**ESCOLA BÁSICA MUNICIPAL CÉSAR AVELINO BRAGAGNOLO.**

**ERVAL VELHO, 19 DE FEVEREIRO DE 2021.**

**DIRETORA: LÚCIA DE GIACOMETTI**

**PROFESSORA: ELISIANE DE LIMA DE OLIVEIRA**

**TURMAS: 4º E 5º ANO**

**DISCIPLINA: INFORMÁTICA**

**TEMPO PARA DESENVOLVIMENTO DESTE PROJETO: 19/02/2021 ATÉ 23/03/2021.**

**ATIVIDADE**

**O COMPUTADOR E SUA EVOLUÇÃO**

**Os computadores desenvolvidos há décadas ocupavam salas inteiras e não tinham grande poder de processamento comparado ao que existe hoje. A evolução dos computadores se dividiu em Gerações.**

**A primeira Geração, foi a geração do computador com válvulas, a Segunda Geração, foi geração dos computadores com transistores, a Terceira Geração foi a geração do computador com chips, a Quarta Geração, foi a geração do computador com o chip de alta escala e a quinta geração é a geração do computador com chips de ultra escala e integração. Esta última Geração são os computadores atuais de diferentes tipos muito mais velozes e muito mais rápidos.**

Após conhecer um pouco da história dos computador e sua evolução, vamos representar em forma de maquete a 5ª geração dos computadores (computadores atuais, Notebook, Celular, Tablet , Robôs).

Para construção da maquete utilize os materiais recicláveis e materiais que você tenha em casa (caixa de papelão, garrafa pet, lápis de cor, caneta, borracha, brinquedos velhos, lego, etc). Utilize sua criatividade e represente o meio tecnológico que você mais utiliza ou mais gosta. Mãos à obra!

**BOM TRABALHO!**

**ELISIANE LIMA DE OLIVEIRA**

**PROFESSORA DE INFORMÁTICA**

**COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA DE INFOMÁTICA DENTRO DA BNCC**

**Competência 4:** ***Utilizar diferentes linguagens*** – ***verbal*** (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), ***corporal, visual, sonora e digital***–, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

**Competência 5:** ***Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética*** nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.