

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS INICIAIS



1º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	(EI03ET02) - Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais. (EF01LP23) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, entrevistas, curiosidades, dentre outros gêneros do campo investigativo, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	(EF01LP04) - Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos; (EF01LP17) - Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Matemática	(EF01MA10) - Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Arte	(EF01MA10) - Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Ciências	(EI03ET01) - Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Arte	(EF15AR24) - Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Língua Portuguesa	(EF12LP06) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF01MA16) - Relatar em linguagem verbal ou não verbal sequência de acontecimentos relativos a um dia, utilizando, quando possível, os horários dos eventos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Decomposição	Matemática	(EF01MA01) - 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.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Língua Portuguesa	(EF15LP09) - Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.
Coding Robotics	Cotidiano - Localização	Matemática	(EF01MA11) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço em relação à sua própria posição, utilizando termos como à direita, à esquerda, em frente, atrás.
Coding Robotics	Cotidiano - Bairro	Geografia	(EF01GE01) Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares.
Coding Robotics	Cotidiano - Zoológico	Geografia	(EF01GE09) Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência.
Coding Robotics	Cotidiano - Bombeiros	Geografia	(EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.
Coding Robotics	Cotidiano - Hospital	Geografia	(EF01GE07) Descrever atividades de trabalho relacionadas com o dia a dia da sua comunidade.
Tangram 4D	Formas geométricas	Matemática	(EF01MA14) Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos geométricos.
Tangram 4D	Histórias	Língua Portuguesa	(EF01LP25) Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).

2º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Ciências	[EF02CI04] - Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Cidadania digital	História	[EF02HI09] - Identificar objetos e documentos pessoais que remetam à própria experiência no âmbito da família e/ou da comunidade, discutindo as razões pelas quais alguns objetos são preservados e outros são descartados.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Língua Portuguesa	(EF12LP02) - Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Matemática	(EF02MA12) - Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Ciências	(EI03ET01) - Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. (EF02CI01) Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	Língua Portuguesa	(EF12LP08) - Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotologias, em notícias, manchetes e lides em noticiários, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Matemática	(EF02MA22) - Comparar informações de tabelas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima. (EF02MA23) - Realizar pesquisa em universo de até 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples.

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS INICIAIS



2º ANO			
RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF02MA07) - Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Decomposição	Língua Portuguesa	(EF12LP06) - Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto; (EF02LP16) - Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Língua Portuguesa	(PC02RP01) - Identificar, entender e explicar em que situações o computador pode ou não ser utilizado para solucionar um problema. (EF02LP19) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, notícias curtas para público infantil, para compor jornal falado que possa ser repassado oralmente ou em meio digital, em áudio ou vídeo, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
Coding Robotics	Cotidiano - Tipos de cidades	Geografia	(EF02GE04) Reconhecer semelhanças e diferenças nos hábitos, nas relações com a natureza e no modo de viver de pessoas em diferentes lugares.
Coding Robotics	Cotidiano - Meios de transporte	Geografia	(EF02GE03) Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutir os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.
Coding Robotics	Cotidiano - Trânsito	Geografia	(EF02GE03) Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutir os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.
Coding Robotics	Cotidiano - Trajetos	Geografia	(EF02GE08) Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência.
Coding Robotics	Programação	Geografia	(EF02GE09) Identificar objetos e lugares de vivência (escola e moradia) em imagens aéreas e mapas (visão vertical) e fotografias (visão oblíqua).
Tangram 4D	Artes visuais	Arte	(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
Maker	Meios de transporte	Geografia	(EF02GE03) Comparar diferentes meios de transporte e de comunicação, indicando o seu papel na conexão entre lugares, e discutir os riscos para a vida e para o ambiente e seu uso responsável.

3º ANO			
RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	(CG 03) - Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. (EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	(EF15LP09) - Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Língua Portuguesa	(EF15LP09) - Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Língua Portuguesa	(EF03LP18) - Ler e compreender, com autonomia, 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. (EF35LP17) - Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Matemática	(EF03MA02) - Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	Matemática	(EF03MA07) - Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Língua Portuguesa	(EF35LP04) - Inferir informações implícitas nos textos lidos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF03MA23) - Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Decomposição	Matemática	(EF03MA03) - Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito; (EF03MA05) - Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais; (EF03MA06) - Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Arte	(EF15AR26) - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.(EF05MA15) Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido, e giros.
Coding Robotics	Astronomia - Exploração do espaço - Instrumentos feitos pelo homem	Ciências	(EF03CI07) Identificar características da Terra (como seu formato esférico, a presença de água, solo etc.), com base na observação, manipulação e comparação de diferentes formas de representação do planeta (mapas, globos, fotografias etc.).

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS INICIAIS



3º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Animal 4D	Animais aquáticos - Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI05) Descrever e comunicar as alterações que ocorrem desde o nascimento em animais de diferentes meios terrestres ou aquáticos, inclusive o homem.
Animal 4D	Animais aquáticos - Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI04) Identificar características sobre o modo de vida (o que comem, como se reproduzem, como se deslocam etc.) dos animais mais comuns no ambiente próximo.
Animal 4D	Dinossauros - Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).
Animal 4D	Insetos - Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).
Animal 4D	Pássaros - Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).
Tangram 4D	Espelhos	Ciências	(EF03CI02) Experimentar e relatar o que ocorre com a passagem da luz através de objetos transparentes (copos, janelas de vidro, lentes, prismas, água etc.), no contato com superfícies polidas (espelhos) e na intersecção com objetos opacos (paredes, pratos, pessoas e outros objetos de uso cotidiano).
Tangram 4D	Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).
Maker	Características e desenvolvimento dos animais	Ciências	(EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.).

4º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	História	(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	História	(EF04HI08) Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	História	(EF04HI08) Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Matemática	(EF04MA20) Medir e estimar comprimentos (incluindo perímetros), massas e capacidades, utilizando unidades de medida padronizadas mais usuais, valorizando e respeitando a cultura local. (EF04MA06) - Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos. (EF04MA05) - Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Ciências	(EI03ET01) - Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. (EF04CI02) Testar e relatar transformações nos materiais do dia a dia quando expostos a diferentes condições (aquecimento, resfriamento, luz e umidade).
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	História	(EF04HI08) - Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Matemática	(EF04MA27) Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF04MA03) - Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Decomposição	Matemática	(EF04MA28) Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas e organizar dados coletados por meio de tabelas e gráficos de colunas simples ou agrupadas, com e sem uso de tecnologias digitais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Matemática	(EF04MA19) - Reconhecer simetria de reflexão em figuras e em pares de figuras geométricas planas e utilizá-la na construção de figuras congruentes, com o uso de malhas quadriculadas e de softwares de geometria.
Coding Robotics	Música	Arte	(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
Maker	Transformações e permanências nas trajetórias dos grupos humanos	História	(EF04HI02) Identificar mudanças e permanências ao longo do tempo, discutindo os sentidos dos grandes marcos da história da humanidade (nomadismo, desenvolvimento da agricultura e do pastoreio, criação da indústria etc.).
Maker	Telégrafo elétrico - Circulação de pessoas, produtos e culturas	História	(EF04HI08) Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS INICIAIS



5º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Arte	(EF15AR26) - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Cidadania digital	Língua Portuguesa	(EF05LP16) - Comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Geografia	(EF05GE05) - Identificar e comparar as mudanças dos tipos de trabalho e desenvolvimento tecnológico na agropecuária, na indústria, no comércio e nos serviços. (EF05GE06) - Identificar e comparar transformações dos meios de transporte e de comunicação.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Matemática	(EF05MA07) - Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos. (EF05MA08) - Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos. (EF05MA19) - Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Arte	(EF15AR26) - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	Língua Portuguesa	(EF35LP04) - Inferir informações implícitas nos textos lidos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Língua Portuguesa	(EF35LP15) - Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF05MA01) - Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal. (EF05MA02) - Ler, escrever e ordenar números racionais na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a composição e decomposição e a reta numérica.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Decomposição	Matemática	(EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Matemática	(EF05MA14) Utilizar e compreender diferentes representações para a localização de objetos no plano, como mapas, células em planilhas eletrônicas e coordenadas geográficas, a fim de desenvolver as primeiras noções de coordenadas cartesianas. (EF05MA15) Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.
Coding Robotics	Cotidiano	Geografia	(EF05GE12) Identificar órgãos do poder público e canais de participação social responsáveis por buscar soluções para a melhoria da qualidade de vida (em áreas como meio ambiente, mobilidade, moradia e direito à cidade) e discutir as propostas implementadas por esses órgãos que afetam a comunidade em que vive.
Maker	Roda gigante	Matemática	(EF05MA15) Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.
Maker	Telégrafo elétrico - Registros da história: linguagens e culturas	História	(EF05HI06) Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.
Maker	Meios de transporte	Geografia	(EF05GE04) Reconhecer as características da cidade e analisar as interações entre a cidade e o campo e entre cidades na rede urbana.

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS FINAIS



6º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Matemática	(EF06MA30) Calcular a probabilidade de um evento aleatório, expressando-a por número racional (forma fracionária, decimal e percentual) e comparar esse número com a probabilidade obtida por meio de experimentos sucessivos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Cidadania digital	Língua Portuguesa	(EF69LP38) - Organizar os dados e informações pesquisados em painéis ou slides de apresentação, levando em conta o contexto de produção, o tempo disponível, as características do gênero apresentação oral, a multissimiose, as mídias e tecnologias que serão utilizadas, ensaiar a apresentação, considerando também elementos paralinguísticos e cinésicos e proceder à exposição oral de resultados de estudos e pesquisas, no tempo determinado, a partir do planejamento e da definição de diferentes formas de uso da fala - memorizada, com apoio da leitura ou fala espontânea.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Língua Portuguesa	(EF69LP11) Identificar e analisar posicionamentos defendidos e refutados na escuta de interações polêmicas em entrevistas, discussões e debates (televisivo, em sala de aula, em redes sociais etc.), entre outros, e se posicionar frente a eles. (EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Matemática	(EF06MA04) - Construir algoritmo em linguagem natural e representá-lo por fluxograma que indique a resolução de um problema simples (por exemplo, se um número natural qualquer é par).
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Matemática	(EF06MA34) Interpretar e desenvolver fluxogramas simples, identificando as relações entre os objetos representados (por exemplo, posição de cidades considerando as estradas que as unem, hierarquia dos funcionários de uma empresa etc.).
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	Arte	(EF15AR26) - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística. (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Matemática	(EF06MA04) - Construir algoritmo em linguagem natural e representá-lo por fluxograma que indique a resolução de um problema simples (por exemplo, se um número natural qualquer é par).
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF06MA03) - Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora. (EF06MA06) - Resolver e elaborar problemas que envolvam as ideias de múltiplo e de divisor.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional -Decomposição	Arte	(EF69AR02) - Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Matemática	(EF06MA04) - Construir algoritmo em linguagem natural e representá-lo por fluxograma que indique a resolução de um problema simples (por exemplo, se um número natural qualquer é par).
Coding Robotics	Astronomia - Relações entre os componentes físico-naturais	Geografia	(EF06GE03) Descrever os movimentos do planeta e sua relação com a circulação geral da atmosfera, o tempo atmosférico e os padrões climáticos.
Maker	Vida e evolução	Ciências	(EF06CI09) Deduzir que a estrutura, a sustentação e a movimentação dos animais resultam da interação entre os sistemas muscular, ósseo e nervoso.
Maker	Ângulos	Matemática	(EF06MA26) Resolver problemas que envolvam a noção de ângulo em diferentes contextos e em situações reais, como ângulo de visão.
Maker	Divisibilidade	Matemática	(EF06MA05) Classificar números naturais em primos e compostos, estabelecer relações entre números, expressas pelos termos "é múltiplo de", "é divisor de", "é fator de", e estabelecer, por meio de investigações, critérios de divisibilidade por 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 100 e 1000.
Maker	Telégrafo elétrico - Números	Matemática	(EF06MA02) Reconhecer o sistema de numeração decimal, como o que prevaleceu no mundo ocidental, e destacar semelhanças e diferenças com outros sistemas, de modo a sistematizar suas principais características (base, valor posicional e função do zero), utilizando, inclusive, a composição e decomposição de números naturais e números racionais em sua representação decimal.
Maker	Trator	Matemática	(EF06MA05) Classificar números naturais em primos e compostos, estabelecer relações entre números, expressas pelos termos "é múltiplo de", "é divisor de", "é fator de", e estabelecer, por meio de investigações, critérios de divisibilidade por 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 100 e 1000.
Phonics Phi	Pronúncia	Língua Inglesa	(EF06LI18) Reconhecer semelhanças e diferenças na pronúncia de palavras da língua inglesa e da língua materna e/ou outras línguas conhecidas.
Phonics Phi	Construção de repertório lexical	Língua Inglesa	(EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família - explorando inclusive a participação na escola, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros).

7º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital		(EF67LP09) Planejar notícia impressa e para circulação em outras mídias (rádio ou TV/vídeo), tendo em vista as condições de produção, do texto - objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. -, a partir da escolha do fato a ser noticiado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato - que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes, análise de documentos, cobertura de eventos etc. -, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc. e a previsão de uma estrutura hipertextual (no caso de publicação em sites ou blogs noticiosos).

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS FINAIS



7º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	(EF67LP03) Comparar informações sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando a confiabilidade. (EF89LP02) - Analisar diferentes práticas (curtir, compartilhar, comentar, curar etc.) e textos pertencentes a diferentes gêneros da cultura digital (meme, gif, comentário, charge digital etc.) envolvidos no trato com a informação e opinião, de forma a possibilitar uma presença mais crítica e ética nas redes. (EF08LP02) - Justificar diferenças ou semelhanças no tratamento dado a uma mesma informação veiculada em textos diferentes, consultando sites e serviços de checadores de fatos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Matemática	(EF07MA29) - Resolver e elaborar problemas que envolvam medidas de grandezas inseridos em contextos oriundos de situações cotidianas ou de outras áreas do conhecimento, reconhecendo que toda medida empírica é aproximada. (EF07MA36) - Planejar e realizar pesquisa envolvendo tema da realidade social, identificando a necessidade de ser censitária ou de usar amostra, e interpretar os dados para comunicá-los por meio de relatório escrito, tabelas e gráficos, com o apoio de planilhas eletrônicas.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Língua Portuguesa	(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	Arte	(EF15AR26) - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística. (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Matemática	(EF07MA26) - Descrever, por escrito e por meio de um fluxograma, um algoritmo para a construção de um triângulo qualquer, conhecidas as medidas dos três lados.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF07MA12) - Resolver e elaborar problemas que envolvam as operações com números racionais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional -Decomposição	Matemática	(EF07MA03) - Comparar e ordenar números inteiros em diferentes contextos, incluindo o histórico, associá-los a pontos da reta numérica e utilizá-los em situações que envolvam adição e subtração.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Matemática	(EF07MA06) - Reconhecer que as resoluções de um grupo de problemas que têm a mesma estrutura podem ser obtidas utilizando os mesmos procedimentos.
Animal 4D	Animais aquáticos - perguntas - Partilha de leitura.	Língua Inglesa	(EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos lidos na sala de aula ou em outros ambientes.
Animal 4D	Animais terrestres - perguntas - Partilha de leitura.	Língua Inglesa	(EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos lidos na sala de aula ou em outros ambientes.
Animal 4D	Dinossauros - perguntas - Partilha de leitura.	Língua Inglesa	(EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos lidos na sala de aula ou em outros ambientes.
Animal 4D	Insetos - perguntas - Partilha de leitura.	Língua Inglesa	(EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos lidos na sala de aula ou em outros ambientes.
Animal 4D	Pássaros - perguntas - Partilha de leitura.	Língua Inglesa	(EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos lidos na sala de aula ou em outros ambientes.
Maker	Simetria	Matemática	(EF07MA21) Reconhecer e construir figuras obtidas por simetrias de translação, rotação e reflexão, usando instrumentos de desenho ou softwares de geometria dinâmica e vincular esse estudo a representações planas de obras de arte, elementos arquitetônicos, entre outros.
Maker	Matéria e energia	Ciências	(EF07CI06) Discutir e avaliar mudanças econômicas, culturais e sociais, tanto na vida cotidiana quanto no mundo do trabalho, decorrentes do desenvolvimento de novos materiais e tecnologias (como automação e informatização).
Maker	Matéria e energia	Ciências	(EF07CI01) Discutir a aplicação, ao longo da história, das máquinas simples e propor soluções e invenções para a realização de tarefas mecânicas cotidianas.

8º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	[EF89LP02] - Analisar diferentes práticas (curtir, compartilhar, comentar, curar etc.) e textos pertencentes a diferentes gêneros da cultura digital (meme, gif, comentário, charge digital etc.) envolvidos no trato com a informação e opinião, de forma a possibilitar uma presença mais crítica e ética nas redes. (EF89LP08) Planejar reportagem impressa e em outras mídias (rádio ou TV/vídeo, sites), tendo em vista as condições de produção do texto - objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. - a partir da escolha do fato a ser aprofundado ou do tema a ser focado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato ou tema - que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes diversas, análise de documentos, cobertura de eventos etc. -, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc., da produção de infográficos, quando for o caso, e da organização hipertextual (no caso a publicação em sites ou blogs noticiosos ou mesmo de jornais impressos, por meio de boxes variados).
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Geografia	(EF08GE13) - Analisar a influência do desenvolvimento científico e tecnológico na caracterização dos tipos de trabalho e na economia dos espaços urbanos e rurais da América e da África.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Matemática	(EF08MA24) - Classificar as frequências de uma variável contínua de uma pesquisa em classes, de modo que resumam os dados de maneira adequada para a tomada de decisões.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	Matemática	(EF08MA01) Efetuar cálculos com potências de expoentes inteiros e aplicar esse conhecimento na representação de números em notação científica.

PROPOSTAS DO AMBIENTE EDUCACIONAL MULTIUSO E AS HABILIDADES DA BNCC - ANOS FINAIS



8º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Matemática	(EF08MA19) - Resolver e elaborar problemas que envolvam medidas de área de figuras geométricas, utilizando expressões de cálculo de área (quadriláteros, triângulos e círculos), em situações como determinar medida de terrenos.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF08MA04) - Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o uso de tecnologias digitais.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional -Decomposição	Matemática	(EF08MA11) - Identificar a regularidade de uma sequência numérica recursiva e construir um algoritmo por meio de um fluxograma que permita indicar os números seguintes.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Matemática	(EF08MA07) Associar uma equação linear de 1º grau com duas incógnitas a uma reta no plano cartesiano.
Maker	Matéria e energia	Ciências	(EF08CI03) Classificar equipamentos elétricos residenciais (chuveiro, ferro, lâmpadas, TV, rádio, geladeira etc.) de acordo com o tipo de transformação de energia (da energia elétrica para a térmica, luminosa, sonora e mecânica, por exemplo).
Maker	Matéria e energia	Ciências	(EF08CI02) Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais.
Maker	Matéria e energia	Ciências	(EF08CI03) Classificar equipamentos elétricos residenciais (chuveiro, ferro, lâmpadas, TV, rádio, geladeira etc.) de acordo com o tipo de transformação de energia (da energia elétrica para a térmica, luminosa, sonora e mecânica, por exemplo).
Maker	Matéria e energia	Ciências	(EF08CI02) Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais.

9º ANO

RECURSO	EIXO - CONCEITO-GRUPO- ATIVIDADE	COMPONENTE CURRICULAR	BNCC
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Letramento digital	Língua Portuguesa	[EF06HI01] - Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas). (EF69LP14) Formular perguntas e decompor, com a ajuda dos colegas e dos professores, tema/questão polêmica, explicações e ou argumentos relativos ao objeto de discussão para análise mais minuciosa e buscar em fontes diversas informações ou dados que permitam analisar partes da questão e compartilhá-los com a turma.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Cidadania digital	Língua Portuguesa	(EF69LP06) Produzir e publicar notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, podcasts noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural - resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais, gameplay, detonado etc.- e cartazes, anúncios, propagandas, spots, jingles de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentarista, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de booktuber, de vlogger (vlogueiro) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da Web 2.0, que amplia a possibilidade de circulação.
Plataforma Tecnologia e Computação	Cultura digital - Tecnologia e sociedade	Geografia	(EF09GE11) - Relacionar as mudanças técnicas e científicas decorrentes do processo de industrialização com as transformações no trabalho em diferentes regiões do mundo e suas consequências no Brasil.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Representação de dados	Língua Portuguesa	(EF69LP06) - Produzir e publicar notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, podcasts noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural - resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e podcasts culturais, gameplay, detonado etc.- e cartazes, anúncios, propagandas, spots, jingles de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentarista, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de booktuber, de vlogger (vlogueiro) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da Web 2.0, que amplia a possibilidade de circulação desses textos e "funde" os papéis de leitor e autor, de consumidor e produtor.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Hardware e software	Arte	(EF69AR35) - Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.
Plataforma Tecnologia e Computação	Tecnologia digital - Comunicação e redes	História	(EF09HI33) - Analisar as transformações nas relações políticas locais e globais geradas pelo desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Abstração	Matemática	(EF09MA04) - Resolver e elaborar problemas com números reais, inclusive em notação científica, envolvendo diferentes operações.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Algoritmo	Matemática	(EF09MA05) - Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivos e a determinação das taxas percentuais, preferencialmente com o uso de tecnologias digitais, no contexto da educação financeira.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional -Decomposição	Matemática	(EF09MA15) Descrever, por escrito e por meio de um fluxograma, um algoritmo para a construção de um polígono regular cuja medida do lado é conhecida, utilizando régua e compasso, como também softwares.
Plataforma Tecnologia e Computação	Pensamento computacional - Reconhecimento de padrões	Matemática	(EF09MA08) Resolver e elaborar problemas que envolvam relações de proporcionalidade direta e inversa entre duas ou mais grandezas, inclusive escalas, divisões em partes proporcionais e taxa de variação, em contextos socioculturais, ambientais e de outras áreas.