

Plano de aula de Informática

Escola: Escola Municipal Felisberto Vilarino Dutra

Professor: André Neumann

Data: 27/04/2020

Turma: 5º do ensino fundamental

Componente curricular: Informática

Objeto de conhecimento: Hardware (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?

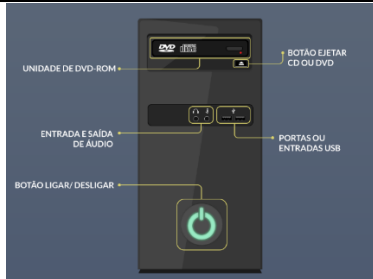
É **máquina** (HARDWARE) com diversos **componentes/dispositivos** que processa diversas tarefas e informações, dentro de um **sistema operacional** (SOFTWARE).

Conhecendo o computador e suas partes (hardware):

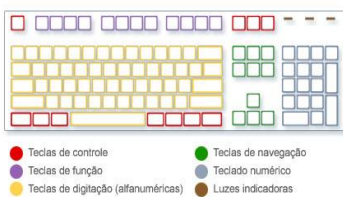
	I.O MONITOR: É a tela onde você pode ver as informações fornecidas pelo computador que fazemos textos, desenho, gráficos e muitas outras coisas.
<p>Usamos o botão esquerdo do mouse</p> 	II. O MOUSE: É um elemento que integra o grupo Hardware, ou seja, a parte física do computador, é um dispositivo indicador que serve para deslocar um cursor na tela, permitindo selecionar, mover e manipular objetos graças a botões.
	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.



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, Entra 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.

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

Em seu caderno de informática ou em uma folha coloque a data e realize as atividades.

1) O que é um computador?

2) Assinale a resposta correta:

a) Sem mim vocês não conseguiriam processar as informações na placa-mãe. Quem sou?

A - () CPU

B - () Estabilizador

C - () Internet

b) Através de mim você consegue ver tudo que escreve com o teclado. Quem sou eu?

A - () ENIAC

B - () Monitor

C - () Impressora

c) Qual o nome do componente que nos permite a digitação?

A - () Gabinete

B - () Mouse

C - () Teclado

d) Chama-se clique, a ação de pressionar um botão para efetuar uma ação. Quem sou?

A - () Caixa de Som

B - () Mouse

C - () UCP

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.