



## GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor: NILSON GELAMO CHAGAS	Disciplina: TECNOLOGIA E INOVAÇÃO	Ano: 1º A / B	4º BIMESTRE
<b>JUSTIFICATIVA DO CONTEÚDO DO BIMESTRE:</b> 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"><li>❑ Utilizar de maneira benéfica, potencializando a aprendizagem dos alunos através das plataformas de programação;</li><li>❑ Fortalecer o processo de aprendizagem através de plataformas educacionais, de forma personalizada, contextualizada e significativa para o estudante, integrada ao Currículo Paulista.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Programação (plugada/desplugada)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>❑ Construir algoritmos com desvios condicionais lógicos utilizando uma linguagem de programação.</li></ul>	
TEMA TRANSVERSAL			
<ul style="list-style-type: none"><li>❑ <b>ÉTICA</b> – 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.</li></ul>			



## 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

- ☐ Utilização da plataforma Alura através do CMSP
- ☐ Utilização da plataforma Scratch
- ☐ Leitura e interpretação de textos e vídeos;
- ☐ Apreciação e sistematização de vídeos e imagens;
- ☐ Atividades de programação;
- ☐ Atividades criativas individuais.

#### ATIVIDADES DIDÁTICO-COOPERATIVAS

- ☐ Socialização de experiências;
- ☐ Contextualização sobre os conteúdos estudados e suas relações com o objetivo e proposta da aula;
- ☐ Atividades práticas individuais.

#### ATIVIDADES COMPLEMENTARES

- ☐ Nivelamento;
- ☐ Tutoria
- ☐ Sondagem dos conhecimentos prévios;
- ☐ Resolução de projetos;
- ☐ Plano de Ação;
- ☐ Critérios de Avaliação;
- ☐ Reunião de Pais, Mães e Responsáveis
- ☐ Projeto – Halloween
- ☐ Projeto – Semana da Consciência Negra

#### VALORES TRABALHADOS NA DISCIPLINA

- ☐ **Educação Interdimensional:** Preparar o aluno para desenvolver pensamentos autônomos e críticos e para

#### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



## GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

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 responsáveis pelo processo de ensino e aprendizado).

- ☐ **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
- ☐ **ENGALAMENTO SATISFATÓRIO:** Comprometeu-se em parte das ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando as colegas.
- ☐ **ENGAJAMENTOPARCIAL:** Comprometeu-se pouco com as ações e atividades desenvolvidas, ao longo do bimestre/ semestre/ ano, dedicando-se e apoiando as colegas
- ☐ **RECUPERAÇÃO:** Atividade aplicada na Semana de Estudos Intensivos. A atividade da S.E.I.
- ☐ **COMPENSAÇÃO DE AUSÊNCIA:** Será ofertada para os alunos que excederam o limite de faltas. Compensação de ausência não implica em recuperação de notas.

## REFERÊNCIAS

### PAR O PROFESSOR:

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

### PARA O ALUNO:

- ☐ Plataforma CMSP: <https://cmspweb.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](mailto:e047843a@see.sp.gov.br) - Tel. 3417-3280 - Marília – SP



## GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023