

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

CANAL EDUCAÇÃO
TURMA: EJA IV - 6º E 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
TURNO: NOITE
PERÍODO: 01/03 A 29/03/2024 – 1º TRIMESTRE

ELEMENTOS ESTRUTURANTES

<p>Disciplina: Análise e Lógica de Programação Professor: Rildo Oliveira Aula: terça-feira das 18:30 às 19:30 - 1 aula ao vivo - novo horário vigente a partir de 11/03/24</p>					
Delimitação do Tema	Competência Geral	Habilidade	Data	Objetos do Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem
Conceitos, tipos e estrutura dos dados na informática	05. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir	<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>	05/03	Algoritmo: Formas de representação e refinamentos sucessivos	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar as diferentes formas que podem ser representados um algoritmo, fluxograma e pseudocódigo; • Realizar exercícios que exemplifica como construir estes fluxogramas.
		<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 as boas práticas de</p>	12/03	Tipos de Dados	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir identificar a diferença dos tipos de dados como, inteiro, float, caractere entre outros, conseguindo identificar quando cada um deles deve ser utilizado;

	conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Competência Geral BNCC, nº05)	segurança da informação no uso das ferramentas.	19/03	Elementos Básicos: Variáveis e Constantes	<ul style="list-style-type: none"> Entender o que são variáveis e constantes e identificar qual a função destes recursos dentro de algoritmo.
			26/03	Elementos Básicos: Comandos e funções	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer a estrutura de um algoritmo como são é escrito a estrutura de parâmetros e como são feitas as expressões em um código.

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, março/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

MANZANO, J. A.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. São Paulo: Érica, 2013.

MORIMOTO, Carlos E. Hardware, Guia Prático. [S.l]: GDH Press e Sul Editores, 2007.

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.**