

Colégio XXXXXX
Disciplina: Informática
Série: 4º ano do Ensino Fundamental I
Professores: XXXXX, YYYYY, WWWWW e ZZZZZ
Junho de 2023

Plano de Aula

Tema: Símbolos de tecnologia

Duração: 3 aulas de 80 minutos

Habilidades BNCC

[EF15LP06] - Rer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.

[EF15LP07] - Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.

[EF15LP08] - Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

Habilidade CIEB

CD04LD01 - Agregar diferentes conhecimentos para explorar linguagens midiáticas.

CD04TS01 - Expressar-se usando tecnologias

CD04LD02 - Usar recursos midiáticos para agrupar informações para apresentações

Objetivos

Discutir os diferentes símbolos, ícones e representações relacionados a Tecnologia.

Conteúdo

Significados dos símbolos e ícones.

Apresentar as diferentes representações.

Pesquisar outros símbolos na internet.

Aplicar Kahoot (questionário online sobre o conteúdo).

Escrita de texto com os símbolos e ícones.

Desenvolvimento

No mundo da informática existem vários símbolos que, independentemente do programa ou aplicativo, representam a mesma coisa. É possível reconhecê-los por sua forma e sua função sempre é a mesma. Há ainda os ícones, estes são os atalhos que possibilitam um acesso mais rápido aos recursos e programas disponíveis no computador.

Apresentações 1 e 2

Atividade - word