

Trilha do Conhecimento

Materiais didáticos da Oficina de Informática



TRANSFORMANDO
VIDAS



OFICINA DE
INFORMÁTICA

LEMA DOS AMIGOS DO BEM

Que ninguém se escuse de fazer o bem
Sob o pretexto de que é pequenino,
Pois cada qual algum recurso tem,
Para valorizar o seu destino!

A fraternidade é como um hino
Que juntos cantamos, quando alguém,
De nós recebe o bálsamo divino
Que um gesto amigo e fraternal contém!

Em face do progresso social,
Trabalhar sempre para o bem geral
É sagrado dever nosso!

O meu lema de vida assim descrevo:
Se não posso fazer tudo o que devo,
Devo, ao menos, fazer tudo o que posso!

Amigos do Bem



OBJETIVOS:

- Adaptar a linguagem do professor para que a comunicação com os alunos seja de fácil entendimento e eficaz;
- Iniciar o contato e conhecimento tecnológico lúdico de forma motivacional e criativo;
- Estimular as crianças e potencializar seu desenvolvimento intelectual através de jogos, músicas e desafios;
- Promover o desenvolvimento motor e o raciocínio lógico por meio de brincadeiras educativas de forma prazerosa e criativa, capaz de ser uma grande ferramenta para o aprendizado.

CONTEÚDO:

1. Livro Digital I e II
2. Digitação
3. Introdução à Informática

- Apostila Introdução_Informática_Básico_V2

- Definição: O que é computador? Vantagens, Ligar e Desligar, Cuidados;

- Definição e Aplicabilidade: Teclado, Mouse, Monitor de Vídeo, Gabinete e Impressora.

SUGESTÕES DE VÍDEOS COM MÚSICAS E CONTEÚDO QUE AGREGAM AS AULAS.

LINK PARA DIGITAÇÃO:

<https://www.coquinhos.com>

- DigiMaster – Curso virtual de digitação. Digitação rápida e eficaz, por meio da utilização correto do teclado e do posicionamento dos dedos;
- TypeFaster – Um programa gratuito para treinar digitação;
- KeyBlaze - Programa para aprender a digitar com lições completas;
- TIPP10 – Uma das melhores opções para praticar digitação;
- Klavaro - Um software livre de digitação que contém lições para você melhorar a precisão e a velocidade de sua digitação.

LINK DE MÚSICAS SOBRE OS DISPOSITIVOS:

<https://youtu.be/knZf43tc1KU>

<https://youtu.be/duv421U1ZJQ>

<https://youtu.be/RCBqaNtoySY>

<https://youtu.be/uavVGWTjsYs>

<https://youtu.be/4RGgRAo4QOk>

<https://youtu.be/A036L5gdT-8>

MÚSICAS SOBRE INFORMÁTICA PARA CRIANÇAS:

<https://youtu.be/HQZB-VoYkUw>

<https://youtu.be/g21E7HcTCXo>

<https://youtu.be/phLidkIXs7Q>

VOCABULÁRIO PARA CRIANÇAS:

<https://youtu.be/7p4sNrGiTnY>

<https://youtu.be/g0-Yz1g31ig>

<https://youtu.be/mpHP2eNYvMw>

DICAS DE ATIVIDADES PARA O GRUPO VERDE:

https://youtu.be/_nRktF-EX28

<https://youtu.be/isyh59kLncY>

https://youtu.be/BV2_LZfmWTU

<https://youtu.be/Y5CkRmNlbO8>

https://youtu.be/_HITcfCWeEE

<https://youtu.be/CmHdct1K-3w>

COMPLEMENTOS:

Lixo eletrônico.

Kit – Plano B.

Área externa.

.....



Centro de Transformação – Oficina de Informática

TRILHA DO CONHECIMENTO

SEMEANDO (AZUL)

OBJETIVOS:

- Fortalecer conhecimento básico da informática e alguns termos técnicos;
- Utilizar a informática educativa utilizando o computador para acessar a internet e softwares educativos;
- Incentivar a curiosidade e descoberta de informações e a construção do conhecimento tanto do aluno quanto do professor;
- Incentivar as pesquisas, novos pensamentos, novas oportunidades;
- Promover a busca do conhecimento, desenvolvendo o hábito de investigação, espírito crítico, buscando soluções;
- Ensinar e preparar os alunos para utilizar as inúmeras formas de tecnologias que estão presentes na sociedade (Office);
- Aprender que os computadores podem também ser usados como recurso na execução de tarefas;
- Adquirir conhecimento e compreensão sobre ferramentas (Office) que podem ser úteis no seu dia a dia, como: copiar arquivos, utilização de editor de textos e apresentação de slides.

CONTEÚDO:

1. Introdução à Informática

- Apostila Introdução_Informática_Básico_V2

2. Internet

- Apostila Introdução_a_Tecnologia_Básico

- Apostila Ambiente_Virtual_Básico

3. Windows I

- Apostila Introdução_Windows_Básico_V2

4. Word I

- Apostila Word_Básico_V2

5. PowerPoint I

- Apostila PowerPoint_Básico_V2

VÍDEOS SOBRE O USO DA INTERNET:

<https://youtu.be/SolpR-kbRcA>

<https://youtu.be/M8I-SvrdV0g>

<https://youtu.be/TfAO8P5oVel>

https://youtu.be/hMJAfS2j_I0

COMPLEMENTOS:

Lixo eletrônico.

Kit – Plano B.

Kahoot.

Forms.

Metodologia Ativa.

Área externa.

.....



Centro de Transformação – Oficina de Informática

TRILHA DO CONHECIMENTO

CRESCENDO (AMARELO)

OBJETIVOS:

- Aprender boas práticas para navegação segura na internet;
- Desempenhar um papel essencial no desenvolvimento do aluno, contribuindo para aquisição dos conhecimentos tecnológicos e de saberes;
- Proporcionar aos alunos acesso a recursos tecnológicos nas aulas, vislumbrando o conhecimento de forma mais criativa, dinâmica, integrada e motivadora, representando uma necessidade no ambiente ensino-aprendizagem;
- Englobar meios técnicos necessários para o tratamento da informação e o estabelecimento de canais de comunicação, incluindo o uso de computadores, internet, dispositivos móveis, e softwares necessários para tais fins;
- Construir vivências e proatividades, através de desafios (lúdicos) possibilitando benefícios aos alunos como: trabalho em equipe, lidar com problemas, pesquisas, novos pensamentos, comunicação, integração, oportunidades;
- Propiciar aos alunos, professores e monitores, mais um ambiente onde a aprendizagem pode ser estimulada através da união dos recursos da informática e materiais diversos (kit) com os objetivos particulares de cada disciplina (conhecimento) e/ou visando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e cooperativos.

CONTEÚDO:

1. Segurança na Internet e Redes Sociais

- Apostila Segurança_na_Internet_Básico_V1
- Apostila Redes_Sociais_Introdução

2. Windows II

- Instalação, Configuração (Sistema, Dispositivos, Personalização, Aplicativos, Hora e Idioma)

3. Word II e III

- Apostila Word_Intermediário_V2

4. Excel I e II

- Apostila Excel_Básico_V2
- Apostila Excel_Intermediário_V2

5. PowerPoint II

- Apostila PowerPoint_Intermediário_V2
- Layout Slides
- Técnicas apresentação

6. Canva

COMPLEMENTOS:

Lixo eletrônico.

Kit – Plano B.

Kahoot.

Metimeter.

Forms.

Metodologia Ativa.

Área externa.

.....



Centro de Transformação – Oficina de Informática

TRILHA DO CONHECIMENTO

APRIMORANDO I (VERMELHO)

OBJETIVOS:

- Continuar e aprimorar conhecimentos vistos no módulo CRESCENDO (amarelo);
- Favorecer o desenvolvimento e promover o a interação do aluno com alguns “cases”;
- Desenvolver os jovens tecnicamente, social e pessoal;
- Pensar em mudanças, transformações, inovações dentro de uma organização, aplicando os recursos da informática;
- Cria desafios para o aluno, objetivando a preparação ao iniciante para desempenhar atividades profissionais e ter capacidade de discernimento para lidar com diferentes situações no mundo corporativo.

CONTEÚDO:

1. Word III

- Apostila Word_Intermediário_V2

2. Excel II

- Apostila Excel_Básico_V2
- Apostila Excel_Intermediário_V2

3. PowerPoint II

- Apostila PowerPoint_Intermediário_V2
- Layout Slides
- Técnicas apresentação

4. Canva

5. Completar o período letivo de acordo com a demanda de cada CT

PROJETO DE VIDA (Em QUALQUER módulo vermelho)

- Ética X Ética Pessoal X Ética Profissional;
- Mercado de trabalho X Empregabilidade;
- Elaboração de curriculum;
- Entrevista profissional;

- Apresentação ao cliente (produto / serviço);
- Técnicas apresentação e layout de slide.

COMPLEMENTOS

Lixo eletrônico.

Kit – Plano B.

Kahoot.

Forms.

Metimeter.

Metodologia Ativa.

Área externa.

.....



Centro de Transformação – Oficina de Informática

TRILHA DO CONHECIMENTO

APRIMORANDO II (VERMELHO)

OBJETIVOS:

- Uma oportunidade para que os jovens alcancem mais oportunidades no futuro profissional;
- Favorecer o desenvolvimento e promover o a interação do aluno com alguns “cases”;
- Desenvolver os jovens tecnicamente, social e pessoal;
- Desenvolver habilidades técnicas e sociais, preparando o aluno para empregabilidade, melhorando a comunicação, a escrita e o trabalho colaborativo;
- Pensar em mudanças, transformações, inovações dentro de uma organização, aplicando os recursos da informática;
- Permitir através de “cases” (simulações) que se tenha uma visão sistêmica do processo, sendo possível compreender a situação atual, encontrar e solucionar problemas, traçar planos e metas alcançáveis e fazer previsões futuras;
- Integrar, coordenar e fomentar ações com “cases” para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma a contribuir para o desenvolvimento e inclusão no mercado de trabalho;
- Criar desafios para o aluno, objetivando a preparação ao iniciante para desempenhar atividades profissionais e ter capacidade de discernimento para lidar com diferentes situações no mundo corporativo.

1. BANCO DE DADOS / LÓGICA

OBJETIVO:

- Facilitar o fornecimento de informações aos usuários de um sistema. Organizar dados que um sistema utiliza. Controlar o armazenamento e a recuperação de dados;
- Entender os fundamentos da programação, gerenciamento de dados e sistemas de tomada de decisões para desenvolver um sistema com desempenho estratégico;
- Entender as ferramentas necessárias para executar o processo mais básico no desenvolvimento de alguma aplicação: a criação de seu algoritmo;
- Desenvolver instruções em uma sequência para atingir determinado objetivo;
- Organizar e planejar instruções, em um algoritmo, com o objetivo de tornar viável a implementação de um programa ou software.

- Desenvolver o pensamento estruturado e uma nova perspectiva sobre como solucionar problemas para os profissionais desse segmento.

CONTEÚDO:

- Lógica de Programação
- Introdução à Banco de Dados – Access
- Links diversos relacionados com os conteúdos

2. COMUNICAÇÃO VISUAL

OBJETIVO:

- Entender que o visual é essencial para ajudar o receptor da mensagem, a compreender as informações de forma mais fácil e rápida;
- Aprender a atrair os olhares do público e de transmitir a informação de maneira clara e objetiva;
- Conhecer ferramentas que podem trazer grandes vantagens para marca, fazendo com ela seja reconhecida e atraia potenciais clientes.

CONTEÚDO:

- Apostila Photoshop_Básico_V2
- Apostila Photoshop_Intermediário_V3
- Apostila Illustrator_Básico_V3
- Apostila Illustrator_Intermediário_V4
- Links diversos relacionados com os conteúdos

3. OFFICE AVANÇADO

OBJETIVO:

- Entender por que muitos afirmam saber usar Office, mas poucos conseguem aproveitar os diversos recursos que os softwares disponibilizam;
- Saber que o Office é uma das ferramentas mais importantes na informática atual em setores corporativos. Um excelente aliado no cumprimento das rotinas e no melhor aproveitamento do tempo;

- Entender que, quem conhece/domina os recursos avançados do Office, garante mais chances de empregabilidade para um profissional qualificado.

CONTEÚDO:

- Apostila Word_Avançado_I_V2
- Comunicação empresarial
- Banner, Cartaz e Panfleto
- Apostila Word_Avançado_II
 - (Guia Correspondências – Grupo Criar / Iniciar Mala Direta / Gravar e Inserir Campos)
- Apostila Excel_Intermediário_V2
 - Orçamento, Fluxograma, Cronograma, Fatura
- Apostila Excel_Avançado_I_V2
 - Projeção Financeira, Estoque, Controle de Materiais, Rotina Administrativas, ...

4. MANUTENÇÃO

OBJETIVO:

- Capacitar os jovens a atuarem na área de suporte e manutenção em computadores, a fim de servir como mão de obra em computadores;
- Preparar a montar, instalar, reparar e configurar dispositivos de hardware, além de instalar e configurar sistemas operacionais, softwares e aplicativos;
- Entender a configuração e instalação de hardwares e softwares;
- Saber aplicabilidade do multímetro digital, ferro de solda, chaves, alguns cuidados e limpeza do computador;
- Diferenciar manutenção corretiva X manutenção preventiva X manutenção preditiva.

CONTEÚDO:

- Apostila Manutenção_Introdução_V1
 - Links diversos relacionados com os conteúdos

5. MKT DIGITAL E MÍDIAS SOCIAIS

OBJETIVO:

- Orientar os alunos a produzir conceitos criativos compatíveis com o objetivo e/ou demanda;
- Entender como atrair novos negócios, criar relacionamentos e desenvolver uma identidade de marca;
- Conhecer múltiplas ferramentas e plataformas online para lançar websites, criar produtos, e vender para o público-alvo;
- Estudar completamente as habilidades de marketing digital, para começar um próprio negócio online;
- Oferece meios pagos e orgânicos de divulgar a sua empresa e se relacionar com os clientes;
- Diferenças entre MKT Digital X Mídias Sociais;
- Construir relacionamentos mais sólidos com a marca, disponibilizar conteúdos relevantes, criar estratégias promocionais criativas e aumentar a credibilidade e visibilidade da empresa na web;
- Entender a principal função o compartilhamento em massa de conteúdo e transmissão de informações, como blogs, site e até mesmo o YouTube.

CONTEÚDO:

- Links diversos relacionados com os conteúdos



Centro de Transformação – Oficina de Informática

TRILHA DO CONHECIMENTO

MULTIPLICANDO

OBJETIVOS:

- Uma oportunidade para que os jovens alcancem mais oportunidades no futuro profissional;
- Favorecer o desenvolvimento e promover o a interação do aluno com alguns “cases”;
- Desenvolver os jovens tecnicamente, social e pessoal;
- Desenvolver habilidades técnicas e sociais, preparando o aluno para empregabilidade, melhorando a comunicação, a escrita e o trabalho colaborativo;
- Pensar em mudanças, transformações, inovações dentro de uma organização, aplicando os recursos da informática;
- Permitir através de “cases” (simulações) que se tenha uma visão sistêmica do processo, sendo possível compreender a situação atual, encontrar e solucionar problemas, traçar planos e metas alcançáveis e fazer previsões futuras;
- Integrar, coordenar e fomentar ações com “cases” para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma a contribuir para o desenvolvimento e inclusão no mercado de trabalho;
- Cria desafios para o aluno, objetivando a preparação ao iniciante para desempenhar atividades profissionais e ter capacidade de discernimento para lidar com diferentes situações no mundo corporativo.