

PLANO DE AULA DE INFORMÁTICA

ESCOLA MUNICIPAL FELISBERTO VILARINO DUTRA

PROFESSOR: ANDRÉ NEUMANN

DATA: 27/04/2020

TURMA: 3º DO ENSINO FUNDAMENTAL

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

OBJETO DE CONHECIMENTO: AS PARTES DO COMPUTADOR

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: A INFORMÁTICA TERÁ COMO OBJETIVO A ALFABETIZAÇÃO TECNOLÓGICA, ATRAVÉS DO CONHECIMENTO DAS PARTES DO COMPUTADOR, E DO APRENDIZADO DE SUAS POSSIBILIDADES DE ACORDO COM O DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL E MOTOR DA CRIANÇA.

HABILIDADES DA BNCC: COMPETÊNCIA GERAL 5:


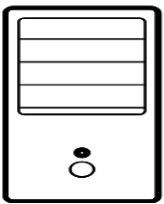

“COMPREENDER, UTILIZAR E CRIAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE FORMA CRÍTICA, SIGNIFICATIVA, REFLEXIVA E ÉTICA NAS DIVERSAS PRÁTICAS SOCIAIS (INCLUINDO AS ESCOLARES) PARA SE COMUNICAR, ACESSAR E DISSEMINAR INFORMAÇÕES, PRODUIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.” (BNCC, 2018)

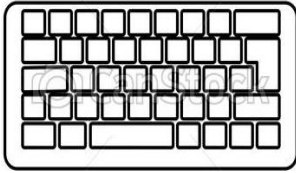
DESENVOLVIMENTO:

LEIA COM ATENÇÃO:

O COMPUTADOR É COMPOSTO DE VÁRIAS PARTES E PEÇAS DE ACORDO COM SEU MODELO E FABRICANTE.

➤ VAMOS CONHECER ALGUMAS!

	O MONITOR, É A PARTE ONDE PODEMOS VER TUDO QUE FAZEMOS. É UM PERIFÉRICO DE SAÍDA (POIS A INFORMAÇÃO SAI DO COMPUTADOR PARA O USUÁRIO).
	O GABINETE, É A PARTE MAIS IMPORTANTE DO COMPUTADOR. DENTRO DELE, HÁ VÁRIOS COMPONENTES QUE FAZEM O PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO.
USAMOS O BOTÃO 	O MOUSE, TAMBÉM É UTILIZADO PARA DAR COMANDOS A PARTIR DE UM CURSOR QUE VEMOS NO MONITOR. USAMOS O BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE PARA CLICAR E SELECIONAR.



O TECLADO, É UTILIZADO PARA UMA SÉRIE DE COMANDOS. NELE ESTÃO AS LETRAS, NÚMEROS E SINAIS QUE USAMOS PARA ESCREVER OU CALCULAR.

ALUNO: _____

ATIVIDADES:

1. VOCÊS SABEM OS NOMES DAS PARTES DO COMPUTADOR?

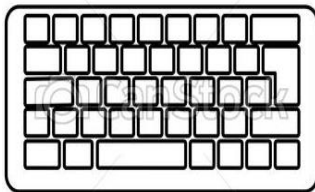
➤ LIGUE CADA NOME A CADA FIGURA:



TECLADO

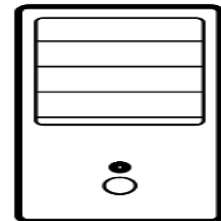


GABINETE



MONITOR

MOUSE



2. ENCONTRE AS PALAVRAS RELACIONADAS A INFORMÁTICA NO CAÇA-PALAVRAS

C	U	S	T	V	O	V	Q	E	O	P	C	A	N
W	M	A	R	Z	A	X	V	K	J	G	O	O	A
M	V	T	S	I	G	M	O	U	S	E	M	D	T
O	Y	O	A	Z	A	N	F	K	B	G	P	M	H
N	F	A	T	E	B	L	A	D	O	Y	U	I	A
I	G	I	A	B	I	K	A	Z	N	H	T	G	T
T	Ç	F	O	O	N	F	Z	C	Ç	K	A	Z	M
O	S	G	Z	Y	E	R	I	N	Y	A	D	F	N
R	O	Z	Y	B	T	O	A	C	O	Z	O	A	K
K	A	Ç	K	G	E	K	I	G	Y	N	R	B	Z

3. CRIE UMA FRASE PARA CADA PARTE DO COMPUTADOR:

GABINETE: _____

MONITOR: _____

MOUSE: _____

TECLADO: _____

AVALIAÇÃO: OS ALUNOS SERÃO AVALIADOS PERANTE A PARTICIPAÇÃO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS.

OBSERVAÇÃO: REALIZAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS NO CADERNO OU EM UMA FOLHA. POIS QUANDO RETORNARMOS À ESCOLA, ELA SERÁ COLADA EM SEU CADERNO DE INFORMÁTICA.