



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



**ADENDO AO REFERENCIAL CURRICULAR DE SÃO FÉLIX
EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA**

São Félix-Ba

2026



INTRODUÇÃO

A elaboração deste Adendo tem a finalidade de orientar a inserção das competências da BNCC da Computação no Referencial Curricular Municipal, considerando a possibilidade das práticas desplugadas e plugadas como alternativas facilitadoras do processo de ensino no município.

Como forma de inserção o município irá adotar a abordagem transversal para as turmas da Educação Infantil, Ensino Fundamental Anos Iniciais e EJA, nas referidas turmas a computação será integrada aos componentes curriculares, perpassando o currículo de forma interdisciplinar e contextualizada ao cotidiano. Como estratégias de trabalho poderão ser elaborados e desenvolvidos projetos, estudos de caso, metodologias ativas, favorecendo a aprendizagem significativa com ênfase na formação da cidadania. Nas turmas do Ensino Fundamental Anos Finais a abordagem ocorrerá com a inserção dum componente curricular específico, com carga horária definida, integrando a parte diversificada do currículo, conforme as diretrizes estabelecidas pela Secretaria Municipal de Educação.

A organização curricular do município, considerará os eixos estruturantes da BNCC Computação que está estruturada em três eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. O eixo Pensamento Computacional contempla estratégias cognitivas e criativas para a solução de problemas, utilizando a lógica dos computadores. O Mundo Digital abrange todas as atividades, interações e informações que ocorrem na esfera virtual, incluindo a internet, as redes sociais, os dispositivos conectados, os aplicativos, os serviços online etc. Esse eixo abrange também os avanços tecnológicos, como inteligência artificial, realidade virtual, drones, blockchain, entre outros, incluindo aqueles que ainda estão por vir. A Cultura Digital é o conjunto de práticas, costumes e formas de interação social baseadas na tecnologia digital e na internet, que se desenvolveu rapidamente nos últimos trinta anos, transformando a maneira como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos com os demais seres humanos e o mundo.

Da mesma forma, a Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533/2023, define diretrizes para o desenvolvimento da Educação Digital na Educação Básica a partir do Ensino Fundamental. O eixo Educação Digital Escolar aborda, entre outros pontos, a inserção do componente curricular de educação digital no Ensino Fundamental e Ensino Médio, promovendo o letramento digital e informacional e a aprendizagem de computação, programação, robótica e outras competências digitais, para atuação responsável dos estudantes na sociedade conectada e nos ambientes digitais, conforme as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular.



APRENDIZAGENS NECESSÁRIAS PARA A EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA:

- **Compreensão de algoritmos e inteligência artificial e suas implicações éticas:** a compreensão de algoritmos, do uso de dados para o treinamento de máquinas, das plataformas digitais e das diferentes formas de Inteligência Artificial – IA, além de suas implicações éticas e sociais;
- **Letramento computacional:** o letramento computacional deve integrar os conteúdos e aprendizagens curriculares como um elemento essencial para preparar os estudantes para os desafios da sociedade contemporânea;
- **Letramento informacional e midiático:** as mudanças nas formas de se relacionar e se comunicar oportunizadas pela tecnologia demandam o desenvolvimento de novas competências comunicacionais e midiáticas, aprofundando o conhecimento e a relação de estudantes com diferentes tipos de mídia e gêneros discursivos presentes no cotidiano, como os textos jornalísticos, publicitários entre outros presentes no ambiente digital;
- **Cultura digital e capacidades complexas:** o uso de dispositivos tecnológicos (computadores, celulares, telas), linguagens (computacional, midiáticas, hyperlinks, algoritmos) e mídias (impressas, rádio, televisão e redes sociais) demanda a identificação de competências e saberes específicos, sendo necessária a interconexão desses aspectos culturais nas sociedades contemporâneas para o desenvolvimento de capacidades complexas e interdisciplinares, superando a compartimentalização característica de formas anteriores de conhecimento e comunicação;
- **Cidadania digital:** a cidadania digital deve ser considerada como dimensão estruturante das competências e habilidades relacionadas à educação digital e midiática, associando os elementos técnicos, como programação e construção de dispositivos, à compreensão crítica da interação entre os indivíduos e os meios digitais, além de seus limites e possibilidades; e
- **Direitos digitais:** proteção de direitos individuais e coletivos e desenvolvimento da cidadania digital, considerando as desigualdades e violências presentes no ambiente digital e incluir reflexões sobre plataformas digitais e regulação, representação e representatividade, modelos de negócios e uso de dados, segurança online, responsabilidade e participação cidadã, bem como as diversas possibilidades de uso positivo e fortalecedor dos ambientes digitais para o bem comum.

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Estratégias de solução de problemas:</p> <p>Decomposição</p> <p>Generalização</p>	<p>(EF06CO04) Construir soluções de problemas usando a técnica de decomposição e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.</p> <p>(EF06CO05) Identificar os recursos ou insumos necessários (entradas) para a resolução de problemas, bem como os resultados</p>	<p>Empregar diferentes estratégias da Computação (decomposição, generalização e reúso) para construir a solução de problemas.</p>	<p>Decompor o problema de desenhar imagens em subproblemas de desenhar formas básicas, compondo as subsoluções por meio de operações sobre imagens (sobrepor, posicionar ao lado etc.). Decompor o problema de desenhar uma casa em subproblemas de desenhar polígonos regulares (retângulos, quadrados, triângulos), compondo essas formas com as operações sobre imagens (rotação, sobreposição etc.).</p>
--	--	---	---	--



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



SECRETARIA
MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO

		<p>esperados (saídas), determinando os respectivos tipos de dados, e estabelecendo a definição de problema como uma relação entre entrada e saída.</p> <p>(EF06CO06) Comparar diferentes casos particulares (instâncias) de um mesmo problema, identificando as semelhanças e diferenças entre eles, e criar um algoritmo para resolver todos, fazendo uso de variáveis (parâmetros) para permitir o tratamento de todos os casos de forma genérica.</p>		<p>Comparar diferentes instâncias do problema de calcular a área de um retângulo, identificando que o que varia entre elas são as medidas da base e da altura e, por fim, criar um algoritmo para calcular a área de qualquer retângulo.</p>
MUNDO DIGITAL	<p>Armazenamento e Transmissão de dados:</p> <p>Fundamentos de transmissão de dados</p>	<p>(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.</p>	<p>Entender como os dados são armazenados, processados e transmitidos usando dispositivos computacionais, considerando aspectos da segurança cibernética.</p>	<p>Utilizar os alunos como equipamentos de transmissão, passar uma frase em pedaços de papel e orientar alguns deles inicialmente a entregarem sempre seu pedaço de papel e em um segundo momento a não entregar o pedaço. Depois pode ser avaliado como a</p>

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	Gestão de dados	(EF06CO08) Compreender e utilizar diferentes formas de armazenar, manipular, compactar e recuperar arquivos, documentos e metadados.		mensagem chega no destino nestas diferentes condições. Utilizar um arquivo físico para simular um sistema de arquivos e realizar ações de manipulações das diversas pastas, realizando analogias com os arquivos.
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia: Tecnologia digital e sociedade	(EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito.	Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.	Identificando e refletindo sobre conduta online, por exemplo, propondo regras de conduta que colaborem para o debate de questões éticas em evidência.
	Uso de tecnologias computacionais: Tecnologia digital e sustentabilidade	(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.	Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.	Refletindo e discutindo sobre sustentabilidade e tecnologia, por exemplo, identificando formas de economizar energia e outros recursos, como desligando os dispositivos ou



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



SECRETARIA
MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO

				deixando-os em modo de economia de energia.
--	--	--	--	---

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS- 7º ANO				
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA				
EIXOS TEMÁTICOS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação usando registros e matrizes	(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.	Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	Desenvolver um programa que lê os cartões de resposta do vestibular e um gabarito, verificando para cada candidato o seu número de acertos.
	Análise de programas	(EF07CO02) Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção.		Usar aplicativos disponíveis que permitem ao programador monitorar a execução de um programa, pará-lo e reiniciá-lo, ativar pontos de parada, entre outros.
	Projetos com programação			

ESTADO DA BAHIA
 PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
 SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	Propriedades de grafos	<p>(EF07CO03)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.</p> <p>(EF07CO04)Explorar propriedades básicas de grafos.</p>	<p>Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.</p> <p>Analisar a estrutura de conexão entre os usuários de uma rede social ou solucionar um problema de entregas de mercadorias num mapa de cidade.</p>
MUNDO DIGITAL	Armazenamento e Transmissão de dados:		<p>Entender como os dados são armazenados, processados e transmitidos usando dispositivos computacionais,</p> <p>É possível definir regras de encaminhamento de mensagens entre os alunos em uma</p>



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Protocolos de comunicação em redes</p> <p>Fundamentos de Segurança Cibernética</p>	<p>(EF07CO06) Compreender o papel de protocolos para a transmissão de dados.</p> <p>(EF07CO07) Identificar problemas de segurança cibernética e experimentar formas de proteção.</p>	<p>considerando aspectos da segurança cibernética.</p>	<p>brincadeira do tipo "telefone sem fio". Em um segundo momento, alguns alunos podem ser instruídos a não cumprir tais regras a fim de ressaltar a importância de protocolos.</p> <p>Histórias como "Todo melhor amigo tem um melhor amigo também" podem ser utilizadas para demonstrar como segredos compartilhados podem ser espalhados. Esquemas de criptografia através de um dicionário de códigos também podem ser utilizados.</p>
CULTURA DIGITAL	<p>Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia:</p> <p>Cyberbullying</p>	<p>(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.</p> <p>(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.</p>	<p>Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.</p>	<p>Demonstrando respeito a diferentes opiniões, por exemplo, em um debate sobre escolhas musicais, política, dentre outros.</p>

ESTADO DA BAHIA
 PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
 SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Uso de tecnologias computacionais:</p> <p>Impactos da tecnologia digital</p> <p>Produção Digital</p>	<p>(EF07CO10) Identificar os impactos ambientais do descarte de peças de computadores e eletrônicos, bem como sua relação com a sustentabilidade.</p> <p>(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites)</p>	<p>Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.</p>	<p>Abordando e refletindo sobre as características do cyberbullying, por exemplo, em um debate a partir de um estudo de caso real, e propondo ações para solucionar o problema.</p> <p>Refletindo sobre o descarte de computadores e suas peças, por exemplo, realizando estudo sobre o impacto das toxinas químicas quando os hardwares dos computadores são expostos e descartados de forma indevida.</p> <p>Detalhando o processo de documentação de um projeto/ atividade, por exemplo, organizando</p>
--	---	---	--	---



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



		usando recursos de tecnologia.		uma linha do tempo do projeto.
--	--	--------------------------------	--	--------------------------------

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS- 8º ANO				
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA				
EIXOS TEMÁTICOS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	Programação com listas e recursão	<p>(EF08CO01) Construir soluções de problemas usando a técnica de recursão e automatizar tais soluções usando uma linguagem de programação.</p> <p>(EF08CO02) Criar soluções de problemas para os quais seja adequado o uso de listas para descrever suas informações e automatizá-las usando uma linguagem de programação, empregando ou não a recursão como uma técnica de resolver o problema.</p>	Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos), aperfeiçoando e articulando saberes escolares.	<p>(1) Solução recursiva para definir o tamanho de uma lista: "se a lista for vazia, o tamanho é zero, senão o tamanho é um mais o tamanho do resto da lista." (2) Solução recursiva para encontrar o número de ascendentes de olhos azuis em uma árvore genealógica: Se a árvore estiver vazia, o resultado é zero, senão se a pessoa da raiz da árvore tiver olhos azuis, soma 1 ao número de ascendentes de olhos azuis por parte de pai e de mãe desta pessoa, se ela não tiver olhos azuis, o resultado é o número de ascendentes de olhos azuis (por parte de pai e mãe) desta pessoa.</p>



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



SECRETARIA
MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO

	<p>Algoritmos clássicos</p> <p>Projetos com programação</p>	<p>(EF08CO03) Utilizar algoritmos clássicos de manipulação sobre listas.</p> <p>(EF08CO04) 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.</p>	<p>Simular ou programar algoritmos de ordenação (Bubblesort, Mergesort, Quicksort etc.), inserção, remoção, busca (linear, binária etc.), entre outros.</p> <p>Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.</p>
MUNDO DIGITAL	<p>Sistemas distribuídos e internet:</p> <p>Fundamentos de sistemas distribuídos;</p>	<p>(EF08CO05) Compreender os conceitos de paralelismo,</p>	<p>A partir da especificação de um sistema web não implementado ou real, os estudantes podem analisar quais as</p>

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	Internet.	concorrência e armazenamento/processamento distribuídos. (EF08CO06) Entender como é a estrutura e funcionamento da internet.	Entender os fundamentos de sistemas distribuídos e da internet.	funcionalidades que dependem de concorrência ou armazenamento distribuídos. A própria Internet é considerada um sistema distribuído, além de Aplicações e serviços baseados na Computação em Nuvem. Usar a lógica de um modelo em camadas e mostrar como uma língua comum pode ser utilizada para traduzir comunicações entre 2 línguas que não possuem tradutores (ex: tradutores português-inglês e inglês-Espanhol -> português-espanhol).
CULTURA DIGITAL	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia:	(EF08CO07) Compartilhar informações por meio de redes sociais, compreendendo a sua dinâmica de funcionamento, de forma responsável e avaliando sua confiabilidade,		Utilizando as redes sociais para compartilhar informações, por exemplo, compartilhando com outros colegas um



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Redes sociais e segurança da informação;</p> <p>Segurança em ambientes virtuais.</p>	<p>considerando o respeito e a ética.</p> <p>(EF08CO08) Distinguir os tipos de dados pessoais que são solicitados em espaços digitais e os riscos associados.</p> <p>(EF08CO09) Analisar criticamente as políticas de termos de uso das redes sociais e demais plataformas.</p> <p>(EF08CO10) Discutir questões sobre segurança e privacidade relacionadas ao uso dos ambientes virtuais.</p>	<p>Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.</p>	<p>evento acontecimento.</p> <p>ou</p> <p>Analisando dados de segurança, por exemplo, verificando as configurações-padrão de privacidade para garantir máxima proteção e tomando consciência das técnicas e filtros utilizados na escola e em casa.</p>
--	---	---	--	---

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Uso de tecnologias computacionais:</p> <p>Uso crítico das mídias digitais</p>	<p>(EF08CO11) Avaliar a precisão, relevância, adequação, abrangência e vieses que ocorrem em fontes de informação eletrônica.</p>	<p>Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.</p>	<p>(1) Realizando pesquisa na internet utilizando palavras-chave, por exemplo, pesquisando sobre os rios do município da escola. (2) Identificando a relação entre as palavras pesquisadas e as respostas listadas pelo buscador, por exemplo, acessando as páginas indicadas e observando a presença das palavras nos resultados do buscador. (3) Identificando a existência de uma ordenação (ranqueamento) nos resultados da pesquisa, por exemplo, comparando os primeiros dez resultados com os dez consecutivos e discutindo o critério de relevância dos resultados.</p>
--	--	---	--	---

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS- 9º ANO				
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO DIGITAL E MÍDIÁTICA				
EIXOS TEMÁTICOS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	EXEMPLOS
PENSAMENTO COMPUTACIONAL	<p>Programação usando grafos e árvores;</p> <p>Projetos com programação;</p>	<p>(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.</p> <p>(EF09CO02) Construir soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual e colaborativa, selecionando as estruturas de dados e técnicas adequadas,</p>	<p>Construir e analisar soluções computacionais de problemas de diferentes áreas do conhecimento, de forma individual ou colaborativa, selecionando as estruturas de dados adequadas (registros, matrizes, listas e grafos),</p>	<p>Construir um algoritmo para encontrar um caminho em um mapa (grafo), partindo de uma cidade e chegando em outra. Ou então, construir um algoritmo para encontrar os filhos de uma pessoa numa árvore genealógica. Construir um algoritmo para encontrar um caminho em um mapa (grafo), partindo de uma cidade e chegando em outra. Ou então, construir um algoritmo</p>

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Autômatos e linguagens baseadas em eventos.</p>	<p>aperfeiçoando e articulando saberes escolares.</p> <p>(EF09CO03) Usar autômatos para descrever comportamentos de forma abstrata automatizando-os através de uma linguagem de programação baseada em eventos.</p>	<p>aperfeiçoando e articulando saberes escolares.</p>	<p>para encontrar os filhos de uma pessoa numa árvore genealógica.</p> <p>Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros. Analisar a proposição e os requisitos de um programa e identificar qual a estrutura de dados adequada a ser empregada: um programa que manipula imagens pode manipular os pixels dessa imagem a partir de um vetor ou uma matriz, um jogo no</p>
--	--	---	---	--



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



SECRETARIA
MUNICIPAL
DE EDUCAÇÃO

SÃO FÉLIX

				<p>Scratch pode armazenar a pontuação dos usuários numa lista e salvar esses dados na nuvem, dentre outros.</p> <p>Modelar o comportamento de um robô utilizando autômatos, descrevendo eventos acionados a partir da leitura de seus sensores.</p>
MUNDO DIGITAL	Sistemas distribuídos e internet: Segurança cibernética	(EF09CO04) Compreender o funcionamento de malwares e outros ataques cibernéticos. (EF09CO05) Analisar técnicas de criptografia para	Entender os fundamentos de sistemas distribuídos e da internet. Entender os fundamentos de sistemas distribuídos e da internet.	Analisar cada um dos tipos de malware a partir de exemplos conhecidos, como o Brain em 1986, Worm Morris em 1988, miniDuck em 2013, Kevin Mitnik em 1990, dentre outros casos emblemáticos.

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



		armazenamento e transmissão de dados.		
CULTURA DIGITAL	<p>Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia:</p> <p>Tecnologia digital e sociedade</p>	<p>(EF09CO06) Analisar problemas sociais de sua cidade e estado a partir de ambientes digitais, propondo soluções.</p> <p>(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.</p> <p>(EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder. (EF09CO08) Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões de equidade, acesso e poder.</p>	<p>Entender que as tecnologias devem ser utilizadas de maneira segura, ética e responsável, respeitando direitos autorais, de imagem e as leis vigentes.</p>	<p>Apresentando propostas/soluções para problemas de sua cidade ou bairro, por exemplo, usando um fórum ou um recurso digital aberto para expressar suas ideias.</p> <p>Analisando o surgimento de novas profissões a partir dos avanços tecnológicos e os impactos socioeconômicos derivados, por exemplo, realizando um estudo sobre as profissões que existiram no passado e as que existem hoje, e criando conjecturas sobre profissões que deverão se extinguir devido à automatização, além de novas profissões que poderão surgir no futuro.</p>



ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



	<p>Autoria em meio digital.</p> <p>Uso de tecnologias computacionais:</p> <p>Qualidade da informação</p>	<p>(EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.</p> <p>(EF09CO10) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.</p>	<p>Selecionar e utilizar tecnologias computacionais para se expressar e resolver problemas, analisando criticamente os diferentes impactos na sociedade.</p>	<p>Pode-se organizar um painel online que compare diferentes tecnologias, seus custos e seus impactos no cotidiano do ser humano.</p> <p>(1) Apresentando a definição de direito autoral e explorando questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre download de músicas e filmes na web. (2) Discutindo sobre direito autoral de músicas e filmes e sobre a prática de pirataria (1) Apresentando a definição de direito autoral e explorando questões relacionadas a esse tema, por exemplo, discutindo sobre download de músicas e filmes na web. (2) Discutindo sobre direito autoral de músicas e</p>
--	--	--	--	--

ESTADO DA BAHIA
PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO FÉLIX
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE



				<p>filmes e sobre a prática de pirataria.</p> <p>Propondo a reflexão de valores e atitudes responsáveis relacionadas ao uso de dados em ambiente digital, por exemplo, trabalhando com fake news, diferenciando informações falsas e verdadeiras.</p>
--	--	--	--	---



REFERÊNCIAS:

GUIA DE CONECTIVIDADE E BNCC COMPUTAÇÃO NOS CURRÍCULOS MUNICIPAIS;
EDUCAÇÃO DIGITAL E MUDIÁTICA: COMO ELABORAR E IMPLEMENTAR O CURRÍCULO NAS ESCOLAS
BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: COMPUTAÇÃO COMPLEMENTO À BNCC.