



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor: NILSON GELAMO CHAGAS	Disciplina: TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	Ano: 1º A / B	4º BIMESTRE
---------------------------------	-----------------------------------	---------------	-------------

JUSTIFICATIVA DO CONTEÚDO DO BIMESTRE:

Desenvolver a programação e promover o conhecimento digital através da utilização de plataformas educacionais, tornando o aprendizado e promovendo o conhecimento mais atrativo e significativo para o aluno.

4º BIMESTRE

OBJETIVOS	CONTEÚDOS DA DISCIPLINA	HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Utilizar de maneira benéfica, potencializando a aprendizagem dos alunos através das plataformas de programação;<input type="checkbox"/> Fortalecer o processo de aprendizagem através de plataformas educacionais, de forma personalizada, contextualizada e significativa para o estudante, integrada ao Currículo Paulista.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Programação (plugada/desplugada)	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Construir algoritmos com desvios condicionais lógicos utilizando uma linguagem de programação.

TEMA TRANSVERSAL

- ÉTICA** – Levar os alunos a refletir que todos estão usufruindo o mesmo direito à educação e que nem por isso necessitam ser iguais. Reconhecendo seus limites e suas possibilidades, além dos limites dos outros. Para que através dessa reflexão os alunos a expressem mais facilmente sentimentos e emoções, admitindo dúvidas sem medo de serem ridicularizados.



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

- MEIO AMBIENTE** - Levar os alunos a identificarem as características do espaço físico em que ocorrem as aulas de Educação Física (no que se refere às condições do piso, da qualidade do ar, do tratamento sonoro, da incidência/ausência de luz e calor, entre outros fatores). Também levá-los a vivenciar situações em ambientes diferenciados, como: parques, praças e clubes, para que possam estabelecer comparações com a realidade vivida no dia a dia, principalmente em tempos de pandemia.
- Pluralidade Cultural** - Espera-se que o aluno, a partir da exploração e do conhecimento do Patrimônio Cultural material e imaterial em seus diferentes contextos, possa identificar a arte como parte integrante da cultura, ampliando dessa forma sua visão de mundo, percebendo-se como indivíduo protagonista, ativo e participante da sociedade, construindo sua sensibilidade crítica e histórica, contextualizando a diversidade no reconhecimento e na valorização.
- 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

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS

ATIVIDADES AUTODIDÁTICAS	ATIVIDADES DIDÁTICO-COOPERATIVAS	ATIVIDADES COMPLEMENTARES
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Utilização da plataforma Alura através do CMSP<input type="checkbox"/> Utilização da plataforma Scratch<input type="checkbox"/> Leitura e interpretação de textos e vídeos;<input type="checkbox"/> Apreciação e sistematização de vídeos e imagens;<input type="checkbox"/> Atividades de programação;<input type="checkbox"/> Atividades criativas individuais.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Socialização de experiências;<input type="checkbox"/> Contextualização sobre os conteúdos estudados e suas relações com o objetivo e proposta da aula;<input type="checkbox"/> Atividades práticas individuais.	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Nivelamento;<input type="checkbox"/> Tutoria<input type="checkbox"/> Sondagem dos conhecimentos prévios;<input type="checkbox"/> Resolução de projetos;<input type="checkbox"/> Plano de Ação;<input type="checkbox"/> Critérios de Avaliação;<input type="checkbox"/> Reunião de Pais, Mães e Responsáveis<input type="checkbox"/> Projeto – Halloween<input type="checkbox"/> Projeto – Semana da Consciência Negra

VALORES TRABALHADOS NA DISCIPLINA

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Educação Interdimensional: Preparar o aluno para desenvolver pensamentos autônomos e críticos e para	
--	--



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

- | | |
|--|--|
| <p>formular seus próprios juízos de valor, por meio de mudanças de métodos e de como conduzir o processo de ensino-aprendizagem.</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Pedagogia da presença: Acompanhando com proximidade o desenvolvimento do aluno no dia a dia e o auxiliando no que for necessário.<input type="checkbox"/> 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)<input type="checkbox"/> Corresponsabilidade: (Todos os envolvidos no cotidiano do estudante são responsáveis pelo processo de ensino e aprendizado). | <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> ENGAJAMENTO TOTAL- Comprometeu-se de forma produtiva e efetiva nas ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando as colegas<input type="checkbox"/> ENGALAMENTO SATISFATÓRIO: Comprometeu-se em parte das ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando as colegas.<input type="checkbox"/> ENGAJAMENTOPARCIAL: Comprometeu-se pouco com as ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando as colegas<input type="checkbox"/> RECUPERAÇÃO: Atividade aplicada na Semana de Estudos Intensivos. A atividade da S.E.I.<input type="checkbox"/> COMPENSAÇÃO DE AUSÊNCIA: Será oferecida para os alunos que excederam o limite de faltas. Compensação de ausência não implica em recuperação de notas. |
|--|--|

REFERÊNCIAS

PAR O PROFESSOR:

- Plataforma CMSPI: <https://cmfspweb.ip.tv/login>
- Plataforma SCRATCH: <https://scratch.mit.edu/>
- Habilidades de Tecnologia e Inovação

PARA O ALUNO:

- Plataforma CMSPI: <https://cmfspweb.ip.tv/login>
- Plataforma SCRATCH: <https://scratch.mit.edu/>



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
PPROGRAMA DE ENSINO INTEGRAL
EE. Profa Sylvia Ribeiro de Carvalho
Rua Nair Rosilho Gutierrez, 345 - Nova Marília – CEP: 17523-150
E-MAIL: e047843a@see.sp.gov.br - Tel. 3417-3280 - Marília – SP



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023