

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610/98 de 19/02/98.

Nenhuma parte desta apostila poderá ser reproduzida total ou parcialmente, por qualquer processo eletrônico, fotocópia, mecânico ou sistema de processamento de dados, sem a prévia autorização por escrito da

**Webtecno - Tecnologia & Educação**

**Webtecno**  
Tecnologia & Educação



## Senhores pais, professores e alunos

- Nosso objetivo é permitir que a criança aprenda.
- Nós educadores temos que nos preocupar em dar à criança oportunidades de aprender favorecendo o seu desenvolvimento global, e para isso, devemos dar permissão para que ela faça experiência, levante hipóteses, proponha soluções e escreva sobre o que viveu.
- Atualmente um dos meios de comunicação mais utilizado para a integração da criança ao mundo globalizado é a informática, o uso do computador.
- Ele facilita a pesquisa além de oferecer ferramentas importantíssimas para o avanço educacional.

**[www.webtecno.com.br](http://www.webtecno.com.br)**

**[adm@webtecno.com.br](mailto:adm@webtecno.com.br)**

# Sumário

- 04 ----- Hardware e Software
- 10 ----- Rede de Computadores
- 15 ----- MS – Power Point 2007  
Introdução
- 38 ----- MS – Power Point 2007  
Projeto: Higiene e Saúde  
As Regiões do Brasil  
O Ciclo da Água na Natureza  
Educação Financeira  
Datas Comemorativas  
Comida Típica  
Sinalização do Trânsito  
Reciclagem  
As Etnias no Brasil  
Biodiversidade  
As Grandes Invenções
- 61 ----- Gimp  
Introdução
- 79 ----- Gimp  
Projeto: Educação Financeira



## Hardware e Software

### HARDWARE

O hardware é a parte que você pode ver do computador, ou seja, todos os componentes da sua estrutura física. Por exemplo, a tela, o teclado, o gabinete e o mouse fazem parte do hardware do seu computador.

### SOFTWARE

São os programas que permitem realizar atividades específicas em um computador. Por exemplo, os programas como Word, Excel, Power Point, os navegadores, os jogos, os sistemas operacionais, entre outros.

## Atividade

1) O que quer dizer?

### HARDWARE

a) HARD: \_\_\_\_\_ WARE: \_\_\_\_\_.

### SOFTWARE

b) SOFT: \_\_\_\_\_ WARE \_\_\_\_\_.



## Hardware e Software

2) O que é um HARDWARE? Dê 04 exemplos:

.....  
.....  
.....  
.....

3) O que é um SOFTWARE? Dê 03 exemplos:

.....  
.....  
.....

4) O que são periféricos? Dê exemplos:

.....  
.....  
.....

5) Qual é o significado de CPU e como ela é dividida? Quais são as partes?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



## Hardware e Software

6) A CPU pode ser comparada com uma parte de nosso corpo, qual é essa parte?

---

---

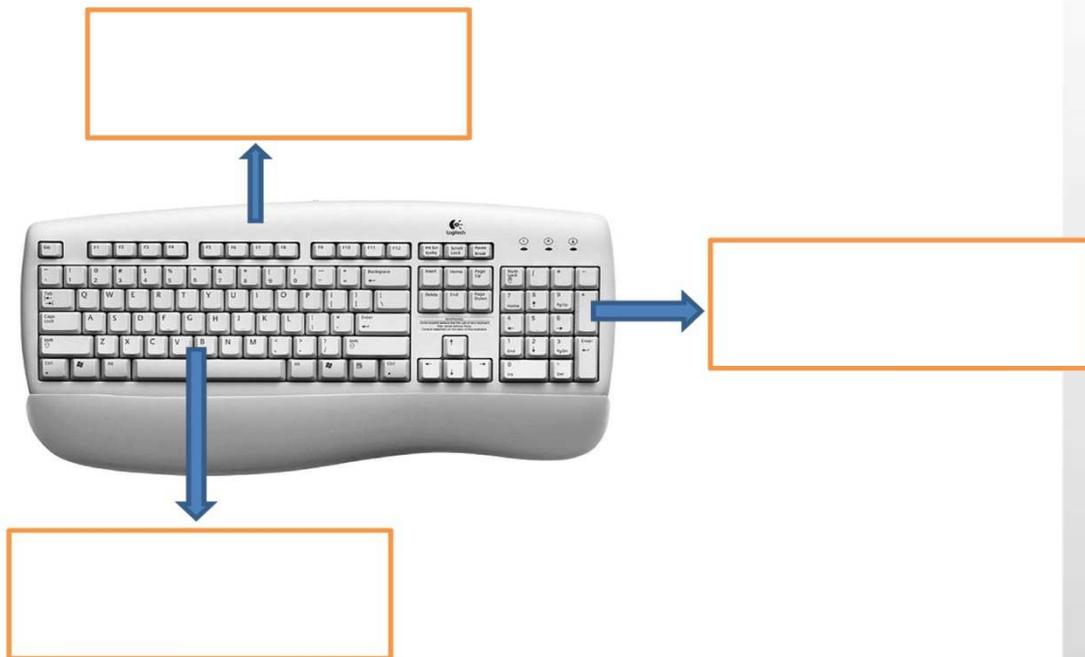
---

7) Qual a função do teclado, como ele está dividido? Explique as três partes:

---

---

---





## Hardware e Software

8) O que é Disco Rígido?

---

---

---

9) Desenhe o HARDWARE pelo qual podemos ver as imagens do computador.



## Hardware e Software

10) Onde ficam instalados os programas no computador?

.....  
.....  
.....  
.....

11) Defina o Mouse?

.....  
.....  
.....

12) O que é um Kit Multimídia? Como está composto?

.....  
.....  
.....  
.....

13) É importante termos uma impressora ligada ao computador?  
Qual é o seu Papel?

.....  
.....  
.....  
.....



## Hardware e Software

14) Quais os tipos de impressora que existem?

---

---

---

---

15) O que é CD-ROM? Qual a sua função?

---

---

---

---

16) O que é um Scanner? Qual a sua função?

---

---

---

---

17) Qual a função do Monitor?

---

---

---

---



## Rede de Computadores

### REDE DE COMPUTADORES



Redes de computadores são estruturas físicas (equipamentos) e lógicas (programas, protocolos) que permitem que dois ou mais computadores possam compartilhar suas informações entre si.

Imagine um computador sozinho, sem estar conectado a nenhum outro computador: Esta máquina só terá acesso às suas informações (presentes em seu Disco Rígido) ou às informações que porventura venham a ele através de Pen Drives e Cds.

Quando um computador está conectado a uma rede de computadores, ele pode ter acesso às informações que chegam a ele e às informações presentes nos outros computadores ligados a ele na mesma rede, o que permite um número muito maior de informações possíveis para acesso através daquele computador.