



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor(a)	Componente Curricular	Ano/Série	Bimestre
PRISCILA PINHEIRO	TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	3ª SÉRIES	3º
Justificativa			
Objetivos	Objetos de conhecimento	Datas	Situação de aprendizagem e habilidades
	<ul style="list-style-type: none">- TDIC, especificidades e impactos;- Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC;- Compreensão e produção crítica de conteúdo da informação;- Mídias Digitais e Linguagens Midiáticas;- Programação (Plugada/Desplugada);- Robótica; e- Pensamento Científico.	<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>Identificar os algoritmos, as linguagens e os recursos tecnológicos das redes sociais, seus efeitos, restrições e potencial de criação de conteúdo para usar as redes sociais de forma mais crítica e criativa.</p> <p>Criar e editar conteúdos novos, por meio de textos, imagens, vídeos, integrando e reelaborando conhecimentos e conteúdos prévios, de forma criativa e considerando os direitos de propriedade e as licenças abertas (Creative Commons).</p> <p>Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria.</p> <p>Participar de movimentos, coletivos ou de formas diversas de ativismo juvenil, de maneira crítica, responsável e ética, por meio da apropriação de linguagens, recursos tecnológicos, ferramentas e ambientes digitais.</p> <p>Analisar e contribuir com a solução de problemas e/ou demandas da comunidade, cidade ou região, de forma colaborativa, com o uso de recursos digitais e/ou ambientes em rede, buscando e compartilhando respostas, resultados e conclusões na perspectiva de ampliar as possibilidades de intervenção social.</p> <p>Selecionar e produzir conteúdos por meio de mídia digital, de maneira ética, responsável e colaborativa.</p>



			<p>Implementar projetos por meio de linguagem de programação utilizando softwares educacionais de linguagem de programação</p> <p>Integrar a programação de diferentes componentes (com ou sem sensores e atuadores) para automação de objetos.</p> <p>Utilizar raciocínio lógico em exemplos concretos de investigação de problemas ou desafios.</p>
Competências Socioemocionais			
<p>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)</p>			
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	
<p>Princípios:</p> <ul style="list-style-type: none">- Protagonismo Juvenil- Quatro Pilares da Educação- Educação Interdimensional <p>Premissas:</p> <ul style="list-style-type: none">- Protagonismo- Corresponsabilidade		<p>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.</p> <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.- 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