de até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e as palavras que os representam.
MUNDO DIGITAL	
(EF03CO02)	Identificar e corrigir erros em sequências de comandos ou instruções simples (depuração). Identificando características do sistema de numeração decimal, utilizando-as para compor e decompor números naturais.
CULTURA DIGITAL	

(EF03CO03) Elaborar algoritmos simples para resolver problemas cotidianos, utilizando linguagem visual ou textual de programação em blocos. Construir e interpretar gráficos de barras e de colunas, utilizando dados de pesquisas envolvendo temas do cotidiano.

4º ANO – LINGUA PORTUGUESA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples, aninhadas e também identificar a função na leitura e usar, adequadamente, na escrita ponto final, de interrogação, de exclamação, dois-pontos e travessão em diálogos (discurso direto), vírgula em enumerações e em separação de vocativo e de aposto.

MUNDO DIGITAL

(EF04CO02) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização e localizar palavras no dicionário para esclarecer significados, reconhecendo o significado mais plausível para o contexto que deu origem à consulta.

CULTURA DIGITAL

(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet, além de distinguir fatos de opiniões/sugestões em textos (informativos, jornalísticos, publicitários etc).

4º ANO – ARTE

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

MUNDO DIGITAL

(EF04CO05) Codificar diferentes informações para representação e explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, [...]) nos processos de criação artística.

CULTURA DIGITAL

(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.) e reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).

4º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA

HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO

PENSAMENTO COMPUTACIONAL

(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições, além disso, formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.

MUNDO DIGITAL

(EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital, bem como diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações.

CULTURA DIGITAL

(EF04CO07) Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados; Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.

4º ANO – CIÊNCIAS**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e identificar misturas na vida diária, com base em suas propriedades físicas observáveis, reconhecendo sua composição.

MUNDO DIGITAL

(EF04CO04) Entender que para guardar, manipular e transmitir dados deve-se codificá-los de alguma forma que seja compreendida e concluir que algumas mudanças causadas por aquecimento ou resfriamento são reversíveis (como as mudanças de estado físico da água) e outras não (como o cozimento do ovo, a queima do papel etc.).

CULTURA DIGITAL

(EF04CO06) Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.) e propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de calor, alternativas para a construção de moradias mais confortáveis termicamente, em diferentes locais.

4º ANO – GEOGRAFIA**HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO****PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

(EF04CO03) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e utilizar as direções cardeais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens rurais e urbanas.

MUNDO DIGITAL

(EF04CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, além disso, comparar tipos variados de mapas, identificando suas características, elaboradores, finalidades, diferenças e semelhanças.

CULTURA DIGITAL

(EF04CO08) Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet, bem como Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.

4º ANO – HISTÓRIA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF04CO03)	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita e identificar mudanças e permanências ao longo do tempo, discutindo os sentidos dos grandes marcos da história da humanidade.
MUNDO DIGITAL	
(EF04CO02)	Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes; Identificar e descrever a importância dos caminhos terrestres, fluviais e marítimos para a dinâmica da vida comercial.
CULTURA DIGITAL	
(EF04CO08)	Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet, bem como, identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir as interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.

4º ANO – ENSINO RELIGIOSO	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
(EF04CO03)	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica; Identificar ritos e suas funções em diferentes manifestações e tradições religiosas.
MUNDO DIGITAL	
(EF04CO05)	Codificar diferentes informações para representação e identificar representações religiosas em diferentes expressões artísticas (pinturas, arquitetura, esculturas, ícones, símbolos, imagens), reconhecendo-as como parte da identidade de diferentes culturas e tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL	
(EF04CO07)	Demonstrar postura ética nas atividades de coleta, transferência, guarda e uso de dados, além de reconhecer e respeitar as ideias de divindades de diferentes manifestações e tradições religiosas.

4º ANO – MATEMÁTICA	
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO	
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	
EF04CO01)	Analisar diferentes formas de representar informações (imagens, vídeos, textos, sons) e o impacto em sua interpretação e uso. Lendo, escrevendo e ordenando números naturais de até a ordem de dezenas de milhar.
MUNDO DIGITAL	
(EF04CO02)	Criar e depurar programas simples utilizando linguagens de programação visual (em blocos) para resolver problemas. Utilizando a notação posicional e as regras do sistema de numeração decimal.
CULTURA DIGITAL	
(EF04CO03)	Utilizar ferramentas de busca para encontrar informações na internet, avaliando a credibilidade das fontes. Resolvendo e elaborando problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo mental e algoritmos.

5º ANO – LINGUA PORTUGUESA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
CULTURA DIGITAL (EF05CO08) Acessar as informações na internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis. (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais. (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.

5º ANO – ARTE
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO02) Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.
CULTURA DIGITAL (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.

5º ANO – CIÊNCIAS
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
CULTURA DIGITAL (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.

5º ANO – GEOGRAFIA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO04) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

5º ANO – EDUCAÇÃO FÍSICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
CULTURA DIGITAL (EF05CO11) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

5º ANO – MATEMÁTICA
HABILIDADE BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.
MUNDO DIGITAL (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
CULTURA DIGITAL (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.



5.2. ANOS FINAIS

As Diretrizes Operacionais do CNE definem as seguintes orientações para esta etapa de ensino: Na etapa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, a Educação Digital e Midiática deverá ser integrada ao projeto de vida dos estudantes, permitindo um trabalho pedagógico apropriado com os dispositivos digitais, articulada com outros componentes e disciplinas.

LÍNGUA PORTUGUESA

6º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF06CO02) + (EF69LP07)	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais (...), produzindo textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação (...).
MUNDO DIGITAL (EF06CO08) + (EF69LP12)	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos (...), desenvolvendo estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/ redesign (...).
CULTURA DIGITAL (EF06CO09) + (EF69LP02)	Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito, analisando e comparando peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação (...)

7º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF07CO02) + (EF67LP05)	Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção, identificando e avaliando teses/opiniões/posicionamentos explícitos e argumentos em textos argumentativos (carta de leitor, comentário, artigo de opinião, resenha crítica etc.), manifestando concordância ou discordância.
MUNDO DIGITAL (EF07CO06) + (EF67LP01)	Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados, analisando a estrutura e funcionamento dos hiperlinks em textos noticiosos publicados na Web e vislumbrando possibilidades de uma escrita hipertextual.
CULTURA DIGITAL (EF07CO08) + (EP69LP01)	Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web, diferenciando liberdade de expressão de discursos de ódio, posicionando-se contrariamente a esse tipo de discurso e vislumbrando possibilidades de denúncia quando for o caso.

8º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF08CO02) + (EF89LP04)	Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações (...), identificando e avaliando teses/opiniões/posicionamentos explícitos e implícitos, argumentos e contra-argumentos em textos argumentativos do campo (carta de leitor, comentário, artigo de opinião, resenha crítica etc.), posicionando-se frente à questão controversa de forma sustentada.
MUNDO DIGITAL (EF08CO06) + (EF89LP30)	Entender como é a estrutura e funcionamento da internet, analisando a estrutura de hipertexto e hiperlinks em textos de divulgação científica que circulam na Web e proceder à remissão a conceitos e relações por meio de links.
CULTURA DIGITAL (EF08CO11) + (EF69LP32)	Avaliar a precisão, relevância, adequação (...) que ocorrem em fontes de informação eletrônica, selecionando informações e dados relevantes de fontes diversas (impressas, digitais, orais etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, e organizar, esquematicamente, com ajuda do professor, as informações necessárias (sem excedê-las) com ou sem apoio de ferramentas digitais, em quadros, tabelas ou gráficos.

9º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL (EF09CO03) + (EF89LP29)	Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata (...), utilizando e percebendo mecanismos de progressão temática, tais como retomadas anafóricas (“que, cujo, onde”, pronomes do caso reto e oblíquos, pronomes demonstrativos, nomes correferentes etc.), catáforas (...).
MUNDO DIGITAL (EF09CO06) + (EF69LP22)	Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções, produzindo, revisando e editando textos reivindicatórios ou propositivos sobre problemas que afetam a vida escolar ou da comunidade, justificando pontos de vista, reivindicações e detalhando propostas (...)
CULTURA DIGITAL (EF09CO10) + (EF09LP01)	Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação (...), sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada, analisando o fenômeno da disseminação de notícias falsas nas redes sociais e desenvolver estratégias para reconhecê-las, a partir da verificação/avaliação do veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, da análise da formatação, da comparação de diferentes fontes, da consulta a sites de curadoria que atestam a fidedignidade do relato dos fatos e denunciam boatos etc.

MATEMÁTICA

6º ANO

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Estrutura do Raciocínio. A Matemática ensina a organizar o pensamento em uma sequência lógica de passos (algoritmo). A Computação pega essa mesma lógica e a formaliza para que possa ser automatizada. O fluxograma é o projeto do programa.	(EF06MA04 & EF06CO02): Construir algoritmos em linguagem natural e representá-los por fluxograma que indique a resolução de um problema simples, elaborando algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação.
Mundo Digital	Sistemas de Organização. A Matemática ensina a classificar elementos (números) com base em suas propriedades e critérios. O Mundo Digital aplica essa mesma lógica para organizar informações em arquivos e pastas, onde os "metadados" (nome do arquivo, data, tipo) são os critérios de classificação.	(EF06MA05 & EF06CO08): Classificar números naturais em primos e compostos, estabelecer relações entre números, expressas pelos termos "é múltiplo de", "é divisor de", e estabelecer, por meio de investigações, critérios de divisibilidade, compreendendo e utilizando diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados com base nesses critérios.
Cultura Digital	Análise Crítica do Contexto. A Matemática fornece as ferramentas para ler e interpretar dados sobre o mundo. A Cultura Digital aplica essa análise ao ambiente online, usando dados (reais ou hipotéticos, como tempo de uso de redes sociais) para discutir e refletir sobre comportamentos, ética e respeito nas interações digitais.	(EF06MA32 & EF06CO09): Interpretar e resolver situações que envolvam dados de pesquisas apresentadas pela mídia em tabelas e em diferentes tipos de gráficos e redigir textos escritos com o objetivo de sintetizar conclusões, apresentando conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.

7º ANO

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Verificação e Depuração (Debugging). A Matemática ensina que um problema pode ter vários caminhos para a solução (algoritmos) e a importância de verificar o resultado. A Computação formaliza isso no	(EF07MA05 & EF07CO02): Resolver um mesmo problema utilizando diferentes algoritmos, e analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.

	processo de "debugging": analisar um programa (algoritmo) para encontrar e corrigir falhas lógicas.	
Mundo Digital	Cálculo de Risco. A Matemática, através da probabilidade, quantifica a chance de um evento ocorrer. A segurança cibernética trabalha diretamente com a análise de risco: qual a probabilidade de uma senha ser descoberta? Qual a chance de um link ser malicioso? A noção de "acaso" e "risco" conecta as duas áreas.	(EF07MA34 & EF07CO07): Planejar e realizar experimentos aleatórios ou simulações que envolvam cálculo de probabilidades ou estimativas por meio de frequência de ocorrências, identificando problemas de segurança cibernética e experimentando formas de proteção baseadas na análise de risco.
Cultura Digital	Quantificando o Social. A Matemática, com o uso de porcentagens, permite analisar dados e entender a dimensão de um problema social. A Cultura Digital traz o tema do cyberbullying, que pode ser melhor compreendido e debatido quando os alunos analisam estatísticas e dados percentuais sobre sua ocorrência e impacto.	(EF07MA02 & EF07CO09): Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, e reconhecer e debater sobre cyberbullying, utilizando a quantificação social para compreender e dimensionar o problema.

8º ANO

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Operações sobre Coleções. A Estatística em Matemática trabalha com operações (média, moda, mediana) sobre um conjunto de dados. A Computação representa esse conjunto de dados como uma "lista" (ou vetor), que é a estrutura de dados fundamental para armazenar e manipular coleções de informação.	(EF08MA25 & EF08CO02): Obter os valores de medidas de tendência central de uma pesquisa estatística (média, moda e mediana) com a compreensão de seus significados, e criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las.
Mundo Digital	Modelando Redes e Conexões. A representação gráfica de um sistema de equações no plano cartesiano mostra a relação e a intersecção entre retas. A Internet, em um nível abstrato, é uma imensa rede (um grafo) de pontos (computadores, servidores) e conexões (cabos, roteadores). Ambas as áreas usam modelos	(EF08MA08 & EF08CO06): Resolver e elaborar problemas que possam ser representados por sistemas de equações de 1º grau com duas incógnitas e interpretá-los, utilizando, inclusive, o plano cartesiano como recurso, entendendo como é a estrutura e funcionamento da internet como uma rede de conexões.

	para representar sistemas de conexões.	
Cultura Digital	Análise Crítica da Representação. A Matemática ensina que a escolha de um gráfico pode realçar ou esconder uma informação, levando a diferentes interpretações (vieses). A Cultura Digital expande essa análise crítica para qualquer tipo de informação online, questionando não só a precisão dos dados, mas também a intenção e o viés por trás de sua publicação.	(EF08MA23 & EF08CO11): Avaliar a adequação de diferentes tipos de gráficos para representar um conjunto de dados de uma pesquisa, avaliando a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.

9º ANO

EIXO	Relação entre as Habilidades	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
Pensamento Computacional	Decomposição para simplificar. Na Matemática, a fatoração é a decomposição de um problema complexo (uma expressão algébrica grande) em partes menores e mais simples (os fatores). No Pensamento Computacional, a decomposição é a mesma estratégia: quebrar um problema grande em subproblemas menores e mais fáceis de resolver.	(EF09MA09 & EF69CO04): Compreender os processos de fatoração de expressões algébricas, com base em suas relações com os produtos notáveis, para resolver e elaborar problemas, e construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.
Mundo Digital	Matemática como Ferramenta de Segurança. Muitas técnicas de criptografia, que protegem nossos dados no mundo digital, são baseadas em propriedades matemáticas complexas, como a dificuldade de fatorar números primos muito grandes ou operações com potências. A Matemática é a base da segurança digital.	(EF09MA03 & EF09CO05): Efetuar cálculos com números reais, inclusive potências com expoentes fracionários, e analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados baseadas nas propriedades matemáticas.
Cultura Digital	Dados para a Ação Cidadã. A Matemática, através da pesquisa amostral, fornece o método científico para coletar e analisar dados sobre a realidade social. A Cultura Digital usa essa competência para empoderar os alunos a não apenas analisar, mas	(EF09MA23 & EF09CO06): Planejar e executar pesquisa amostral envolvendo tema da realidade social e comunicar os resultados por meio de relatório, e analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.

	também a usar ambientes digitais para propor soluções concretas para os problemas que identificaram.	
--	--	--

ARTE

6º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + ARTES VISUAIS (EF06CO02) + (EF69AR06)	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação, explorando e desenvolvendo processos de criação em artes visuais com diferentes materiais, suportes e técnicas.
MUNDO DIGITAL + MÚSICA (EF06CO08) + (EF69AR17)	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados, explorando e analisando criticamente diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.
CULTURA DIGITAL + TEATRO (EF06CO09) + (EF69AR24)	Apresentar conduta e linguagem adequadas ao se comunicar em ambientes digitais, considerando ética e respeito, reconhecendo e apreciando artistas e grupos de teatro locais, nacionais e internacionais de diferentes épocas.

7º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + DANÇA (EF69CO04) + (EF69AR12)	Construir soluções para problemas utilizando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções por meio de programação, investigando e experimentando procedimentos de improvisação e criação em dança, considerando seus aspectos estruturais.
MUNDO DIGITAL + MÚSICA (EF07CO06) + (EF69AR20)	Compreender o papel de protocolos na transmissão de dados para explorar e analisar os elementos constitutivos da música, como altura, intensidade, timbre, melodia e ritmo.
CULTURA DIGITAL + TEATRO (EF07CO11) + (EF69AR26)	Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos digitais (como vídeos, podcasts e sites), explorando diferentes elementos da composição cênica e reconhecendo seus vocabulários.

8º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + ARTES VISUAIS (EF08CO02) + (EF69AR32)	Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem por meio de programação, analisando e explorando, em projetos temáticos, as relações processuais entre diferentes linguagens artísticas
MUNDO DIGITAL + DANÇA (EF08CO02) + (EF69AR14)	Compreender os conceitos de paralelismo, concorrência e armazenamento/processamento distribuídos, analisando e experimentando diferentes elementos cênicos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços, de forma integrada e colaborativa.
CULTURA DIGITAL + ARTES INTEGRADAS (EF08CO11) + (EF69AR33)	Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses de fontes de informação eletrônica, relacionando-os aos aspectos históricos, sociais e políticos da produção.

9º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + TEATRO (EF09CO03) + (EF69AR23)	Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos e, assim, pesquisar e criar propostas alternativas de encenação teatral (...) utilizando recursos tecnológicos.
MUNDO DIGITAL + ARTES VISUAIS (EF09CO05) + (EF69AR08)	Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados, aplicando-as na criação de poéticas pessoais e no desenvolvimento de trabalhos em artes visuais, de forma individual, coletiva e colaborativa.
CULTURA DIGITAL + ARTES INTEGRADAS (EF09CO06) + (EF69AR31)	Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções que relacionem práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

ENSINO RELIGIOSO

6º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA. (EF69CO04) + (EF06ER01)	Construir soluções de problemas utilizando a técnica de decomposição e automatizar essas soluções por meio de programação, reconhecendo o papel da tradição escrita na preservação de memórias, acontecimentos e ensinamentos religiosos.
MUNDO DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF06CO08) + (EF06ER02)	Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados, reconhecendo e valorizando a diversidade de textos religiosos escritos.
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF06CO09) + (EF06ER05)	Apresentar conduta e linguagem adequadas ao se comunicar em ambientes digitais, considerando ética e respeito, discutindo como o estudo e a interpretação dos textos religiosos influenciam seus adeptos.

7º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + MANIFESTAÇÕES RELIGIOSAS (EF69CO02) + (EF07ER01)	Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção, reconhecendo e respeitando as práticas de comunicação com as divindades em diferentes manifestações e tradições religiosas.
MUNDO DIGITAL + MANIFESTAÇÕES RELIGIOSAS (EF07CO06) + (EF07ER03)	Compreender o papel de protocolos na transmissão de dados, reconhecendo os papéis atribuídos às lideranças em diferentes tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF07CO09) + (EF07ER05)	Reconhecer e debater sobre cyberbullying, discutindo estratégias que promovam a convivência ética e respeitosa entre diferentes religiões.

8º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA. (EF69CO06) + (EF08ER02)	Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando semelhanças e diferenças para criar um algoritmo capaz de resolvê-las, analisando paralelamente filosofias de vida, manifestações e tradições religiosas, destacando seus princípios éticos.
MUNDO DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF08CO10) + (EF08ER05)	Discutir questões de segurança e privacidade relacionadas ao uso de ambientes virtuais, debatendo também as possibilidades e os limites da interferência das tradições religiosas na esfera pública.
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF08CO11) + (EF08ER07)	Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses de fontes de informação eletrônica, analisando também as formas de uso das mídias e tecnologias pelas diferentes denominações religiosas.

9º ANO

EIXO	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA. (EF69CO01) + (EF09ER04)	Classificar informações agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um tipo de dado, identificando paralelamente concepções de vida e morte em diferentes tradições religiosas e filosofias de vida.
MUNDO DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF09CO05) + (EF09ER05)	Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados, relacionando-as à compreensão das diferentes ideias de imortalidade elaboradas pelas tradições religiosas.
CULTURA DIGITAL + CRENÇAS RELIGIOSAS E FILOSOFIAS DE VIDA (EF09CO10) + (EF09ER02)	Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em diferentes formatos, identificando seu propósito de disseminação, e discutir, a partir dessa análise, as diferentes expressões de valorização e desrespeito à vida presentes nas mídias.

LÍNGUA INGLESA

6º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF06LI03 - (EF06CO01): Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados; solicitar esclarecimentos em língua inglesa sobre o que não entendeu e o significado de palavras ou expressões desconhecidas.
MUNDO DIGITAL	EF06LI02 - (EF06CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; Coletar informações do grupo, perguntando e respondendo sobre a família, os amigos, a escola e a comunidade.
CULTURA DIGITAL	EF06LI15 - (EF06CO09): Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito; Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.

7º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF07LI01 - (EF07CO03): Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, Projetos com de forma individual e colaborativa, programação selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares.; interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos.
MUNDO DIGITAL	EF07LI10 - (EF07CO06): Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados; selecionar, em textos orais ou escritos, informações pertinentes a um tema específico; escolher, em ambientes virtuais, textos em língua inglesa, de fontes confiáveis, para estudos/pesquisas escolares.
CULTURA DIGITAL	EF07LI14 - (EF07CO11): Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.; produzir textos diversos sobre fatos, acontecimentos e personalidades do passado (linha do tempo/timelines, biografias, verbetes de enciclopédias, blogues, entre outros).

8º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF08LI11 - (EF08CO03): Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas; Produzir textos (comentários em fóruns, relatos pessoais, mensagens instantâneas, tweets, reportagens, histórias de ficção, blogues, entre outros), com o uso de estratégias de escrita (planejamento, produção de rascunho, revisão e edição final), apontando sonhos e projetos para o futuro (pessoal, da família, da comunidade ou do planeta).
MUNDO DIGITAL	EF08LI04 - (EF08CO06): Entender como é a estrutura e funcionamento da internet; Utilizar recursos e repertório linguísticos apropriados para informar/comunicar/falar do futuro: planos, previsões, possibilidades e probabilidades.
CULTURA DIGITAL	EF08LI03 - (EF08CO10): Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais; construir o sentido global de textos orais, relacionando suas partes, o assunto principal e informações relevantes.

9º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	EF09LI10 - (EF09CO02): Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares; Propor potenciais argumentos para expor e defender ponto de vista em texto escrito, refletindo sobre o tema proposto e pesquisando dados, evidências e exemplos para sustentar os argumentos, organizando-os em sequência lógica.
MUNDO DIGITAL	EF09LI08 - (EF09CO05): Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados; explorar ambientes virtuais de informação e socialização, analisando a qualidade e a validade das informações veiculadas.
CULTURA DIGITAL	EF09LI03 - (EF09CO09): Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem; analisar posicionamentos defendidos e refutados em textos orais sobre temas de interesse social e coletivo.

CIÊNCIAS

6º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; para

	identificar as diferentes camadas que estruturam o planeta Terra (da estrutura interna à atmosfera) e suas principais características.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; explicando a organização básica das células e seu papel como unidade estrutural e funcional dos seres vivos.
CULTURA DIGITAL	(EF69CO11): Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito; selecionando argumentos e evidências que demonstrem a esfericidade da Terra.

7º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; para caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; possibilitando interpretar as condições de saúde da comunidade, cidade ou estado, com base na análise e comparação de indicadores de saúde (como taxa de mortalidade infantil, cobertura de saneamento básico e incidência de doenças de veiculação hídrica, atmosférica entre outras) e dos resultados de políticas públicas destinadas à saúde.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO10): Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade; sabendo que historicamente o uso da tecnologia, incluindo a digital, nas diferentes dimensões da vida humana, considerando indicadores ambientais e de qualidade de vida.

8º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; na tentativa de analisar e explicar as transformações que ocorrem na puberdade considerando a atuação dos hormônios sexuais e do sistema nervoso.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos

	equipamentos, e reconstruída no destino; para identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO07): Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade, considerando o respeito e a ética; referente os principais sintomas, modos de transmissão e tratamento de algumas DST (com ênfase na AIDS), e discutir estratégias e métodos de prevenção.

9º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação; para associar os gametas à transmissão das características hereditárias, estabelecendo relações entre ancestrais e descendentes.
MUNDO DIGITAL	(EF69CO07): Entender o processo de transmissão de dados, como a informação é quebrada em pedaços, transmitida em pacotes através de múltiplos equipamentos, e reconstruída no destino; possibilitando investigar as mudanças de estado físico da matéria e explicar essas transformações com base no modelo de constituição submicroscópica.
CULTURA DIGITAL	(EF09CO10): Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada; na tentativa de discutir e validar o papel do avanço tecnológico na aplicação das radiações na medicina diagnóstica (raio X, ultrassom, ressonância nuclear magnética) e no tratamento de doenças (radioterapia, cirurgia ótica a laser, infravermelho, ultravioleta etc.).

GEOGRAFIA

6º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF06CO01): Comparar as modificações das paisagens e os usos dos lugares em diferentes tempos, a partir da classificação das informações observadas em coleções (conjuntos) associadas a diferentes 'tipos de dados' geográficos.
MUNDO DIGITAL	(EF06CO08): Utilizar ferramentas digitais para manipular mapas e recuperar a informação precisa da distância entre dois pontos, aplicando de forma prática e automatizada os conceitos de escalas gráficas e numéricas.

CULTURA DIGITAL	(EF06CO10): Analisar criticamente o ciclo de vida da tecnologia (produção, consumo e descarte) como um fator determinante para explicar as reais vantagens e desvantagens socioambientais das diferentes formas de uso do solo e de apropriação dos recursos hídricos.
------------------------	--

7º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF07CO03): Construir uma solução computacional como um gráfico de barras, de setores e histogramas em uma planilha para elaborar e interpretar visualmente os dados socioeconômicos que revelam a desigualdade de renda entre as diferentes regiões brasileiras.
MUNDO DIGITAL	(EF07CO07): Analisar a influência das redes de comunicação na configuração do território brasileiro, reconhecendo tanto seu papel na integração nacional quanto os problemas de segurança cibernética que emergem com seu uso e exigem formas de proteção.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO11): Criar e publicar um produto digital colaborativo como um (vídeo, documentário, podcast ou website) que utilize recursos de tecnologia para documentar e caracterizar as dinâmicas dos componentes físico-naturais, a distribuição e a rica biodiversidade de biomas como a Caatinga, o Cerrado e as Florestas Tropicais.

8º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF08CO04): Construir uma solução computacional colaborativa que transforme dados brutos em cartogramas e anamorfozes, a fim de viabilizar uma interpretação crítica das dinâmicas sociais e econômicas na África e na América.
MUNDO DIGITAL	(EF08CO06): Analisar a atuação das organizações mundiais na integração cultural e econômica nos contextos americano e africano, compreendendo como a estrutura e o funcionamento da internet servem de infraestrutura técnica para viabilizar esses processos em escala global.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO11): Analisar a dinâmica demográfica mundial a partir de indicadores demográficos (local, nacional e mundial), o que exige a avaliação crítica da precisão, relevância e vieses das fontes de informação eletrônica onde esses dados são consultados.

9º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF09CO02): Construir um mapa temático como uma solução computacional que resolve o problema de como visualizar e organizar dados, a fim de viabilizar a comparação e a classificação das diferentes regiões do mundo com base nas informações populacionais, econômicas e socioambientais.
MUNDO DIGITAL	(EF09CO05): Analisar como as grandes empresas internacionais atuam em nosso consumo, cultura e mobilidade, ao entender que a tecnologia de segurança que protege nossas informações online é a base que torna o comércio e a comunicação global possíveis.
CULTURA DIGITAL	(EF09CO10): Analisar criticamente como a hegemonia europeia se manifesta em contextos de conflitos, intervenções militares ou influência cultural, avaliando diferentes fontes de informação e identificando os propósitos das narrativas produzidas sobre esses eventos.

HISTÓRIA

6º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF06CO01): Classificar informações, agrupando-as em coleções (conjuntos) e associando cada coleção a um 'tipo de dados'; ao descrever modificações da natureza e da paisagem realizadas por diferentes tipos de sociedade, com destaque para os povos indígenas originários e povos africanos, e discutir a natureza e a lógica das transformações ocorridas.
MUNDO DIGITAL	(EF06CO08): Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados; para identificar os espaços territoriais ocupados e os aportes culturais, científicos, sociais e econômicos dos astecas, maias e incas e dos povos indígenas de diversas regiões brasileiras.
CULTURA DIGITAL	(EF06CO09): Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito; ao identificar a gênese da produção do saber histórico e analisar o significado das fontes que originaram determinadas formas de registro em sociedades e épocas distintas.

7º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF07CO01): Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de registros e matrizes unidimensionais para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação; para identificar a distribuição territorial da população brasileira em diferentes épocas, considerando a diversidade étnico-racial e étnico-cultural (indígena, africana, europeia e asiática).
MUNDO DIGITAL	(EF07CO06): Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados; explicando o significado de “modernidade” e suas lógicas de inclusão e exclusão, com base em uma concepção europeia.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO11): Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia; para discutir o conceito de escravidão moderna e suas distinções em relação ao escravismo antigo e à servidão medieval.

8º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF08CO04): Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, e forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas, aperfeiçoando e articulando saberes escolares; analisando os impactos da Revolução Industrial na produção e circulação de povos, produtos e culturas.
MUNDO DIGITAL	(EF08CO06): Entender como é a estrutura e funcionamento da internet; caracterizando e contextualizando aspectos das relações entre os Estados Unidos da América e a América Latina no século XIX.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO11): Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica; aplicando os conceitos de Estado, nação, território, governo e país para o entendimento de conflitos e tensões.

9º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF09CO01): Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de árvores e grafos para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação; identificando os processos de urbanização e modernização da sociedade brasileira e avaliar suas contradições e impactos na região em que vive.
MUNDO DIGITAL	(EF09CO05):

	Analisar técnicas de criptografia para armazenamento e transmissão de dados; descrevendo e analisando as experiências ditatoriais na América Latina, seus procedimentos e vínculos com o poder, em nível nacional e internacional, e a atuação de movimentos de contestação às ditaduras.
CULTURA DIGITAL	(EF09CO07): Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho; identificando e discutindo o papel do trabalhismo como força política, social e cultura no Brasil, em diferentes escalas (nacional, regional, cidade, comunidade).

EDUCAÇÃO FÍSICA

6º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF06CO03): Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita; ao planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.
CULTURA DIGITAL	(EF06CO10): Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade; ao experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

7º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO02): Elaborar algoritmos que envolvam instruções sequenciais, de repetição e de seleção usando uma linguagem de programação; ao analisar e ajustar sequências de movimentos com repetição e variação.
CULTURA DIGITAL	(EF07CO08): Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web; valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

8º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO04): Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação;

	criando sequências e combinações de movimentos com fluidez e coerência, explorando variações de tempo, espaço e intensidade.
CULTURA DIGITAL	(EF08CO11): Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica; para identificar as diferenças e semelhanças entre a ginástica de conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar e cuidado consigo mesmo.

9º ANO

Eixo	Fusão das Habilidades BNCC + BNCC COMPUTAÇÃO
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	(EF69CO03): Descrever com precisão a solução de um problema, construindo o programa que implementa a solução descrita; adaptando uma estratégia de jogo coletivo a novas regras.
CULTURA DIGITAL	(EF09CO10): Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada; ao identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.

Josilda Macena Benício Leite
PREFEITA CONSTITUCIONAL DE ARAÇÁ
Mat.: 2021077

Rosineide Marinho de Souza

Rosineide Marinho de Souza
Matrícula - 1011690
Secretária de Educação