



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor(a)	Componente Curricular	Ano/Série	Bimestre
PRISCILA PINHEIRO	TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	3ª SÉRIES	3º
Justificativa			
Para esse bimestre propomos a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Desafios (ABD), buscando incentivar nos estudantes a liderança e autonomia para resolução de problemas. Todas as situações de aprendizagem irão proporcionar aos alunos a reflexão para que eles sejam responsáveis pelo aprendizado, contando sempre com a mediação do professor.			
Objetivos	Objetos de conhecimento	Datas	Situação de aprendizagem e habilidades
<ul style="list-style-type: none">- Criar uma notícia a partir da pauta assuntos sociais.- Produzir uma notícia relevante para a comunidade escolar.- Criar um gadget que expresse sua voz: que marca você quer deixar no mundo.- Acessar a Hora do Código e participar das fases de programação.- Criar imagem a partir dos códigos.	<p>TDIC, especificidades e impactos</p> <p>Letramento Digital - Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação</p> <p>Pensamento Computacional - Cultura Maker</p> <p>Programação (Plugada/ Desplugada).</p>	<p>Continuação do 1º Bim. - SA 4: 24 e 28/04</p> <p>Sit. de Aprend. 1 02 a 12/05</p> <p>08 a 12/05 - Segundo Orientação da DETEC - Auxiliando os Estudantes a Alteração da SED de acordos com os critérios pré estabelecidos</p> <p>Sit. de Aprend. 2 15 e 26/05</p> <p>Sit. Aprend. 3 29/05 a 16/06</p> <p>Sit. de Aprend. 4 19 a 30/06</p> <p>Observação: Previsão de Datas, podendo ter alterações de acordo com a Agenda da Escola e/ou com a necessidade de cada turma/sala.</p>	<p>Continuação SA 4 - 1º Bim: Moda & Identidade</p> <p>Situação de Aprendizagem 1: Notícia (Analisar o tratamento da mídia em relação a questões e pautas de relevância social, em especial, a seleção e destaque de fatos, a predominância de enfoque e as vozes não consideradas).</p> <p>Situação de Aprendizagem 2: Redes Sociais (Entender o funcionamento das redes sociais e utilizá-las para interação, compartilhamento de informações e resolução de problemas; Avaliar, de forma ética, crítica e reflexiva, a própria atuação e a atuação de terceiros enquanto usuários das redes sociais, tendo em vista as diferentes ações realizadas: seguir, curtir, criar, postar, compartilhar e comentar, dentre outras).</p> <p>Situação de Aprendizagem 3: Autoexpressão (Entender o funcionamento das redes sociais e utilizá-las para interação, compartilhamento de informações e resolução de problemas; Avaliar, de forma ética, crítica e reflexiva, a própria atuação e a atuação de terceiros enquanto usuários das redes sociais, tendo em vista as diferentes ações realizadas: seguir, curtir, criar, postar, compartilhar e comentar, dentre outras).</p>



			Situação de Aprendizagem 4 e 5: Programação e Pixels (Atuar de forma responsável e propor soluções em relação às práticas de incitação ao ódio e compartilhamento de conteúdos discriminatórios e/ou preconceituosos em ambiente digital; Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade; Compreender e identificar os quatro pilares do pensamento computacional como: Decomposição, Reconhecimento de padrões, Abstração e Algoritmo).
Competências Socioemocionais			
Abertura ao Novo (curiosidade para aprender e interesse artístico) Resiliência Emocional (autoconfiança) Engajamento com os outros (assertividade e iniciativa social) Autogestão (responsabilidade e foco) Amabilidade (empatia e respeito)			
Tema Transversal			
Ciência e Tecnologia; Multiculturalismo: Diversidade Cultural; Educação para o Consumo; Ética; Energia.			
Estratégias Didáticas			
Atividades Autodidáticas	Atividades Didático-cooperativas	Atividades Complementares	
<ul style="list-style-type: none">- Leitura e Análise de Textos- Resolução de Exercícios- Participação em sala de aula	<ul style="list-style-type: none">- Aprendizagem baseado em desafios;- Roda de Conversa/Debate- Dinâmicas em Grupo- Mapa Mental/Fluxograma- Quiz Interdisciplinar- Rotação por Estação.- Atividades “Mão na Massa”	<ul style="list-style-type: none">- Autoavaliação- Elaboração de Relatórios- Pesquisas Individual ou em Grupo	
Princípios e Premissas		Critérios de Avaliação	
Princípios: <ul style="list-style-type: none">- Protagonismo Juvenil- Quatro Pilares da Educação- Educação Interdimensional Premissas: <ul style="list-style-type: none">- Protagonismo- Corresponsabilidade		Avaliação processual considerando as atividades propostas e sua execução, dando oportunidade ao estudante de obter um feedback propositivo de suas produções, orais ou escritas, e oportunizando espaços para que sua habilidade possa ser aperfeiçoada continuamente. Avaliação Somativa ao final do Bimestre. <ul style="list-style-type: none">- Engajamento Parcial (EP): o estudante comprometeu-se pouco das ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre, dedicando-se e apoiando os colegas.	



- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- Engajamento Satisfatório (ES): o estudante comprometeu-se em parte das ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre, dedicando-se e apoiando os colegas.- Engajamento Total (ET): o estudante comprometeu-se de forma produtiva e efetiva nas ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre, dedicando-se e apoiando os colegas. |
|--|--|

Referências

Para o professor(a):

Base Nacional Comum Curricular, 2018

Currículo Paulista. SEDUC/SP

Material de Apoio ao Programa de Ensino Integral do Estado de São Paulo - Ensino Médio - CGEB, 2021

Currículo em Ação: 3ª Série - Linguagens e suas tecnologias. São Paulo: COPED

Currículo em Ação: 3ª Série - Ensino Médio, Volume 1

Para o estudante:

Currículo em Ação: 3ª Série - Linguagens e suas tecnologias. São Paulo: COPED