

Plano de aula de informática

Escola: Escola Municipal Felisberto Vilarino Dutra

Professor: André Neumann

Data: 27/04/2020

Turma: 4º do ensino fundamental

Componente curricular: Informática

Objeto de conhecimento: As partes do computador

Objetivo de aprendizagem: Revisar os principais conteúdos desenvolvidos nos anos anteriores, tais como: Propiciar o contato com o computador e reconhecer suas partes.

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, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2018)




Desenvolvimento:

1º Leia atentamente ao quadro abaixo:

O que é o computador?

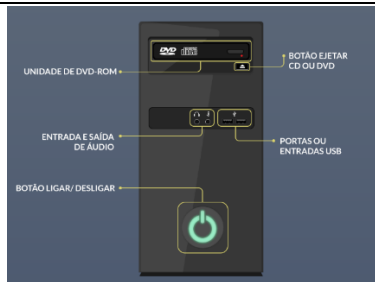
É **máquina (HARDWARE)** com diversos **componentes/dispositivos** que processa diversas tarefas e informações, dentro de um **sistema operacional (SOFTWARE)**.

Conhecendo o computador e suas partes:

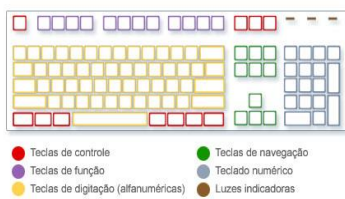
	<p>I.O MONITOR: É a tela onde você pode ver as informações fornecidas pelo computador que fazemos textos, desenho, gráficos e muitas outras coisas.</p>
<p>Usamos o botão esquerdo do mouse</p> 	<p>II. O MOUSE: É um elemento que integra o grupo Hardware, ou seja, a parte física do computador, é um dispositivo indicador que serve para deslocar um cursor na tela, permitindo selecionar, mover e manipular objetos graças a botões.</p>
	<p>III. CPU ou UCP: É a sigla para Central Process Unit, ou Unidade Central de Processamento em português. Ele é o principal item de hardware do computador, que também é conhecido como processador. A CPU é responsável por calcular e realizar tarefas determinadas pelo usuário e é considerado o cérebro do PC.</p>



IV. CAIXA DE SOM: Projetados para reproduzir som, suas funções permitem ouvir diferentes tipos de sons emitidos pelo computador, o que às vezes indica algo em particular.



V. GABINETE: Serve principalmente como uma maneira de montar fisicamente e contém todos os componentes reais dentro de um computador, como a placa-mãe, Disco Rígido (HD), DVD, Entrada USB etc. Eles normalmente vêm com uma fonte de alimentação. Importante porque algumas peças do computador são delicadas e não podem sofrer nenhum tipo de impacto ou acúmulo de pó. Por isso, essa proteção não pode faltar.



VI. TECLADO: Cada vez que uma tecla é pressionada, um sinal específico é transmitido ao equipamento. O teclado, por sua vez, usa uma rede de barras cruzadas para funções para identificar cada tecla com base em sua linha e coluna.

Permite a introdução de caracteres (como letras, números e símbolos). É um dispositivo de entrada essencial para um computador, pois é o que permite inserir comandos.



VII. O ESTABILIZADOR é um equipamento que tem a função de proteger aparelhos eletrônicos das variações de tensão que recebe da rede elétrica. Portanto, suas tomadas devem trazer energia estabilizada, diferente da energia que vem da rua, exposta a variações

2º. Em seu caderno de informática ou em uma folha coloque a data e realize a atividade:

1. Crie um acróstico com o tema: **Computador de mesa**

C
O
M
P
U
T
A
D
O
R

D
E

M
E
S
A

2. Complete a cruzadinha:

- 1- Pareço uma televisão_____
- 2- Tenho vários botões chamados teclas_____
- 3- Pareço um ratinho e meu movimento permite que você movimente pela telado computador_____
- 4- Contêm todos os componentes reais dentro de um computador_____

		C					
		O					
		M					
		P					
		U					
		T					
		A					
		D					
		O					
		R					

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.