



**PREFEITURA MUNICIPAL DE AMÉLIA RODRIGUES-BAHIA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO.
COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA.**

ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 6º AO 9º ANO

Competências habilidades e conteúdos

6º ANO

Competências

Aperfeiçoar-se progressivamente nos conhecimentos básicos para o domínio e a utilização da tecnologia da informação e comunicação (TIC);
Compreender o uso de hardwares e softwares como ferramentas auxiliares no processo ensino-aprendizagem;
Interagir com os aplicativos mais utilizados na editoração de textos;
Refletir sobre os impactos gerados na sociedade com o avanço da tecnologia;
Conhecer e construir consciência quanto às questões de segurança, ética e privacidade relativa à utilização dos computadores;

Habilidades

Reconhecer a Informática como ferramenta para novas estratégias de aprendizagem, nas diversas áreas de conhecimento;
Utilizar a internet como ferramenta de informação e entretenimento, respeitando os princípios de segurança, ética e privacidade;
Identificar os principais equipamentos de Informática, reconhecendo-os de acordo com suas características, funções e modelos;
Conhecer jogos e games com fins educativos;
Perceber hardwares e softwares como ferramenta de aprendizagem;
Digitar textos variados, utilizando as ferramentas do Word.

Conteúdos

Eixo I – Informática: ferramenta para novas estratégias de aprendizagem

O que é informática;

A escola e a informática;

Conhecendo o computador: partes, suportes e acessórios;

Ligando e desligando o computador;

A Informática como Dispositivo Complementar da Aprendizagem: Contextos de sua Emergência e de sua Importância;

O computador: o que é e para que serve, campo de aplicação, partes componentes e princípios de funcionamento;

Os cuidados que devemos ter com o computador (explicar as razões de não usar alimentos e líquidos próximos ao computador, inclusive em nossa casa);

Inicializar aprendizado ao uso correto do teclado;

Inicializar digitação de textos;

Salvar arquivo Excluir arquivo.

Eixo II – Internet, jogos e games.

A Internet como recurso para dinamizar o processo ensino aprendizagem./Influência na vida das pessoas da sociedade moderna;

Hardwares e softwares;

O que é inclusão e exclusão digital;

Jogos e games;

Temas transversais

Urgência social

Abrangência nacional.

Ética

Meio ambiente

Pluralidade cultural

Saúde

Educação sexual

Trabalho, consumo e cidadania.