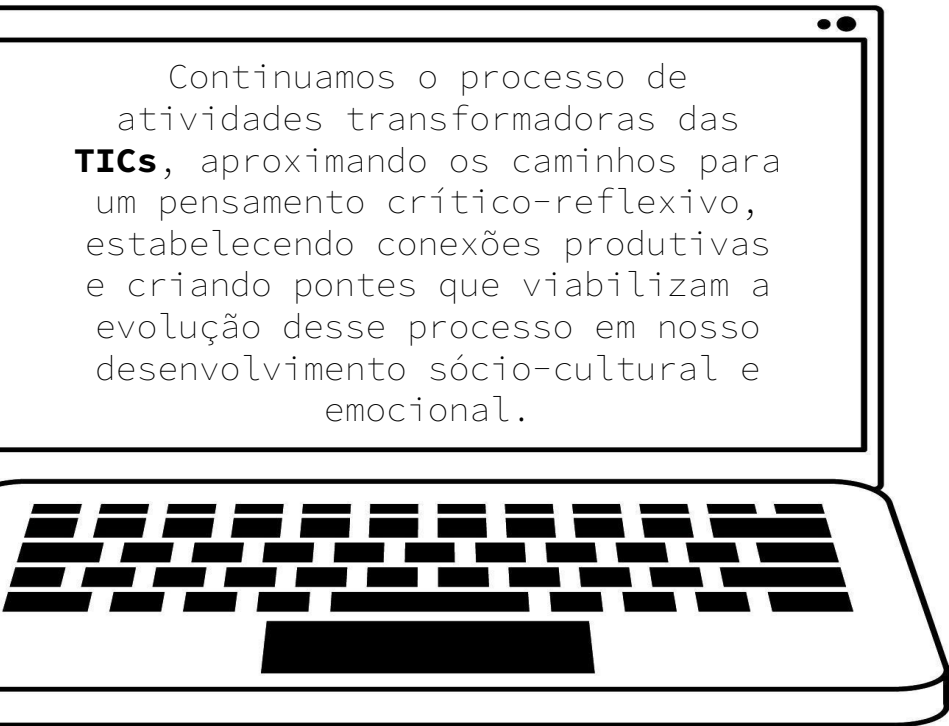


# TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação

## Previsão 2023 - 2º Trimestre - 6º ANO

Queridos alunos, eu, **professor Almiro Dottori**, fico feliz em poder compartilhar com vocês nossos temas e atividades para o segundo trimestre de 2023.



Continuamos o processo de atividades transformadoras das **TICs**, aproximando os caminhos para um pensamento crítico-reflexivo, estabelecendo conexões produtivas e criando pontes que viabilizam a evolução desse processo em nosso desenvolvimento sócio-cultural e emocional.

### É SEMPRE BOM LEMBRAR...

- Respeitar as regras e combinados da Escola;
- Proporcionar um ambiente saudável para a prática educacional, no sentido de respeitar e cuidar das formas e possibilidades de interação;
- Considerar em suas atitudes a importância do protocolo de biossegurança;
- Promover a participação produtiva, pontual e organizada nas aulas;
- Adotar uma postura respeitosa e colaborativa para com os colegas.

# Áreas de conhecimento, conteúdo e projetos.

## Cultura e Tecnologia Digital

LETRAMENTO DIGITAL / CIDADANIA  
DIGITAL / TECNOLOGIA E SOCIEDADE

### Os nativos digitais sabem tudo?

Os “nativos digitais” sabem tudo? Geralmente se acredita que incluem as pessoas nascidas a partir das décadas de 1990 ou 2000. Essas pessoas crescem cercadas por computadores, smartphones, tablets e outras tecnologias digitais e têm uma compreensão natural e intuitiva de como usá-las. São considerados como tendo habilidades e características únicas, como a capacidade de processar informações rapidamente, multitarefa e a habilidade de encontrar e compartilhar informações online. Mas, será que eles sabem tudo? Acreditamos que não, pois também são criticados por seu suposto hábito de serem menos focados e terem uma menor capacidade de atenção, bem como por sua dependência excessiva de tecnologia.

Pontos que serão abordados:

- ❑ Organização digital, armazenamento, comunicação digital, rede mundial de computadores, conteúdo apropriado e outros.

## Educação Midiática

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL / PRODUÇÃO  
FONOGRÁFICA / REDES SOCIAIS

### Linguagens de programação!

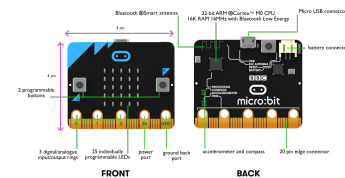
## Manipulação de imagem e animação



Vamos utilizar a técnica de animação com a programação de sequenciamento de imagens. Organizando um projeto no SCRATCH para compor uma imagem, gravar um som, editar e finalizar uma história.

- ❑ Os “tipos” de arquivos;
- ❑ As “medida/tamanho” do arquivo digital;
- ❑ Os “locais’ de armazenamento.

# Áreas de conhecimento, conteúdo e projetos.



O micro:bit é um pequeno computador programável de bolso, que foi criado pela rede pública de TV e rádio, BBC do Reino Unido. Foi desenvolvido com o objetivo de despertar o interesse das crianças e adolescentes por programação, inspirar os jovens a desenvolver a criatividade digital e assim, contribuir para a criação de uma geração de empreendedores inovadores.

## Pensamento Computacional

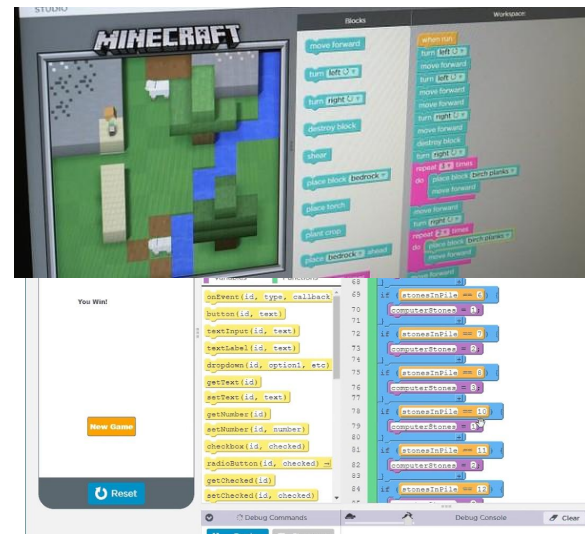
ALGORITMO / DECOMPOSIÇÃO  
/RECONHECIMENTO DE PADRÕES

### APP LAB

A Hora do Código, criada pela ONG Code.org, é um movimento global que visa desmistificar a programação e mostrar aos alunos, professores e pais como dar os primeiros passos neste universo.

Com a ferramenta APPLAB vamos realizar os projetos:

❑ Aplicativo afetivo “mãe”



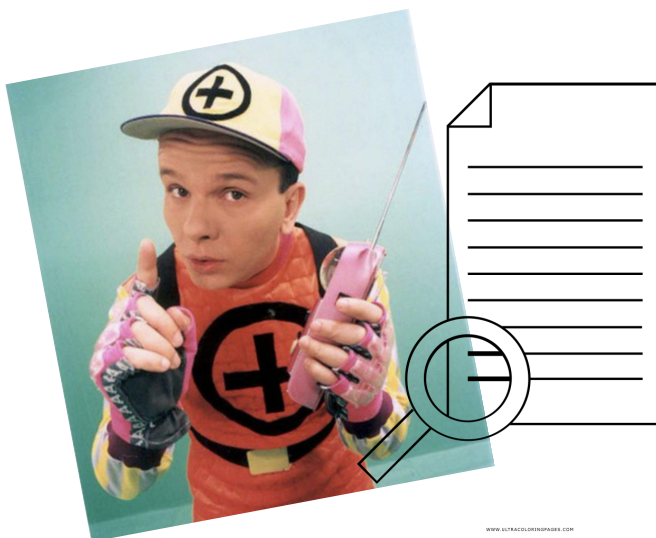
1. **Resolução de Problemas:** Ao trabalhar com robótica, os alunos aprendem a identificar problemas, avaliar as possíveis soluções e encontrar a melhor forma para resolver um desafio.
2. **Pensamento Crítico:** Os alunos são desafiados a pensar de maneira crítica para identificar o problema, analisar a situação e criar uma solução otimizada.
3. **Trabalho em Equipe:** A robótica é uma atividade colaborativa, os alunos precisam trabalhar em equipe para criar uma solução eficaz.
4. **Criatividade:** A robótica permite que os alunos usem sua criatividade para projetar e construir soluções inovadoras para problemas específicos.
5. **Compreensão de Tecnologia:** A robótica ajuda os alunos a entender melhor como a tecnologia funciona e como pode ser usada para resolver problemas do mundo real.
6. **Habilidade de Programação:** A habilidade de programação é utilizada em muitas áreas de conhecimento, criando soluções tecnológicas para problemas complexos. Com o desenvolvimento de aplicativos e sistemas operacionais podemos transformar a vida do homem na terra.

# TIC tem avaliação, Professor?

**SIIM!!!**

**PORQUE SIM NÃO É RESPOSTA!**

Cada vez mais, alunos e professores utilizam recursos tecnológicos em sala de aula, ampliando os horizontes de ensino, mas não podemos abandonar as bases e metodologias já consolidadas da educação.



## PROVA ("P")

- Projeto de produção programação em bloco APPLAB: 4 pontos
- Projeto de produção em midialogia: 4 pontos
- Trabalho sobre a "Placa MicroBit": 3 pontos
- Projeto SCRATCH: 3 pontos
- Autoavaliação: 4 pontos

## ADOS

### Atividades diversificadas e observações sistematizadas

12 pontos distribuídos sobre os aspectos relacionados com:

- Postura e desenvolvimento para trabalhos em grupo;
- Projeto de registro das atividades e portfólio;
- Participação nas aulas;
- Observação sistematizada e contínua.

