**EJA** – Turmas Multisseriadas: 1°, 2°, 3º e 4º períodos.

Sumário

[**CULTURA DIGITAL** 2](#_heading=h.gjdgxs)

[CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL 2](#_heading=h.30j0zll)

[CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL 3](#_heading=h.1fob9te)

[CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE 4](#_heading=h.3znysh7)

[**TECNOLOGIA DIGITAL**](#_heading=h.2et92p0) 5

[CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS](#_heading=h.tyjcwt) 5

[CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE](#_heading=h.3dy6vkm) 5

[CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES](#_heading=h.1t3h5sf) 6

[**PENSAMENTO COMPUTACIONAL**](#_heading=h.4d34og8) 6

[CONCEITO: ABSTRAÇÃO 6](#_heading=h.2s8eyo1)

[CONCEITO: ALGORITMOS 7](#_heading=h.17dp8vu)

[CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO 8](#_heading=h.3rdcrjn)

C[ONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES](#_heading=h.26in1rg) 8

**CULTURA DIGITAL**

CONCEITO: LETRAMENTO DIGITAL

**Conteúdo: Tecnologias Digitais**

**Objetivo:** CD01LD01 - Reconhecer e explorar as tecnologias digitais.

**Objetivos relacionados:**

Compreender como transferir dados utilizando recursos digitais como tablet ou celular.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Utilizar na sala de aula o tablet e celular para manipular e explorar esses recursos digitais.

Apresentar as possibilidades de tirar fotos ou gravar vídeos utilizando o celular ou tablet.

Ensinar o aluno como manipular e transferir dados utilizando o tablet e celular para tirar foto de um parente ou gravar uma entrevista sobre sua história de vida.

**Avaliação:**

- Identifica as características de tecnologias digitais;

- Utiliza tecnologias digitais para algum propósito.

**Habilidades BNCC:** EF15LP09

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 10

**Recursos:**

Celular e tablet.

**Conteúdo: Mídia digital**

**Objetivo:** CD02LD01 - Interagir com as diferentes mídias.

**Objetivos relacionados:**

Pesquisar informações utilizando diversos recursos tecnológicos.

**Encaminhamento Metodológico:**

Utilizar o multimídia e vídeos no ‘YouTube’ para explicar como será realizada as pesquisas, bem com os demais recursos presentes no computador. Exemplo: fotos, vídeos e textos.

Propor que os alunos pesquisem e busquem informações sobre o tema proposto em sala de aula num site de pesquisa.

**Avaliação:**

- Utiliza as mídias com coordenação;

- Demonstra assertividade na interação com as mídias.

**Habilidades BNCC:** EF02CI04

**Competências Gerais BNCC:** CG 06, CG 01, CG 10

**Recursos:** Utilizar o ‘software’ LibreOffice, busca em sites de imagens, pesquisa e links de vídeos do YouTube.

**Conteúdo: Edição de textos**

**Objetivo:** CD02LD02 - Produzir textos curtos em meio digital.

**Objetivos relacionados:**

Desenvolver habilidades verbais, pessoais e interpessoais básicas.

**Encaminhamento Metodológico:**

A partir de jogos criados pela instrutora de informática de ordenar e completar as palavras letras e sílabas, explicar ao aluno como se separa as sílabas, se forma as sílabas para a composição e leituras de palavras que compõem o alfabeto.

Propor aos alunos jogos de caça – palavras, cruzadinha, desafio entre outros, utilizando o computador.

Criar textos curtos no computador utilizando o LibreOffice Writer, por exemplo: palavras que estejam relacionadas com as atividades acima.

**Avaliação:**

- Consegue identificar as letras, cria sílabas, forma palavras;

- Produz textos curtos em meio digital.

**Habilidades BNCC:** EF02LP13

**Competências Gerais BNCC:** CG 01, CG 10, CG 06

**Recursos:** Utilizar o ‘software’ LibreOffice Writer e JClic site Wordwall.

**CONCEITO: CIDADANIA DIGITAL**

**Conteúdo: Tecnologias no cotidiano**

**Objetivo:** CD02CD01

Reconhecer e analisar a apropriação da tecnologia pela família e pelos alunos no dia a dia.

**Objetivos relacionados:**

Identificar quais os meios tecnológicos utilizados pelos alunos na sua casa.

**Encaminhamento Metodológico:**

No multimídia apresentar vídeos do ‘YouTube’ e mostrar aos alunos as tecnologias que podem ser utilizadas em casa discutindo as diferenças de cada uma.

Fazer um levantamento a partir de questões orais de como ocorre o uso da tecnologia no cotidiano, por exemplo, pesquisando sobre as tecnologias usadas em casa e como cada um na sua família as utiliza.

**Avaliação:**

- Relaciona os diferentes usos da tecnologia pelas pessoas da família.

**Habilidades BNCC:** EF02HI09

**Competências Gerais BNCC:** CG 06, CG 01, CG 10, CG 08

**Recursos:** Utilizar o multimídia para mostrar vídeos do ‘YouTube’ que retrata as diversas tecnologias que temos disponíveis.

**Conteúdo: Impactos da tecnologia no cotidiano**

**Objetivo:** CD02CD02

Analisar e refletir sobre as trilhas de impressões em meio digital.

**Objetivos relacionados:**

Identificar os perigos na hora de navegar e utilizar as páginas da internet.

**Encaminhamento Metodológico:**

Apresentar aos alunos utilizando o multimídia alguns vídeos do ‘YouTube’ que mostram os perigos de usar dados pessoais em meio digital, para que eles reconheçam a vulnerabilidade de se utilizar dados como endereço e nome completo na web.

**Avaliação:**

- Reconhece os riscos de divulgar dados pessoais em meio digital.

**Habilidades BNCC:** EF02HI09

**Competências Gerais BNCC:** CG 10, CG 06, CG 08, CG 01

**Recursos:** Vídeos do ‘YouTube’ mostrando e exemplificando perigos de usar dados pessoais em meio digital.

**CONCEITO: TECNOLOGIA E SOCIEDADE**

**Conteúdo: Mecanismos de busca**

**Objetivo:** CD02TS01 - Realizar pesquisas na internet.

**Objetivos relacionados:**

Localizar informações sobre o tema da pesquisa proposta em sala de aula.

**Encaminhamento Metodológico:**

Explorar com os alunos em sites de pesquisas para que eles encontrem informações e consigam fazer pesquisa, por exemplo, realizando buscas sobre temas relacionados à poesia, história da matemática, eventos históricos, e outros assuntos que estejam sendo trabalhados com os alunos.

**Avaliação:**

- Avalia os resultados das buscas;

- Compreende a sistemática de realizar buscas na internet;

- Lê e compreende as informações acessadas.

**Recursos:**

Site de busca “google”.

**TECNOLOGIA DIGITAL**

CONCEITO: REPRESENTAÇÃO DE DADOS

**Conteúdo: Representando informações**

**Objetivo:** TD02RD01 - Construir um sistema de representação de informações.

**Objetivos relacionados:**

Reconhecer os caminhos a serem considerados na hora de formar os códigos através das informações obtidas em sala de aula.

**Encaminhamento Metodológico:**

Criar junto com os alunos no quadro e/ou no computador um sistema para representar informações usando códigos, por exemplo, associando um código para um colega ou para grupos ou para as mesas da sala de aula, contando ao final a quantidade de objetos e códigos criados.

No quadro e/ou no computador propor um novo sistema de códigos para as salas de aula da escola, por exemplo, mudando números por letras, ou incluindo no código informações adicionais como série/ano, letra inicial do professor de classe, entre outros.

Utilizar jogos de labirintos e/ou “pac man” no computador encontrados em sites ou elaborados pela instrutora de informática.

**Avaliação:**

- Constrói com coerência um sistema de representação de informações com base em códigos;

- Cria novas formas de usar códigos para representar informações.

**Habilidades BNCC:** EF02MA02

**Competências Gerais BNCC:** CG 03, CG 05

**Recursos:** Quadro, ‘Software’ LibreOffice Writer.

CONCEITO: HARDWARE E SOFTWARE

**Conteúdo: Hardwares e Softwares**

**Objetivo:** TD01HS01 - Compreender os conceitos de hardware e software.

**Objetivos relacionados:**

Identificar e nomear as partes internas e externas de um computador.

Reconhecer os principais programas utilizados no computador.

Compreender para que serve cada programa que está sendo utilizado no computador.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Apresentar oralmente a definição de software como instrução/programa e apresentar a definição de hardware como máquina que dá suporte a essas instruções - por exemplo, criando diferentes formatos de computadores em papel e cartões representando programas que se encaixam em alguns computadores e, em outros, não.

Mostrar aos alunos alguns programas que podem funcionar em diferentes máquinas - por exemplo, mostrando um exibidor de vídeo em um computador e em um celular.

**Avaliação:**

- Descreve com suas palavras o conceito de software.

- Descreve com suas palavras o conceito de hardware.

**Recursos: Computador e celular.**

CONCEITO: COMUNICAÇÃO E REDES

**Conteúdo: Acesso à internet**

**Objetivo:** TD01CR01 - Utilizar a internet para acessar informações.

**Objetivos relacionados:**

Identificar os caminhos que são executados no computador para poder acessar os sites fornecendo as URLs para navegação da internet.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Expor no laboratório de informática diferentes websites - por exemplo, usando um site de busca para navegar na internet e fornecer aos alunos diferentes URLs (endereços de sites) para navegar em diferentes websites.

Utilizar websites com atividades como por exemplo: jornais, redes sociais e etc.

**Avaliação:**

- Compreende a lógica da navegação na internet.

- Fornece endereços (URLs) para direcionar a navegação.

- Interage com sites.

**Recursos:** Navegador de internet.

**PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

CONCEITO: ABSTRAÇÃO

**Conteúdo: Introdução a programação**

**Objetivo:** PC01AB01 - Compreender que os computadores não têm inteligência e apenas realizam o que é programado.

**Objetivos relacionados:**

Compreender como são criados os programas utilizados em sala de aula.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Exposição oral sobre o papel do ser humano na criação de programas de computador, propor debates em sala de aula a respeito da importância de saber programar, quais avanços esse aprendizado pode trazer e quais cuidados são necessários.

**Avaliação:**

- Exemplifica com argumentos sólidos situações em que programas/computadores são utilizados em diferentes profissões.

**Habilidades BNCC:** EF15LP09

**Competências Gerais BNCC:** CG 05

**Recursos: -Code.Org <> Curso 1.**

CONCEITO: ALGORITMOS

**Conteúdo: Algoritmos**

**Objetivo:** PC01AL01 - Compreender o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de símbolos, sinais ou imagens, que pode ser executada e verificada por meio da depuração.

**Objetivos relacionados:**

Identificar os caminhos que devem ser tomados na hora da execução do algoritmo.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Explanação oral sobre o que é um algoritmo na “questão” da informática.

Propor exemplos, escrevendo e executando uma sequência de instruções, por meio de símbolos ou palavras pré-definidas pelo instrutor.

Utilizar algumas atividades/jogos criados pelo instrutor no computador para que o aluno possa visualizar uma sequência de passos com algum erro e fazendo os ajustes necessários. Exemplo: corrigir o seu próprio algoritmo com ajuda do instrutor ou de seus colegas.

**Avaliação:**

- Segue instruções descritas corretamente.

- Reconhece notações para instruções.

- Cria e executa algoritmos de forma coesa, justificando as alterações efetuadas em sua sequência.

- Encontra erros e faz correções.

**Habilidades BNCC:** EF15AR10

**Competências Gerais BNCC:** CG 03, CG 02

**Recursos:** Algoritmo narrativo; Code.Org <> Curso 1, Jclic.

CONCEITO: DECOMPOSIÇÃO

**Conteúdo: Decomposição**

**Objetivo:** PC01DE01 - Exercitar a decomposição, por meio da quebra de atividades rotineiras em diversos passos ou instruções.

**Objetivos relacionados:**

Compreender como se desenvolve um algoritmo através de conceitos simples de instruções relacionadas entre si.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Oralmente ou com o LibreOffice Impress mostrar alguns exemplos do mundo real para a criação de um algoritmo onde se identifica uma sequência principal e outras menores. Exemplo: uma receita culinária como sendo a sequência principal e suas etapas, como separar os ingredientes, misturar em determinada ordem, assar, como sendo sequências menores.

Expor no multimídia uma receita para melhor visualização e compreensão.

A partir da receita que fora exposta no multimídia, desenvolver uma atividade no computador que envolva lacunas para ser completada pelos alunos.

**Avaliação:**

- Exemplifica pelo menos três decomposições de atividades que fazem parte de sua rotina.

**Habilidades BNCC:** EF01LP20

**Competências Gerais BNCC:** CG 06, CG 02

**Recursos: ‘**Software’LibreOffice Impress e Code.Org <> Curso 1 .

CONCEITO: RECONHECIMENTO DE PADRÕES

**Conteúdo: Identificação de softwares**

**Objetivo:** PC01RP01 - Identificar que todos os softwares são programados.

**Objetivos relacionados:**

Compreender como programadores desenvolvem os softwares e para que eles servem.

**Encaminhamentos Metodológicos:**

Apresentar no LibreOffice Impress a definição de softwares como sendo instruções/programas criados por pessoas e detalhando aspectos de como são produzidos, por exemplo, ilustrando os nomes dos programadores que criaram um determinado software (geralmente estão na seção "sobre"), e também exibindo trechos de filmes que ilustram como programadores criam jogos e outros tipos de softwares. Conversar posteriormente sobre os tipos de softwares e o que eles fazem.

Trabalhar oralmente com os alunos o conceito de padrão ao auxiliá-las a encontrar objetos iguais ou semelhantes dentro do laboratório de informática ou até mesmo sair com os alunos pela escola e desafiá-los a encontrar determinado objeto e contar quantos do mesmo tem na escola. Exemplo: O que tem no laboratório que é “igual” e se repete (padrão)? Computadores? Quantos? Lâmpadas? Quantas?... Qual é o padrão de cores da escola?

**Avaliação:**

- Define o que é software.

- Exemplifica pelo menos três usos de softwares na vida cotidiana.

**Habilidades BNCC:** EF15LP09

**Competências Gerais BNCC:** CG 06, CG 05

**Recursos:** -Code.Org <> Curso 1, ‘Software’ LibreOffice Impress.