

**PLANO DE AULA TRIMESTRAL - EJA IV ETAPA (ENSINO FUNDAMENTAL)
QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL - INFORMÁTICA BÁSICA**

CANAL EDUCAÇÃO
TURMA: EJA IV - 6º E 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
TURNOS: NOITE
PERÍODO: 13/05 A 30/08/2024 – 2º TRIMESTRE

ELEMENTOS ESTRUTURANTES

Competências Gerais: 02. Pensamento científico, crítico e criativo; 05. Cultura Digital.					
Delimitação do Tema	Habilidades	Componente Curricular	Data	Objetivos de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento
Reconhecer os componentes de um computador	<p>(EMIFFTP02) Levantar e testar hipóteses para resolver problemas do cotidiano pessoal, da escola e do trabalho, utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.</p> <p>(EMIFFTP06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais relacionados à produtividade, à colaboração e/ou à comunicação, observando a necessidade de seguir</p>	<p align="center">ARQUITETURA E MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES 3ª FEIRA 19:30 ÀS 20:30 (AULA 01) 20:45 ÀS 21:45 (AULA 02) PROF, RILDO OLIVEIRA</p>	14/05	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o funcionamento e a evolução do modelo de processadores computacionais. 	Processadores em computadores modernos
			21/05	<ul style="list-style-type: none"> Abordar as características fundamentais dos sistemas de memórias dos computadores. 	Os tipos de memórias para computadores
			28/05	<ul style="list-style-type: none"> Abordar a organização e formatação de dados em discos magnéticos e ópticos. 	Memórias secundárias de um computador
			04/06	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as diversas arquiteturas existentes das placas mães. 	Placa central de componentes de um computador
			11/06	<ul style="list-style-type: none"> Examinar placas gráficas e sua utilização no mundo computacional. 	Placas Gráficas e Fontes de Energias.

as boas práticas de segurança da informação no uso das ferramentas.	18/06	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as licenças de Software livres e proprietários. 	Licenças de Softwares no mundo da Informática.
	25/06	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os conceitos iniciais de direitos autorais em softwares. 	Direitos autorais no desenvolvimento de Software
	02/07	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os conceitos iniciais de direitos autorais em softwares. 	Aula 01: Projeto: Estudar pode ser leve Aula 02: Os contratos de venda de Software. Uso da lei nº 9.609 - 19/02/1998
	09/07	<ul style="list-style-type: none"> Compreender as principais técnicas em um orçamento de serviço de reparo em computadores. 	Planejamento e Criação de Ordem de serviço e Execução
	15/07 a 29/07 – Férias coletivas		
	06/08	<ul style="list-style-type: none"> Compreender as principais técnicas em um orçamento de serviço de reparo em computadores. 	Leis e Regras que fundamentam a Ordem de Serviço e Contratos
	13/08	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as principais ferramentas para manuseio correto na manutenção de computadores. 	Principais ferramentas usadas na manutenção de computadores
	20/08	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer conceitos de sistemas inteligentes. 	Tecnologias emergentes

			27/08	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer através de exemplos tecnologias para modernização de setores de uma empresa através da informática. 	Automação computacional
--	--	--	-------	--	-------------------------

Obs.: As possíveis divergências que, eventualmente, possam surgir entre o conteúdo em destaque nesse plano e o desenvolvido na sala, decorrem da flexibilidade típica de um planejamento, que em razão das dificuldades que surgem no processo de ensino – aprendizagem, e da busca constante por inovar e desenvolver um conteúdo mais próximo da realidade do aluno; motivam o docente de estúdio a buscar um constante aperfeiçoamento, visando sempre o melhor aprendizado do alunado.

Teresina - Piauí, 25 de abril de 2024.

METODOLOGIA / RECURSOS

- A disciplina será regida pela dialogicidade e prática com recurso áudio visual.
- Proposta e correção de exercícios de classe e /ou para casa.
- Usará a plataforma virtual como ambiente para construção da inteligência coletiva, onde os alunos, professores de estúdio e professores presenciais trocarão opiniões e solucionarão dúvidas a respeito da disciplina, enaltecendo assim o conhecimento coletivo.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Lousa interativa touchscreen;
- Livros;
- Slides;
- Vídeos;
- Chroma key;
- Alpha.

AVALIAÇÃO:

Processo Nº: 00011.007326/2024-14

Instrução Normativa Nº: 4/2024

INSTRUÇÃO NORMATIVA /SUPEN Nº 4 DE JANEIRO DE 2024

Art. 5º – A Avaliação Qualitativa comum a todas as etapas, níveis e modalidades deve ser compreendida como uma prática processual, diagnóstica, contínua e cumulativa da aprendizagem, de forma a garantir a prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e o redimensionamento da prática educava.

§ 1º – Na Avaliação Qualitativa (AQL) o estudante será avaliado no decorrer do trimestre segundo os critérios de Produção Textual, Oralidade e Participação.

I. Produção textual: corresponderá a 40%, (quarenta por cento) compreendendo expressão escrita da compreensão do conhecimento desenvolvido em sala de aula, em trabalhos

de pesquisa individual e/ou coletiva, fichas, relatórios, portfólios, textos, aplicados individualmente e/ou em grupos, que possibilitem a análise do desempenho do estudante no processo de ensino-aprendizagem.

II. Oralidade: corresponderá a 30% (trinta por cento) da avaliação e compreende expressão, formulação e/ou resposta a questionamentos orais em seminários, debates, aplicados individualmente e/ou em grupos, para análise do desempenho do estudante no processo de ensino-aprendizagem.

III. Participação: corresponderá a 30% (trinta por cento) da avaliação, compreendendo o interesse, o comprometimento e a atenção aos temas discutidos nas aulas; cumprimento das atividades individuais e em grupo (feiras, circuitos, projetos, olimpíadas do conhecimento) internas e externas à sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

STALLINGS, W. **Arquitetura e organização de computadores. São Paulo (Sp): Pearson, 2010.**

TANENBAUM, A. S.; AUSTIN, T. **Organização estruturada de computadores. São Paulo (Sp): Pearson Prentice Hall, 2013.**