

 <p>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA RIO GRANDE DO NORTE</p>	<p><b>INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE</b>  <b>CAMPUS CANGUARETAMA</b>  <b>CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA</b>  <b>TÍTULO DO PROJETO: INFORMATIZAÇÃO SOCIAL</b>  <b>DATA: 08/11/2019</b>  <b>ALUNOS:</b>          MARIA EDUARDA ALCÂNTARA DA SILVA          SEMAIAS RANGEL DE OLIVEIRA MACHADO</p>
--	---

**PLANO DE AULA**  
**01 Aula de 90 minutos.**  
**Turma: 10 alunos**

<b>PÚBLICO ALVO</b>
Alunos da Escola Municipal Dr. Batista Gadelha do Espírito Santo
<b>OBJETIVO</b>
Conhecer a parte interna de um desktop
<b>CONTEÚDOS</b>
<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>
CPU não funcional, notebook, monitor
<b>PROCEDIMENTOS DE ENSINO</b>
<p>De início será feita uma breve revisão dos assuntos trabalhados em sala. A revisão consiste em re-explicar os tópicos trabalhados visando a fixação dos conteúdos. Os assuntos anteriores são: diferença entre hardware e software, periféricos de entrada e saída. Em seguida começaremos a falar um pouco mais do hardware, explicando um pouco mais profundamente as suas funcionalidades e aplicações.</p> <p>Hardwares possuem diversas funções sem o uso do software, um bom exemplo disso é a calculadora, que funciona apenas com base em um circuito digital. Outro exemplo é o rádio, que utiliza apenas o hardware para transformar ondas mecânicas complexas em ondas mecânicas simples e audíveis.</p> <p>Após essa explicação, pediremos aos alunos que se afastem de uma das bancadas para que um dos instrutores pegue a chave de fenda, posicione corretamente sobre o parafuso e a rotacione fazendo pressão para retirá-lo do gabinete. Será preciso repetir esse processo mais de uma vez, pois existem dois parafusos prendendo o tampo do gabinete. Seguindo a aula, esse mesmo instrutor removerá o tampo e o porá em um local adequado para evitar qualquer tipo de acidente, como por exemplo alguém esbarrar e fazê-lo cair sobre o pé.</p> <p>Completada a abertura do gabinete, os cursistas serão conduzidos, par a par, ao gabinete onde um dos instrutores apresentará as partes componentes da CPU (Central Processing Unit ou Unidade Central de Processamento) e explicará, de forma lúdica, suas funções. O termo lúdico, nesse contexto, refere-se a uma explicação que não tem foco nos conceitos técnicos, mas que objetiva uma compreensão mínima, e funcional/atrativa, de sua finalidade.</p>
<b>AVALIAÇÃO</b>
<p>Observar os alunos a partir dos conceitos ministrados em aula (dificuldades e aprendizados).</p>

