

**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
TURNOS: NOITE
PERÍODO: 01/03 A 29/03/2024 – 1º TRIMESTRE

ELEMENTOS ESTRUTURANTES

<p>Disciplina: Arquitetura e Manutenção de Computadores Professor: Rildo Oliveira Aula: terça-feira das 19:30 às 20:30 e das 20:45 às 21:45 – 2 (duas) aulas 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
<p>História e Evolução da arquitetura dos computadores</p>	<p>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</p>	<p>(EMIFFTP04) Reconhecer produtos, serviços e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre as funcionalidades de ferramentas de produtividade, colaboração e/ou comunicação.</p>	05/03	A evolução dos computadores	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a evolução do modelo computacional.
			12/03	Modelos antigos e a nova era dos computadores	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a funcionalidade dos computadores na época vigente.
			19/03	Estrutura Básica de um Computador	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o modelo de interconexão dos principais componentes dos dispositivos de Entrada e/ou Saída.

	<p>disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.</p> <p>(Competência Geral BNCC, nº05)</p>		<p>26/03</p>	<p>Tipos de Barramentos em Computadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as características básicas dos barramentos.
--	--	--	---------------------	---	--

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.**