

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

CANAL EDUCAÇÃO
TURMA: EJA IV ETAPA - 6º E 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
TURNO: 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	Habilidade	Componente Curricular	Data	Objetivos de Aprendizagem	Objetos do conhecimento
Construção de algoritmos para programas na informática	<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</p>	<p align="center">ANÁLISE E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO 3ª FEIRA 18:30 ÀS 19:30 PROF. RILDO OLIVEIRA</p>	14/05	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os comandos de atribuição, entrada e saída de uma linguagem de programação. 	Comandos Básicos na linguagem de programação
			21/05	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o que são strings, como utilizá-las. 	Manipulação de Strings
			28/05	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar como utilizar strings e funções para um melhor funcionamento do código. 	Funções e Procedimentos predefinidos
			04/06	<ul style="list-style-type: none"> Compreender como funciona um vetor dentro de um programa de computadores. 	Operações básicas em Vetor;
			11/06	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o que são vetores multidimensionais, como são classificados. 	Vetor Multidimensional.

necessidade de seguir as boas práticas de segurança da informação no uso das ferramentas.

18/06	<ul style="list-style-type: none">• Apresentar o que é o recurso de modularização e funcionamento de algoritmos em módulos.	Procedimento e Função na Modularização
25/06	<ul style="list-style-type: none">• Realizar diferentes tipos de processamentos para uma única saída.	Escopo de variáveis em módulos
02/07	<ul style="list-style-type: none">• Apresentar as operações que são utilizadas na linguagem C para gerar informações de entrada e saída.	Funções de entrada e saída em linguagem C
09/07	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as estruturas de decisão utilizadas na linguagem C.	Estruturas de decisão em linguagem C
15/07 a 29/07 – Férias coletivas		
06/08	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as diferentes estruturas e iteração.	Estruturas de Iteração em linguagem C
13/08	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer as diferentes formas de manusear uma string;	Manipulação de Strings
20/08	<ul style="list-style-type: none">• Compreender como funciona um vetor dentro de um programa de computadores;	Vetores em linguagem C
27/08	<ul style="list-style-type: none">• Compreender como as estruturas de vetores interagem com as estruturas de iteração.	Estrutura de Vetores

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

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.