



GUIA DE APRENDIZAGEM



Disciplina: Tecnologia e Inovação

Prof.: Douglas Nicolini

Turma:
6º anos
ABCDE

O que vamos aprender?

TDIC - Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDICs.

Letramento Digital - Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação.

Pensamento Computacional -
Programação (Plugada /
Desplugada)

Habilidades

Analisar e elaborar produções digitais que ressignifiquem criações anteriores em circulação, por meio de diversos tipos de remixagem, considerando os direitos de propriedade e as licenças abertas (Creative Commons).

Produzir conteúdos digitais a partir de um planejamento, colocando em prática a criatividade, ética, responsabilidade e senso crítico, demonstrando habilidades de curadoria

Discutir problemas sociais e locais em ambientes mediados por tecnologias.

Identificar a presença da programação em operações do cotidiano e reconhecer que a aprendizagem de programação faz parte de seu contexto de vida e do processo de resolução de problemas.

Controle de frequência

Aulas bimestrais previstas:

11 aulas

Como serei avaliado?

Participação nas atividades teóricas e práticas na sala de informática (engajamentos: total / satisfatório / parcial) que podem ser individuais ou duplas/grupos a combinar com o professor durante as aulas.

Bimestre:

3º BIMESTRE

DE 26/07 A 08/10/2022

Conteúdos digitais



PROJETOS DO BIMESTRE: INTERCLASSES, QUESTIONÁRIOS SOCIOEMOCIONAIS E AVALIAÇÕES EXTERNAS NA SED (APOIO NA SALA DE INFORMÁTICA).

Referências: Currículo Paulista 2022.