



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor(a)	Componente Curricular	Ano/Série	Bimestre
PRISCILA PINHEIRO	TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	1ª, 2ª e 3ª séries EM	4º
Justificativa			
A competência nº05 da BNCC diz que o estudante precisa compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo”. Baseado nesta competência, a SEDUC fez parceria com a Plataforma ALURA, onde disponibilizou o Curso Scratch para os estudantes dos 6º anos do Ensino Fundamental até as 3ª séries do Ensino Médio e será ministrado nas aulas de Tecnologia e Inovação.			
Objetivos	Objetos de conhecimento	Datas	Habilidades
Ensinar a Programação aos estudante focando no raciocínio lógico, capacidade crítica, criatividade e capacidade de abstração. Além de pensar de forma estruturada e eficiente para solucionar problemas com ou sem o uso de tecnologia.	1º Projeto: Tradutor Um jogo onde o jogador consegue perguntar qualquer palavra para ser traduzida. 2º Projeto: Adivinha quem é? Jogo parecido com o famoso Cara a Cara, onde o jogador perguntando as características dos personagens tenta descobrir qual é o personagem secreto. 3º Projeto: Pedra, Papel e Tesoura Jogo Tradicional onde o estudante irá jogar com a máquina.	09 a 13/10 Finalização do Projeto Tradutor 16/10 a 10/11 Projeto Adivinha quem é? 13/11 a 01/12 Projeto Pedra, Papel e Tesoura 04 a 15/12 Criação	Pensamento Computacional: - Compreender e identificar os quatros pilares do pensamento computacional como: Decomposição, Reconhecimento de padrões, Abstração e Algoritmo. - Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade. - Implementar projetos por meio de linguagem de programação utilizando softwares educacionais de linguagem de programação. - Construir algoritmos com desvios condicionais lógicos utilizando uma linguagem de programação.
Competências Socioemocionais			
Abertura ao Novo, Engajamento com os outros, Autogestão e Amabilidade.			
Tema Transversal			
Ciência e Tecnologia			
Estratégias Didáticas			
Atividades Autodidáticas	Atividades Didático-cooperativas	Atividades Complementares	
Plataforma ALURA e SCRATCH	Atividades “Mão na Massa”	Slides da Plataforma ALURA	
Princípios e Premissas		Critérios de Avaliação	

**Princípios:**

- Protagonismo Juvenil
- Quatro Pilares da Educação
- Educação Interdimensional

Premissas:

- Protagonismo
- Corresponsabilidade

A avaliação se dará de maneira diagnóstica, formativa e contínua, com registros constantes na Plataforma ALURA, SCRATCH e B.I. Escola Total. Será considerada a participação nas atividades, o empenho, a iniciativa e a colaboração com os demais estudantes nas aulas, além da análise das produções. Avaliação Somativa ao final do Bimestre.

- 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):**

Plataforma ALURA - Curso Pensamento Computacional e Scratch

Para o estudante:

Plataforma ALURA - Curso Pensamento Computacional e Scratch
Centro de Mídias SP - CMSP WEB