Abrir um computador e desmontar ele para aprender os nomes das peças e fazer desenho (caso não conseguirem faze ro desenho na aula, passar na outra aula, valendo nota ).

apresentar periféricos e explicar. Após isso passar a teoria básica do software livre onde será feito um sorteio de duplas e pesquisas sobre o assunto. Em cima deste assunto trabalhar a planilha calca, o impress e o write .

Sorteio dos assuntos [slides teoria\atividades pos slides software livre.odt](slides%20teoria/atividades%20pos%20slides%20software%20livre.odt)