GUIA DE APRENDIZAGEM

Disciplina: Tecnologia e Inovação

Prof.: Douglas

Turma: 8º ano ABCDE

O que vamos aprender?

Letramento digital

Pensamento Computacional

Habilidades

Letramento digital analisar o fenômeno dos influenciadores digitais, comparando diferentes perfis, levantando hipóteses sobre as possíveis razões de sucesso junto a seguidores e identificando o funcionamento de algoritmos que medem a influência social

Letramento digital 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.

Letramento digital Engajar-se de maneira colaborativa para resolver problemas locais e/ou globais, envolvendo participação, inteligência coletiva e autoria

Pensamento Computacional Identificar e compreender noções espaciais e desenvolver o raciocínio lógico em atividades concretas por meio da programação desplugada utilizando a imaginação e a criatividade.

Pensamento Computacional Construir objetos usando materiais não estruturados, marcenarias, materiais não estruturados, ou eletromecânicos combinados com material produzido por intermédio de equipamentos e recursos tecnológicos existente no espaço maker.

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:

2º Bimestre

DE 25 / 04 22 A 06/07/2022

Conteúdos digitais

PROJETOS DO BIMESTRE: semana da matemática, pesquisas das demais áreas do conhecimento (a combinar como apoio), festa junina e avaliações externas (SED).

Referências: Currículo Paulista 2022.