

Curso Básico de Informática para Crianças (6-10 anos) - 23 horas

Módulo 1: Introdução à Informática e Identificação das Partes do Computador (2 horas)

Objetivo:

Familiarizar as crianças com o ambiente digital, apresentando as principais partes do computador (monitor, teclado, mouse e CPU) e suas funções. O foco é proporcionar um entendimento básico para que possam interagir com o computador de forma prática e confiante.

Estrutura da Aula:

1. Boas-vindas e introdução (10 minutos):

- **Professor:** "Olá, pessoal! Hoje começamos nossa jornada no mundo dos computadores. Quem aqui já viu ou usou um computador antes? O que vocês acham que ele faz?" (Estimular os alunos a compartilhar suas experiências.)
- **Objetivo do Dia:** "Hoje vamos conhecer as partes principais de um computador e aprender para que cada uma delas serve."

2. Apresentação das Partes do Computador (20 minutos):

- **Monitor:** "O monitor é como a TV do computador. Ele nos mostra tudo o que está acontecendo. Tudo o que fazemos aparece na tela."
 - **Atividade:** O professor exibe uma imagem de um computador com destaque no monitor e faz perguntas: "O que vemos aqui? O que acham que aconteceria se não tivéssemos um monitor?"
- **Teclado:** "O teclado nos ajuda a escrever no computador. Ele tem letras, números e alguns botões especiais."
 - **Atividade:** Em duplas, as crianças localizam no teclado as teclas do alfabeto e digitam seus nomes.
- **Mouse:** "O mouse é como nosso dedo no computador. Ele nos ajuda a clicar nas coisas e mover o cursor pela tela."
 - **Atividade:** Cada criança pratica mover o mouse e clicar em ícones na área de trabalho.
- **CPU:** "A CPU é o cérebro do computador. Ela faz todas as contas e decisões. Sem ela, o computador não funcionaria."
 - **Exemplo:** Comparar a CPU ao cérebro humano, que controla todo o corpo.

3. Atividade Prática: Explorando um Computador (20 minutos):

- As crianças acessam computadores individuais ou em duplas e seguem uma série de comandos básicos:
 - Ligar e desligar o monitor.
 - Abrir um programa (ex.: um processador de texto).
 - Digitar uma frase simples: "Hoje aprendi sobre computadores!"

Professor: "Agora vamos ver como cada parte do computador trabalha junta. Ligamos o monitor, usamos o teclado para digitar e o mouse para clicar. Quem consegue abrir um novo programa sozinho?"

4. Discussão e Revisão (10 minutos):

- **Professor:** "O que aprendemos hoje? Quem pode me dizer para que serve o monitor? E o teclado?" (Revisar cada parte do computador com perguntas e respostas rápidas.)
- **Atividade de Encerramento:** As crianças desenharam um computador e identificaram suas partes com etiquetas.

5. Tarefa de Casa (Opcional): Desenhar e colorir um computador, identificando as partes que aprenderam, para compartilhar na próxima aula.

Esboço da Apresentação:

1. Título:

- **Conteúdo:** "Introdução à Informática e Partes do Computador"
- **Explicação:** Este slide introduz a aula, com o nome do módulo e uma imagem de um computador.
- **Imagem recomendada:** Um computador completo (monitor, teclado, mouse e CPU).

2. Objetivo da Aula:

- **Conteúdo:** "Familiarizar os alunos com o computador e suas principais partes: monitor, teclado, mouse e CPU."
- **Explicação:** Explicar o objetivo da aula, alinhado à introdução.
- **Imagem recomendada:** Ícone de uma criança usando um computador.

3. O que é um Computador?

- **Conteúdo:** "O computador é uma máquina que ajuda a realizar várias tarefas, como escrever, jogar e navegar na internet."
- **Explicação:** Definição simples de computador, adaptada à faixa etária.
- **Imagem recomendada:** Desenho de uma criança em frente a um computador.

4. Monitor:

- **Conteúdo:** "O monitor é como a TV do computador. Ele mostra o que está acontecendo."
- **Explicação:** Explorar a função do monitor e sua importância para a interação.
- **Imagem recomendada:** Uma tela de computador com destaque na exibição de conteúdo.

5. Teclado:

- **Conteúdo:** "O teclado nos ajuda a escrever no computador."
- **Explicação:** Explicar que as letras e números no teclado ajudam na escrita.
- **Imagem recomendada:** Uma imagem de teclado, com algumas teclas destacadas (letras e números).

6. Mouse:

- **Conteúdo:** "O mouse nos ajuda a clicar e mover o cursor pela tela."
- **Explicação:** Mostrar como o mouse facilita a interação com o computador.
- **Imagem recomendada:** Um mouse com setas indicando cliques.

7. CPU:

- **Conteúdo:** "A CPU é o cérebro do computador, que faz tudo funcionar."
- **Explicação:** Comparação da CPU com o cérebro humano, ajudando a entender a sua importância.
- **Imagem recomendada:** Um desenho da CPU com ilustração de circuitos.

8. Atividade Prática:

- **Conteúdo:** "Agora é sua vez! Vamos ligar o computador e explorar as partes que aprendemos."
- **Explicação:** Slide de introdução à prática em duplas.
- **Imagem recomendada:** Uma criança usando um computador.

9. Revisão do Conteúdo:

- **Conteúdo:** "O que aprendemos hoje?"
- **Explicação:** Revisão rápida do conteúdo abordado com as partes do computador.
- **Imagem recomendada:** Ilustração de um computador com as partes destacadas.

Estimativa de Tempo por Slide:

1. **Título** - 2 minutos
2. **Objetivo da Aula** - 2 minutos
3. **O que é um Computador?** - 5 minutos
4. **Monitor** - 5 minutos
5. **Teclado** - 5 minutos
6. **Mouse** - 5 minutos
7. **CPU** - 5 minutos
8. **Atividade Prática** - 20 minutos
9. **Revisão do Conteúdo** - 6 minutos

Estimativa Total de Tempo: 55 minutos

Explicação Detalhada dos Tópicos:

1. **Monitor:** A função do monitor é essencial para a interação visual. Mostre aos alunos que o monitor exibe imagens, vídeos, e todo o conteúdo do computador, assim como uma televisão. Durante a explicação, pergunte: "Quem já viu uma TV? O que ela mostra?"
2. **Teclado:** As crianças são incentivadas a explorar o teclado, tocando nas teclas e observando os resultados na tela. Explique que o teclado é uma das principais formas de comunicação com o computador e peça que escrevam palavras simples. Exemplos práticos como "digite seu nome" ajudam a associar o uso real.
3. **Mouse:** Mostre que o mouse funciona como uma extensão da mão, permitindo clicar em ícones e mover objetos na tela. Demonstre diferentes cliques (simples e duplo), reforçando com a prática individual.
4. **CPU:** Para uma faixa etária jovem, explicar a CPU como o "cérebro" do computador facilita a compreensão. Faça a analogia com o corpo humano e como o cérebro controla todas as funções. Durante a aula, apresente uma CPU real ou uma imagem que mostre como ela se parece.