

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

Webtecnologia - Tecnologia & Educação

Webtecnologia
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

adm@webtecno.com.br

Sumário

04	-----	Conhecendo o Computador
10	-----	Hardware e Software
12	-----	Saúde e Computador
14	-----	Periféricos
28	-----	Aprendendo a Ligar e Desligar o Computador
32	-----	Aprendendo Contas
33	-----	Teclas Especiais
36	-----	Evolução do Computador
41	-----	WordPad
50	-----	Vírus Digital
52	-----	Multimídia
53	-----	Paint
		As Ferramentas do Paint
61	-----	Paint
		Exercícios





Conhecendo o Computador

Conhecendo o Computador



É uma máquina composta por componentes e circuitos eletrônicos, capaz de receber, armazenar, processar e transmitir informações.

O computador é um excelente auxiliar na construção do conhecimento, em todas as fases da aprendizagem. Ele é útil desde os primeiros anos, quando as crianças são alfabetizadas através dele, e com vantagens.

A criança vai, aos poucos, manuseando o computador, explorando-o, conseguindo demonstrar que sabem e que são capazes de produzir. Diante do computador, a criança tem liberdade para criar, inventar palavras, histórias, desenhos, emocionar-se, estimular-se. Por isso, as crianças gostam muito de trabalhar com ele.



Conhecendo o Computador

Para explicar mais precisamente sobre alguns periféricos, acompanhe a listagem abaixo:

Gabinete

É a parte mais importante do computador. Dentro dele, há vários componentes que fazem o processamento da informação. Dentro do gabinete são encontrados os componentes que formam o computador propriamente dito, como as memórias, o processador e o disco rígido e todos eles estão direta ou indiretamente ligados à placa mãe.



Monitor

É a tela que nos mostra as respostas que o computador nos dá. É um periférico de saída (pois a informação sai do computador para o usuário).





Conhecendo o Computador

Mouse

Através dele, controlamos uma setinha que aponta para os itens na nossa tela. Também é um periférico de entrada.



Teclado

Conjunto de teclas que permite que operemos o computador através de comandos digitados. É um periférico de entrada.





Conhecendo o Computador

Impressora

Periférico que “transporta” imagens e textos apresentados no monitor para o papel





Conhecendo o Computador

Atividade 01

Ligue cada periférico ao seu nome:



Mouse



Monitor



Gabinete



Impressora



Teclado



Conhecendo o Computador

Atividade 02

Complete com as vogais que faltam nos nomes dos periféricos abaixo. Utilize a fonte Tahoma com tamanho 20 e altere a cor da fonte da vogal para azul e deixe sublinhado.



M_n_tor



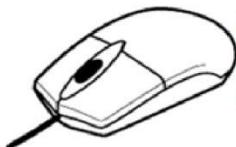
Impr_ssor_



G_bin_te



T_cl_do



Mo_s_



Hardware e Software

Hardware e Software

Um computador é composto principalmente por software que é o conjunto de programas, instruções e regras informáticas, e também pelo hardware que é o conjunto de componentes físicos, ou seja, tudo o que podemos tocar.

O que é o 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.

O que é 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.



Hardware e Software

Atividade

Escreva (H) para **Hardware** e (S) para **Software**:

 ()	 ()
 ()	 ()
 ()	 ()
 ()	

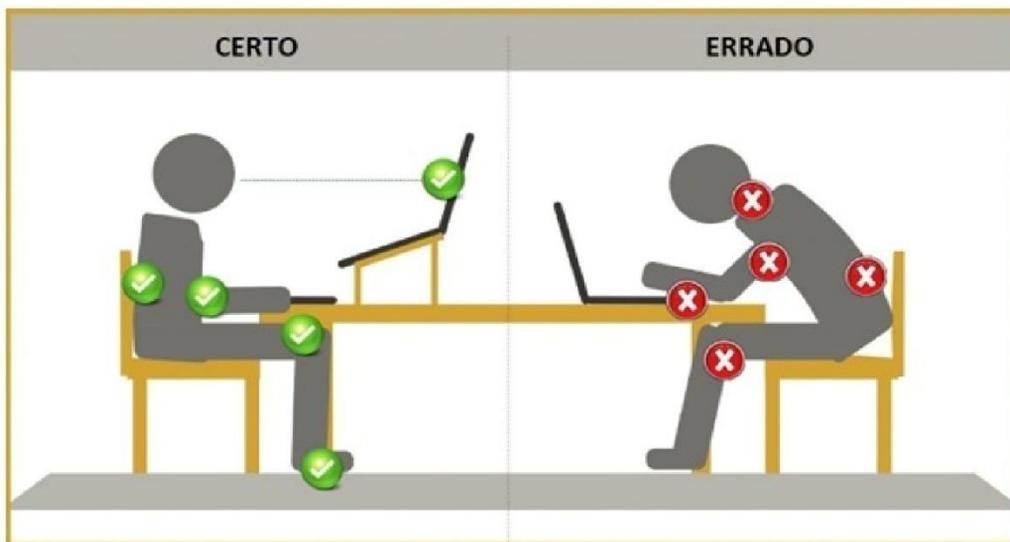


Saúde e Computador

Saúde e Computador



Para manter a postura correta em frente ao computador é preciso regular a altura do monitor do computador ao nível dos olhos da criança, que deve apoiar os braços na mesa ou nos braços da cadeira, e se sentar encostando a coluna na cadeira e apoiando os pés no chão.





Saúde e Computador

Nascemos com um corpo e cuidar dele nos ajudará a termos uma boa saúde no futuro, por isso é fundamental a prevenção de maus hábitos na infância, para que possamos crescer saudável.

Atividade

Assinale com X a imagem que está com a postura correta:





Periféricos

Periféricos

São aparelhos ou placas que enviam ou recebem informação do computador, ou seja, é qualquer equipamento que esteja ligado ao computador.

Vamos conhecer os três tipos de periféricos:

- **Periféricos de Entrada**

Os periféricos de entrada transmitem a informação ao computador.

Exemplos:

Teclado

Periférico que permite o utilizador inserir dados através de diversas teclas, inclusive com combinações.





Periféricos

Mouse

Periférico que permite ao usuário posicionar uma seta, através da interface gráfica dos aplicativos.



Joystick

Periférico que serve normalmente para ser utilizado em jogos.





Periféricos

Scanner

Periférico de entrada, também conhecido como digitalizador de imagens. Captura imagens impressas através da decodificação de reflexos gerados por impulsos luminosos.



Webcam

Periférico de entrada que captura imagens estáticas e em movimento, utilizada para vídeo conferências.





Periféricos

Atividade

Ligue cada periférico de entrada ao seu nome:



Joystick



Scanner



Webcam



Teclado



Mouse



Periféricos

- **Periféricos de Saída**

Os periféricos de saída transmitem a informação do computador para o usuário.

Exemplos:

Monitor

Principal periférico de saída, exibe ao usuário as principais informações do sistema.



Impressora

As impressoras são periféricos que permitem passar o trabalho feito no computador para o papel.





Periféricos

Caixa de Som

São periféricos que permitem ao usuário receber sons a partir de um computador.



Placa de Vídeo

A placa de vídeo de um computador controla o sinal de vídeo que é enviado para o monitor.





Periféricos

Plotters

Os Plotters são utilizados para efetuar impressões de mapas cartográficos, de plantas arquitectónicas, e para desenhos técnicos em geral.

