



Área do conhecimento: Linguagens

Componente curricular: Tecnologias Digitais na Educação

Ano/Segmento de ensino: 7.º Ano do Ensino Fundamental II

Prezado(a) Estudante,

Esta **Trilha de Aprendizagem** apresenta possíveis caminhos para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao componente curricular e tem o objetivo de auxiliá-lo(a) na sua rotina de estudos para que você alcance o desempenho esperado.

No decorrer da Trilha, você poderá compreender melhor os temas estudados e ampliar seus conhecimentos, por meio de diferentes estratégias que visam contribuir para o seu processo de aprendizagem.

Segue abaixo a relação de unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades a serem desenvolvidas.

EIXOS E OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
EIXO: ÉTICA E CIDADANIA DIGITAL Cultura digital	(EF07TD01CSMM) Utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética combatendo os perigos <i>on-line</i> , promovendo a Internet Segura. (EF07TD02CSMM) Debater o uso das tecnologias, mídias e dispositivos de comunicação modernos de forma ética, comparando comportamentos adequados e inadequados. (EF07TD04CSMM) Identificar comportamentos sociais no uso de tecnologias digitais e reconhecer práticas de cidadania digital responsáveis (comportamentos legais e éticos).

1. APROXIMAÇÃO

Videoaulas

Assista às videoaulas, referentes ao objeto de conhecimento, gravadas pelo seu professor na ferramenta *Teams*. Registre, em folha separada, os pontos mais importantes.

2. PERCEPÇÃO E PREPARAÇÃO

LEIA o texto abaixo.

➤ Internet

<http://www.safernet.org.br/site/prevencao/cartilha/safer-dicas/internet>

3. AMPLIAÇÃO

LEIA.

Seja Gentil na Internet, seja uma testemunha proativa

As testemunhas proativas lutam contra comportamentos negativos e defendem a bondade e a positividade. Exemplo: denunciar situações inadequadas na internet. Fale com alguém que pode ajudar, como pais, professores ou coordenadores da escola. Trate os outros como você quer ser tratado, tanto *on-line* quanto na vida real. Aposte em ações simples para transformar interações negativas em positivas. Exemplo: se alguém postar algo negativo na Internet para outra pessoa, peça a um grupo de amigos para criar uma “chuva de bondade” e enviar muitos comentários gentis sobre a vítima. No entanto, é importante não postar nada maldoso sobre o agressor, porque o objetivo é dar o exemplo, e não se vingar. Tome as decisões certas ao escolher o que dizer e de que forma.

Exemplo: não digite na Internet coisas que você não diria na vida real.

Disponível em: g.co/SejaIncrivelNaInternet Acesso em: 12 jul. 2020 (Adaptado.)

JOGO VIRTUAL

A internet pode ser usada para espalhar positividade. Todos nós podemos aplicar a gentileza em tudo que fazemos na internet. Assim, vamos promover impactos positivos sobre as outras pessoas.

Seja incrível na internet com o jogo *Interland* - Reino da Bondade:

https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/interland/reino-bondade

4. USO

ESCREVA um texto sobre **práticas de cidadania digital responsável**. Empregue a norma padrão, dê um título e desenvolva seu texto com no mínimo 15 linhas. Faça no *Word online* ou em outro *software* editor de textos. O *Word online* está disponível na plataforma de acesso ao *Teams*. Chame o professor por meio do *chat/professor* para esclarecer as dúvidas.

5. FEEDBACK

Entre em contato com o(a) professor(a), por meio da ferramenta *Microsoft Teams/ Chat Professor*, caso necessite de suporte para utilizar a Trilha de Aprendizagem ou esclarecer dúvidas.

6. AVALIAÇÃO – DATAS, DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS E INSTRUÇÕES

DISTRIBUIÇÃO DOS PONTOS:

Trabalho de Recuperação: 12 pontos (40% da nota)

Avaliação de Recuperação: 18 pontos (60% da nota)

DATAS:

Data da Avaliação: 13/08/2020

Horário: 14h:00min

Duração: 2 horas

Observação: O envio do Trabalho de Recuperação deverá ser realizado na mesma data e horário da Avaliação da Recuperação