

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

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



TECNOLOGIA EDUCACIONAL



WEBTECNO E AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

AO LONGO DA EDUCAÇÃO BÁSICA, AS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS DEFINIDAS NA BNCC DEVEM CONCORRER PARA ASSEGURAR AOS ESTUDANTES O DESENVOLVIMENTO DE DEZ COMPETÊNCIAS GERAIS, QUE CONSUBSTANCIAM, NO ÂMBITO PEDAGÓGICO, OS DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO. A WEBTECNO ESTÁ APLICANDO ÀS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC, UTILIZAREMOS AS COMPETÊNCIAS RELACIONADAS À UTILIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL.

- 1 VALORIZAR E UTILIZAR OS CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS SOBRE O MUNDO FÍSICO, SOCIAL, CULTURAL E DIGITAL PARA ENTENDER E EXPLICAR A REALIDADE, CONTINUAR APRENDENDO E COLABORAR PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SOCIEDADE JUSTA, DEMOCRÁTICA E INCLUSIVA.
- 2 EXERCITAR A CURIOSIDADE INTELLECTUAL E RECORRER À ABORDAGEM PRÓPRIA DAS CIÊNCIAS, INCLUINDO A INVESTIGAÇÃO, A REFLEXÃO, A ANÁLISE CRÍTICA, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE, PARA INVESTIGAR CAUSAS, ELABORAR E TESTAR HIPÓTESES, FORMULAR E RESOLVER PROBLEMAS E CRIAR SOLUÇÕES (INCLUSIVE TECNOLÓGICAS) COM BASE NOS CONHECIMENTOS DAS DIFERENTES ÁREAS.
- 5 COMPREENDER, UTILIZAR E CRIAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE FORMA CRÍTICA, SIGNIFICATIVA, REFLEXIVA E ÉTICA NAS DIVERSAS PRÁTICAS SOCIAIS (INCLUINDO AS ESCOLARES) PARA SE COMUNICAR, ACESSAR E DISSEMINAR INFORMAÇÕES, PRODUZIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.

WWW.WEBTECNO.COM.BR
ADM@WEBTECNO.COM.BR

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

SUMÁRIO

04 – IDENTIDADE E NOME
06 – COORDENAÇÃO MOTORA
07 – LETRA A
08 – LETRA E
09 – LETRA I
10 – LETRA O
11 – LETRA U
12 – SEQUÊNCIA TEMPORAL
13 – GRANDE / PEQUENO
15 – MAIS ALTO / MAIS BAIXO
16 – CURTO / COMPRIDO
17 – COMPUTADOR
18 – MONITOR
20 – GABINETE DE CPU
22 – MOUSE
25 – TECLADO

27 – CAIXA DE SOM
29 – PARTES DO COMPUTADOR
33 – ACESSÓRIOS DO COMPUTADOR
37 – DESENHANDO
38 – LABIRINTO
39 – DIFERENTE
40 – QUANTIDADE
43 – TRACEJADO

EDUCAÇÃO INFANTIL

NÍVEL I

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

SEJA BEM-VINDO ÀS AULAS DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL.

ESTA É A MINHA TURMA

QUE TURMA LINDA!
A TIA LÚ ADOROU
VOCÊS!!!



E ESTE É O SEU NOME:

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

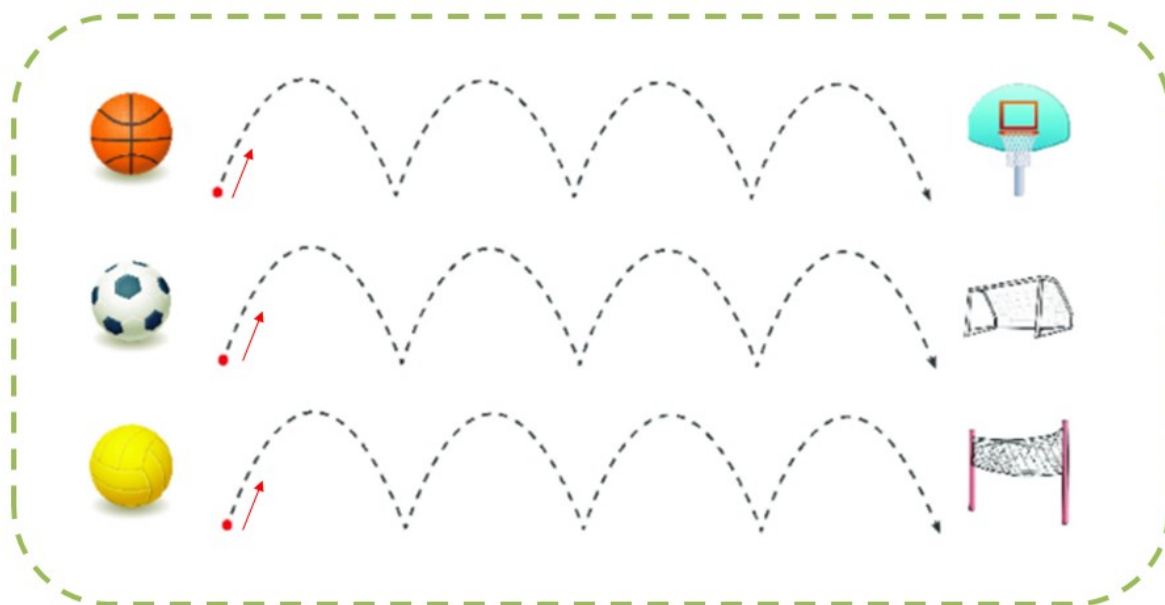
CADA PESSOA TEM UM **NOME**.
OBSERVE ABAIXO O ALFABETO E PINTE DE **VERMELHO** A PRIMEIRA LETRA DE SEU NOME.



A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

CUBRA AS LINHAS SEM TIRAR A PONTA DO LÁPIS DO PAPEL.



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

LETRA A: ABELHA



COMPLETE O TRACEJADO E ESCREVA A LETRA **A** ATÉ O FINAL DAS LINHAS.



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

LETRA E: E LEFANTE



COMPLETE O TRACEJADO E ESCREVA A LETRA E ATÉ O FINAL DAS LINHAS.



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

LETRA I: IGUANA



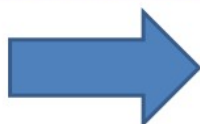
COMPLETE O TRACEJADO E ESCREVA A LETRA **I** ATÉ O FINAL DAS LINHAS.

A dashed green rectangular box containing a solid black horizontal line at the bottom. Above the line are five vertical dashed lines, each starting with a red arrow pointing upwards, indicating the starting point for writing the letter 'I'.



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

LETRA O: OVELHA



COMPLETE O TRACEJADO E ESCREVA A LETRA  ATÉ O FINAL DAS LINHAS.

A row of five dashed uppercase letter 'O's for tracing, enclosed in a dashed green box. Below the first 'O' is a red arrow pointing upwards. Below the entire row is a solid black horizontal line.

