# 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.**