



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

**ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 6º AO 9º ANO**

**Disciplina: INFORMÁTICA Ano: 6º**

Competências	Habilidades	Conteúdos
<p><b>COM01</b> - Aperfeiçoar-se progressivamente nos conhecimentos básicos, de maneira crítica, para o domínio e a utilização da tecnologia da informação e comunicação (TIC);</p> <p><b>COM02</b> - Compreender a importância e o uso de <i>Hardwares</i> e <i>Softwares</i>, bem como estas tecnologias atuam como auxiliaadoras no processo de ensino-aprendizagem;</p> <p><b>COM03</b> - Compreender os riscos da utilização indevida do computador e utilizá-lo de maneira correta (corpo, braços, mãos...) privando pela conservação da saúde.</p> <p><b>COM04</b> - Compreender os símbolos comumente utilizados no contexto digital, identificando-os em contextos variados, independente de tecnologia.</p> <p><b>COM05</b> - Perceber os jogos como ferramentas que potencializam a aprendizagem de maneira lúdica, em diversas áreas do conhecimento.</p>	<p><b>HAB01</b> - Compreender a importância da informática para a vida em sociedade na contemporaneidade; (COM01);</p> <p><b>HAB02</b> - Reconhecer a Informática como ferramenta para novas estratégias de aprendizagem, nas diversas áreas de conhecimento; (COM01);</p> <p><b>HAB03</b> - Construir pensamento crítico sobre o uso da informática, suas vantagens e desvantagens (COM1);</p> <p><b>HAB11</b> - Digitar textos variados, utilizando-se de diversas ferramentas, para o exercício da digitação (COM1);</p> <p><b>HAB04</b> - Identificar os principais equipamentos de Informática, reconhecendo-os de acordo com suas características, funções e modelos (COM02);</p> <p><b>HAB05</b> - Perceber o computador como uma tecnologia flexível que pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, em diversas áreas, através da</p>	<p><b>A informática: (COM01)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Etimologia da palavra;</li> <li>O que é informática;</li> <li>A escola e a informática;</li> <li>Vantagens e desvantagens;</li> <li>Informática como subsidio da construção de tecnologias (não instrumental)</li> <li>A Informática como Dispositivo Complementar da Aprendizagem (Contexto de sua Emergência e de sua Importância)</li> </ul> <p><b>O Computador: (COM01, COM02)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecendo o Computador;</li> <li>Tipos de Computador;</li> <li>Conhecendo o <i>Hardware</i> do Computador</li> <li>Funções dos principais <i>Hardware</i> de um Computador;</li> <li>Ligando e Desligando um Computador.</li> <li>Cuidados com o computador (Físico como Interacional)</li> </ul> <p><b>Coordenação Motora e Postura: (COM03)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Postura correta ao usar o computador;</li> <li>Uso do Mouse (Estimulo ao uso do mouse através de jogos);</li> <li>Uso do Teclado (Estimulo ao uso correto do teclado através de <i>softwares</i> de digitação)</li> <li>Prática de digitação (Estimular a leitura e escrita);</li> </ul> <p><b>Software e jogos: (COM03, COM04, COM05)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceito de <i>Software</i>;</li> <li>Símbolos comuns em <i>softwares</i>;</li> <li>Iniciando um <i>software</i> com o uso do mouse</li> <li>Estimulo ao uso de <i>softwares</i> para o desenvolvimento da:</li> <li>Coordenação Motora;</li> <li>Alfabetização;</li> <li>Números.</li> </ul>

	<p>compreensão do seu funcionamento (Hardwares e Softwares) (COM02);</p> <p><b>HAB06</b> - Compreender os perigos do uso do computador sem a postura adequada (COM03);</p> <p><b>HAB07</b> - Utilizar de maneira correta o mouse e teclado, evitando doenças causadas pelo mal uso desses dispositivos (COM03);</p> <p><b>HAB08</b> - Conhecer os principais signos utilizados em softwares. (COM04);</p> <p><b>HAB09</b> - Identificar símbolos e suas funções em diversas tecnologias que utilizam a grafia da linguagem digital (COM04);</p> <p><b>HAB10</b> - Compreender os games como tecnologias digitais que estimulam o aprendizado (COM05);</p>	
--	---	--