

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO – 6.º ANO/EF

A Recuperação é uma estratégia do processo educativo que visa à superação de dificuldades específicas encontradas pelo aluno durante a Etapa Letiva.

Trata-se de uma oportunidade para que o aluno possa desenvolver as competências e as habilidades contempladas nos componentes curriculares e, dessa forma, alcançar o desempenho esperado.

Segue abaixo a relação de Objetos de Conhecimento e Habilidades que serão verificadas na Avaliação de Recuperação.

EIXOS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Ética e cidadania digital	Cultura digital	(EF06TD02CSMM) Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética promovendo a Internet Segura.
		(EF06TD03CSMM) Diferenciar e aplicar a linguagem adequada nas situações comunicativas em ambientes digitais.
	Pesquisa virtual orientada	(EF67TD01CSMM) Experimentar ambientes virtuais de informação e socialização analisando a qualidade, a validade e a veracidade das informações veiculadas.
Computador, sociedade e conhecimento	Produções artísticas	(EF06TD04CSMM) Explorar o <i>software PhotoScape</i> (Editor de imagem) nos processos de criação imagens.
		(EF06TD05CSMM) Planejar e produzir projetos digitais em áudio, imagem ou vídeo utilizando o <i>software Windows Movie Maker</i> (Editor de vídeo).
	Produções interdisciplinares	(EF06TD07CSMM) Utilizar as tecnologias digitais da informação e da comunicação para desenvolver novas interpretações da obra literária <i>Tudo pode ser Brinquedo</i> , de Angela Leite de Souza.

➤ INDICAÇÃO DE TEXTOS COMPLEMENTARES E DE APROFUNDAMENTO

Cyberbullying

Você ou algum conhecido seu recebe constantemente mensagens no celular, *e-mails*, recados no *blog* ou no *site* de relacionamento com xingamentos, ofensas e humilhações? Isto é um caso de *cyberbullying*, uma violência grave que não pode ser encarada como apenas uma brincadeira entre colegas. Se já foi vítima, saiba que você não tem culpa. Isso é ação de alguém mal-educado e mal-intencionado que deve ser responsabilizado.

Dicas para manter-se seguro

- Conte a algum adulto de confiança;
- Não responda e grave todas as mensagens e/ou imagens;
- Bloqueie o contato dos agressores no celular, *chat*, *e-mail* e redes de relacionamento;
- Seja sempre educado no que fizer pela Internet, cuidado com o que escreve e com as imagens que divulga;
- Se algum conhecido está sendo vítima, encoraje-o a denunciar e ajude-o;
- Muitos jovens já foram obrigados a pagar multas por terem ofendido colegas ou professores na Internet;
- O futuro da Internet depende do que fazemos com ela hoje. Ao usar a Internet para agredir e humilhar alguém, estimulamos novas leis de controle e proibição;
- Para manter a Internet livre e aberta amanhã, precisamos usá-la com respeito e ética hoje.

Cuidado

- Agressão anônima;
- Pode se prolongar por anos;
- Não envie nem repasse mensagens que agridam outras pessoas. Ao repassá-las, você também está agredindo;
- Você gostaria que fizessem com você?
- Nem todo mundo consegue superar o trauma de uma violência como esta que deixa marcas para sempre.

Disponível em: <<http://www.safernet.org.br/site/prevencao/cartilha/safer-dicas/ciberbullying>> Acesso em: 09 maio 2019.(Adaptado).

➤ SUGESTÕES DE ATIVIDADES

01. **EXPLORE** as ferramentas do *Photoscape* na criação de imagens e **IDENTIFIQUE**, no programa, as ferramentas para utilização dos recursos: Editor, Animação *Gif*, Moldura, Fotografia, Formas, Caixa de texto e formatação.
02. **CRIE** um vídeo no *Windows Movie Maker*, utilizando os recursos do *software* e as ferramentas: Copiar e Colar, Caixa de texto e formatação, Efeitos, Animações, Efeitos Visuais, Edição de vídeo, Edição de música e Pré-visualização do projeto.

Obs.: Por se tratar de *softwares* livres, o *Photoscape* e o *Windows Movie Maker* poderão ser baixados, sem custos, pela internet.