

Informática para a Terceira Idade

Aula 1: Primeiros passos no computador

Bem-vindo(a) à primeira aula do curso de informática. Nesta introdução, será ensinado como ligar/desligar o computador, quais são as suas partes, como usar o mouse e o teclado e também alguns exercícios com o *paint* (programa de desenho) e outros jogos simples para desenvolver a agilidade do estudante.

1. Ligando e Desligando o Computador

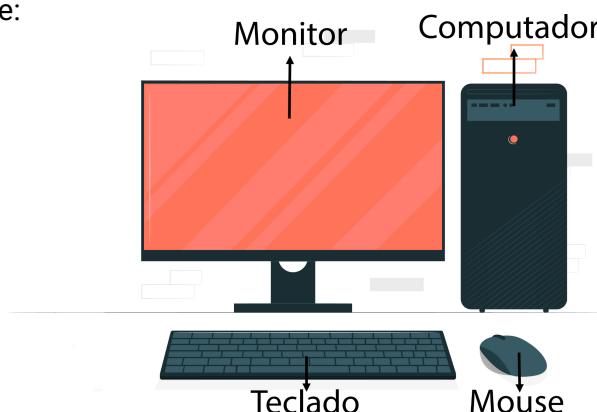
Assim como todo aparelho eletrônico, o computador também conta com um botão de ligar e desligar. Ao pressioná-lo o computador começa o processo de iniciação.

Cada computador tem uma aparência diferente, mas o botão de ligar e desligar é um dos únicos que fica na parte frontal, portanto é fácil identificá-lo. Veja alguns exemplos de imagens em que esse botão está destacado:




2. Reconhecendo as Partes do Computador

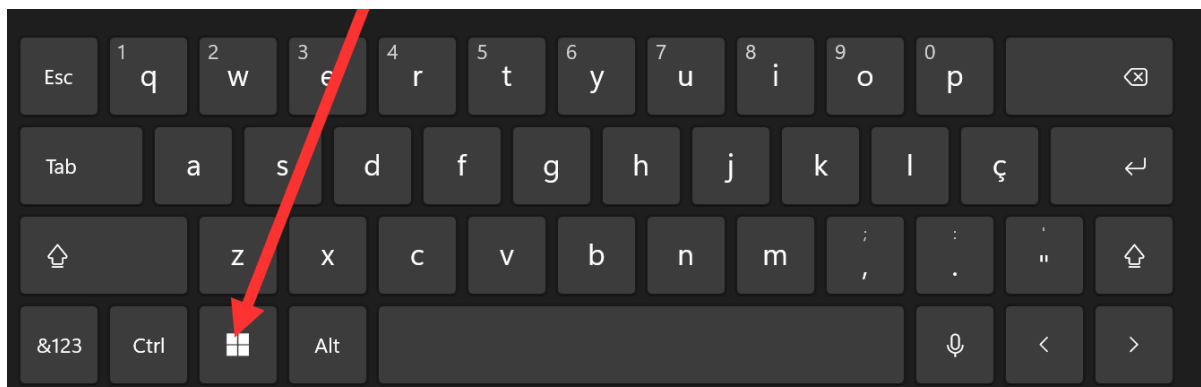
É importante conhecer as diferentes partes de um computador e suas funções. O **computador** em si, que já foi apresentado nas imagens anteriores, é o principal componente. O **monitor**, também chamado de **tela**, é responsável por exibir as imagens geradas pelo computador. Já o **teclado** e o **mouse** são dispositivos usados para interagir com o sistema e realizar comandos. Veja a seguir as imagens do computador, do monitor, do teclado e do mouse:




3. Exercícios de Desenho e Jogos Simples

Para adquirir agilidade e ficar confortável com a máquina logo nessa primeira aula, é importante praticar atividades simples com programas como o *paint*, que é um programa de desenho, e alguns jogos simples.

Primeiro, para abrir algum deles, deve-se apertar a tecla  indicada abaixo:



Em seguida, se quiser abrir o programa de desenho, digite "*paint*". Se quiser abrir jogos, digite "*games*". Após ter digitado o que você deseja, aperte a tecla  indicada abaixo:

