2 aula 🡪 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 ).

3 aula 🡪 apresentar periféricos

4 aula 🡪 software livre

5 aula 🡪 software livre

6 aula 🡪 software privado

7 aula 🡪 conhece a ferramenta de digitação