



E.E. PROFª SYLVIA RIBEIRO DE CARVALHO
GUIA DE APRENDIZAGEM 2023



PROFESSORA: DAIANA MANOEL VIEIRA		TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	8º ANO B	3º BIMESTRE
JUSTIFICATIVA Tecnologia e Inovação é compreender como articular as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação, Letramento digital e Pensamento Computacional para ampliar perspectivas de ensino e aprendizagem relacionando a tecnologia e inovação aos demais componentes curriculares e ainda auxiliar os estudantes em como interferir de maneira ética e criativa na sociedade em que vive.				
3º BIMESTRE				
OBJETIVOS	CONTEÚDO DO COMPONENTE	HABILIDADES		
Compreender o funcionamento das redes sociais no que diz respeito às formas de publicidade nos meios digitais, aos mecanismos de disseminação de fake news, à busca frequente de aumento do capital social e suas consequências, dentre outros, para usar as redes sociais de forma mais crítica. Desenvolver processos de produção autoral, por meio de imagens, vídeos e textos, com senso estético e ético, criando e analisando diferentes 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. Realizar de forma contínua produções de uma mídia digital específica e a análise crítica de textos digitais em diferentes formato.	TDIC, especificidades e impactos. Criatividade, remix e questões éticas e legais envolvidas nos usos das TDIC. Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação. Mídias Digitais e Linguagens Midiáticas. Compreensão e produção crítica de conteúdo e curadoria da informação. Programação (Plugada/Desplugada).	TDIC LETRAMENTO DIGITAL PENSAMENTO COMPUTACIONAL		



E.E. PROFª SYLVIA RIBEIRO DE CARVALHO
GUIA DE APRENDIZAGEM 2023



Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica.
Interpretar um algoritmo em linguagem natural e convertê-lo em uma linguagem de programação.

TEMAS TRANSVERSAIS

Ética: Desenvolver no aluno a capacidade de confiar em si próprio, intensificando trocas de experiências, para que seja valorizada, respeitando o aluno e suas ideias, incentivando no aluno a solidariedade, a ajuda ao próximo, por meio da aplicação de trabalhos em equipe reforçando os laços de amizade, compreensão e respeito mútuo.

Pluralidade cultural: Demonstrar ao aluno que a Química é um instrumento de conhecimento e pesquisa de vários povos, enfatizando o respeito às diferenças culturais e étnicas das diversas nações, as quais contribuíram para a evolução da ciência e principalmente em relação à diversidades culturais entre alunos. Aprendendo a se posicionar de forma a compreender a relatividade de opiniões, preferências, gostos, escolhas.

Cidadania: Promovendo de forma direta ou indireta reflexões sobre a responsabilidade de cada um em relação ao meio em que vive, provocando mesmo que lentamente mudanças na postura do aluno.

Meio Ambiente – A natureza e seus recursos materiais.

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Persistência, determinação, organização, responsabilidade, imaginação criativa, resiliência.

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS

ATIVIDADES AUTODIDÁTICAS	ATIVIDADES DIDÁTICO-COOPERATIVAS	ATIVIDADES COMPLEMENTARES
✓ Utilização de recursos tecnológicos; ✓ Pesquisa na biblioteca e no laboratório de informática; ✓ Leitura, interpretação e resolução de situações problemas; ✓ Devolutivas aos estudantes; ✓ Retomar técnicas como grifo, síntese e esquema na leitura de enunciados e na resolução de situação problema.	✓ Discussão e socialização das resoluções dos exercícios na sala de aula; ✓ Resolução de questões propostas; ✓ Discussão de textos em grupo; ✓ Trabalhos de pesquisa (livro didático ou internet) e socialização das conclusões em grupo;	✓ Tutoria; ✓ Nivelamento; ✓ Sondagem dos conhecimentos prévios; ✓ Recuperação contínua e intensiva; ✓ Indicação de vídeos, filmes e documentários sobre os temas abordados; ✓ Retomada de conteúdos necessários; ✓ Pesquisas em sala de Informática;



E.E. PROFª SYLVIA RIBEIRO DE CARVALHO
GUIA DE APRENDIZAGEM 2023



- ✓ Atividades em grupo, estimulando o trabalho cooperativo onde o aluno respeite e saiba ouvir a opinião do colega;
- ✓ Compartilhamento de boas práticas;
- ✓ Aluno Monitor;

- ✓ Indicação de textos diversos (caderno do aluno e outros) sobre o assunto abordado em sala, seguida de discussão;

VALORES TRABALHADOS NA DISCIPLINA

Educação Interdimensional: Preparar o aluno para desenvolver pensamentos autônomos e críticos e para formular seus próprios juízos de valor, por meio de mudanças de métodos e de como conduzir o processo de ensino-aprendizagem.

Pedagogia da presença: Acompanhando com proximidade o desenvolvimento do aluno no dia a dia e o auxiliando no que for necessário.

Protagonismo Juvenil: Envolvendo os alunos na gestão de seu próprio desenvolvimento educacional.

Os Quatro Pilares da Educação: (Aprender a Ser- Aprender a Conhecer - Aprender a Fazer – Aprender a Conviver)

Corresponsabilidade: (todos os envolvidos no cotidiano do estudante são responsável pelo processo de ensino e aprendizado).

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- ✓ Avaliação do engajamento e desenvolvimento das atividades semestrais da unidade curricular e entrega do trabalho final para culminância.
- ✓ Assiduidade.

REFERÊNCIAS

PARA O PROFESSOR:

Sites de pesquisa de educação: <https://brasilecola.uol.com.br/>, <https://escolaeducacao.com.br/>, planosdeaula.novaescola.org.br, [cmsgp repositório](https://cmsgp.repositorio.org/).

PARA O ALUNO:

Sites de pesquisa de educação: <https://brasilecola.uol.com.br/>, <https://escolaeducacao.com.br/> e outros.