Benefícios do Projeto para o Município

✅ **Atualização do ensino**: Modernização do currículo escolar com metodologias inovadoras.
✅ **Inclusão digital**: Oportunidade para que todos os alunos tenham acesso à tecnologia.
✅ **Melhoria do aprendizado**: Ensino mais dinâmico, interativo e alinhado às necessidades do século XXI.

Avaliação

Como sistema de avaliação, utilizamos a participação em sala de aula, tanto no uso do material didático quanto na utilização dos softwares no computador. Semestralmente são desenvolvidos trabalhos multidisciplinares utilizando a informática para complementação. Em algumas turmas provas contextuais e práticas podem ser aplicadas.

PLANEJAMENTO ANUAL DE EXEMPLO

PROFESSOR(A): **SÉRIE/ANO**: 5º ano

ÁREA DO CONHECIMENTO: Informática

OBJETIVO GERAL DA ÁREA DE CONHECIMENTO

Preparar o aluno para que, através do conhecimento tecnológico, desenvolva conteúdos das diversas áreas do conhecimento, a partir da contextualização e interdisciplinaridade, enfatizando o aperfeiçoamento em editores de texto, comunicação, produção escrita, cálculo e o outros assuntos tecnológicos.

Unidade Temática	Objetos de conhecimento		Recursos	Sistematização de avaliação
A importância da tecnologia	Conhecer as necessidades tecnológicas e sua criação na sociedade		Usar conceitos históricos sobre a tecnologia, sobre como e porque uma tecnologia é criada, trazer exemplos através de figuras e do dia a dia	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares;

				Exercícios diversos
Os novos computadores	Apresentar novos computadores que a sociedade usa nos dias atuais		Demonstrar equipamentos que são computadores como smart tv, smart watch, fornos, etc..	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Microsoft Windows	Conhecer o que é um sistema operacional e as versões do Windows		Usar o Microsoft Windows como exemplo, e mostrar o porque ele é um software diferente, porque ele é um sistema operacional	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Sistemas Operacionais de moveis	Conhecer a diferença entre os sistemas operacionais de celular.		Demonstrar outros tipos de sistemas operacionais do celular e suas funções.	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Dicas de digitação	Conhecer dicas para melhorar e facilitar a digitação.		Mostrar aos alunos em uma aula prática a forma mais rápida e prática para a digitação.	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos

Microsoft Office Word	Aprender a configuração de paginas	Ensinar a orientação das páginas, tamanho das margens, bordas das páginas, numeração e visualização da página conforme está na apostila	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Google documentos	Aprender a configurar paginas	Usar os exemplos da apostila para margens e número de paginas	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Nomas Abnt	Apresentar e aprender conceitos básicos da ABNT	Usar as normas ABNT para formatar textos e margens	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Microsoft Office Excel e Google planilhas	Aprender sobre os operadores, e funções com operadores no Excel e no Google Sheets	Levar os alunos a uma aula prática para demonstrar o uso de formulas que auxiliaram para realizações de cálculos no computador.	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos

Microsoft Office Power Point e Google apresentações	Conhecer a estrutura dos aplicativos e suas ferramentas.		Elaborar no computador uma apresentação eletrônica seguindo as explicações da apostila	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
História do telefone móvel	Conhecer a história do telefone desde o início até os dias atuais		Fazer um resumo sobre os principais momentos da telefonia móvel	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Internet	Conhecer alguns termos utilizados na Internet		Utilizar a internet para pesquisa	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
O papel das redes sociais na educação	Aprender a usar as redes sociais de forma responsável na educação		Mostrar exemplos de como estudar e aprender, e desenvolver sua capacidade com as redes sociais	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos

Aplicações da informática	Conhecer onde a informática pode ser aplicada.		Fazer pesquisas de outras profissões que a informática esteja aplicada.	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Raciocínio Lógico	Desenvolver o raciocínio lógico		Debater sobre outros tipos de curiosidades.	Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Robótica	Conhecer mais sobre a importância da robótica na sociedade atual e no futuro		Conhecer a robótica na fisioterapia, na indústria automobilística e na tecnologia espacial.	Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Moeda Virtual	Apresentar o mundo das moedas virtuais		Conhecer sobre o bitcoin, os pontos negativos e positivos desse tipo de moeda.	Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Profissões da era digital	Conhecer quais são as profissões que estão integradas a era digital.		Mostrar ao aluno a diversidade da profissional da era digital, através: internet, jornais eletrônicos, noticiários e etc.	Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos

Vírus do computador	Compreender como funcionam os vírus e como mantê-los longe do computador	Pesquisar na Internet sobre o assunto e fazer uma leitura explicativa da apostila	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos
Backup no computador	Identificar como é feito um backup no computador	Mostrar para o aluno como é feito o backup.	Avaliação contínua: Em sala de aula, apostila; No laboratório de Informática, como jogos educacionais e softwares; Exercícios diversos







Assuntos

Teoria da Informática
A importância da tecnologia 03

Hardwares e Softwares
Os novos computadores 06

Sistema Operacional
Microsoft Windows 08
Sistemas Operacionais móveis 14

Prática na Educação com textos
Dicas de digitação 19
Microsoft Office Word 22
Google Documentos 29
Normas ABNT 33

Prática na Educação com planilhas
Microsoft Office Excel 41
Google Planilhas 46

Prática na Educação com Slides
Microsoft Office Power Point 49
Google Apresentações 54

Smartphone
História do telefone móvel 58

Conexão Digital
Internet 61
O papel das redes sociais na educação 67

Pensamento Computacional
Raciocínio lógico 69

Mundo da Tecnologia
Robótica 73
Moeda virtual 77

Empreendedorismo Tecnológico
Aplicações da informática 81
Profissões da era digital 86

Dicas e utilidades
Vírus de computador 91
Backup 94

Anotações 96

INFORMÁTICA EDUCACIONAL
NÍVEL V

IMPRESSÃO NÃO AUTORIZADA DIREITOS AUTORIAIS

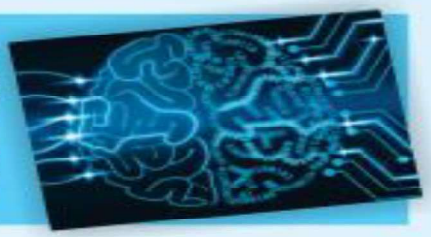


A importância da tecnologia

A tecnologia é uma ferramenta que está ligada à nossa sociedade. Enquanto sua evolução representa um marco profundo em toda a história, a forma como a utilizamos gera sempre benefícios e desafios.

O que é Tecnologia?

Tecnologia é um produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam a resolução de problemas. É uma aplicação prática do conhecimento científico em diversas áreas de pesquisa.





A palavra tecnologia tem origem no grego "tekhne" que significa "técnica, arte, ofício" juntamente com o sufixo "logia" que significa "estudo".



IMPRESSÃO NÃO AUTORIZADA DIREITOS AUTORIAIS

A tecnologia na educação

As crianças e os jovens hoje em dia estão ligados a uma 'sociedade digital' com o grande avanço tecnológico e meios de comunicação. Com a transformação digital cada vez mais forte a tecnologia pode e deve ser utilizada nas escolas para potencializar o processo de ensino-aprendizagem.





As novas tecnologias auxiliam no desenvolvimento de diferentes competências e habilidades, como a cooperação, e preparam os alunos para o mercado de trabalho, que faz exigências em função das mudanças proporcionadas pelo avanço tecnológico.

Dessa forma, é possível observar alguns benefícios da tecnologia na educação, como:

- aulas mais interativas e dinâmicas;
- incentivo à criatividade;
- aproveitamento extraclasse;
- aumento de produtividade por parte dos alunos.



IMPRESSÃO NÃO AUTORIZADA
DIREITOS AUTORIAIS



Responda as questões

1- O que você entendeu que é tecnologia?

2- Você considera a tecnologia importante? Por quê?

3- Qual a origem da palavra tecnologia?



4- Como você costuma fazer uso das tecnologias em seu dia a dia?

5- Como a tecnologia pode beneficiar a educação?

Atividade **05**

E-mail: claudenirrobotica@gmail.com **CEP:** 89.198-000

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA ALUNOS DO 5º ANO DO FUNDAMENTAL 1

Objetivo: Introduzir conceitos básicos de Inteligência Artificial de forma lúdica e interativa.



Uma imagem ilustrando crianças aprendendo sobre Inteligência Artificial com um professor, mostrando um assistente de voz e um robô simpático.

Habilidades e Competências Desenvolvidas

- Compreensão básica sobre o funcionamento da Inteligência Artificial.
- Desenvolvimento do pensamento crítico sobre o uso da tecnologia.
- Estímulo à criatividade na aplicação da IA no cotidiano.
- Trabalho em equipe e colaboração.
- Capacidade de observação e análise de padrões.