



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 INTELCTUAL 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	36 – CAIXAS DE SOM / QUANTIDADE
08 – ALFABETO / VOGAIS	37 – ACESSÓRIOS DO COMPUTADOR
10 – ALFABETO / CONSOANTES	41 – VAMOS COMBINAR
14 – CONHECENDO O COMPUTADOR	47 – GCOMPRIS
15 – GABINETE DE CPU / QUANTIDADE	51 – PAINT
17 – GABINETE DE CPU / IGUALDADE	57 – BRINCANDO COM O ARIÊ
18 – MONITOR / TAMANHO	
20 – MOUSE / DIREITO / ESQUERDA	
22 – MOUSE / QUANTIDADE	
23 – TECLADO / NOME / IDADE	
25 – TECLADO /PERTO LONGE	
26 – NÚMERO 1	
28 – NÚMERO 2	
30 – NÚMERO 3	
32 – NÚMERO 4	
34 – NÚMERO 5	

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

QUEM SOU EU?

EU SOU A PROFESSORA LÚ E QUERO CONHECER VOCÊ.
PREENCHA OS CAMPOS ABAIXO:



COMO VOCÊ SE CHAMA?

ONDE VOCÊ ESTUDA?

QUAL É A SUA IDADE?



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

AGORA , RESPONDA.

QUANTAS LETRAS TÊM O SEU NOME? _____

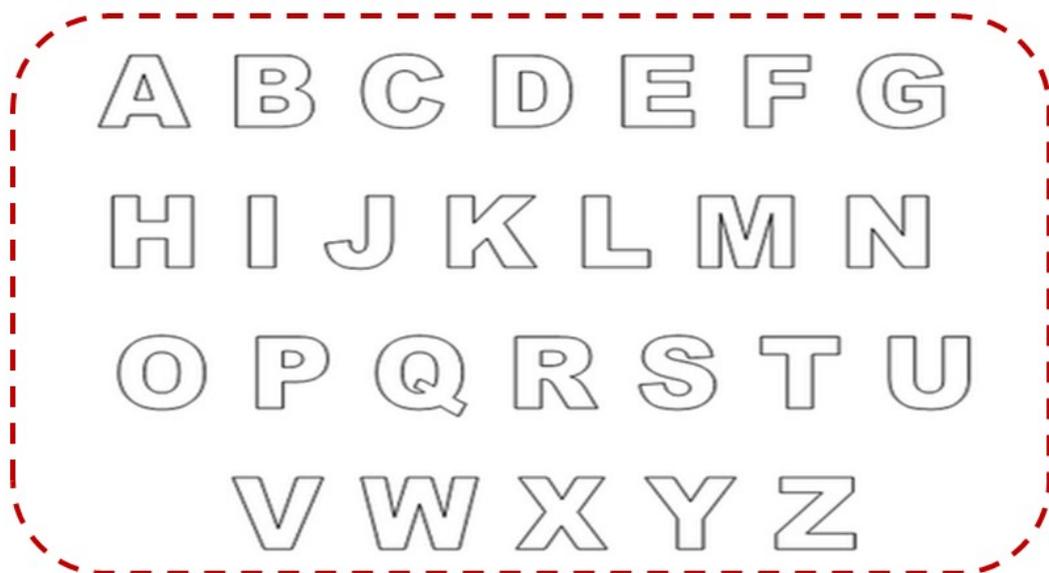
QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO SEU NOME? _____

QUAL É A ÚLTIMA LETRA DO SEU NOME? _____

HÁ LETRAS QUE SE REPETEM? QUAIS? _____

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

IDENTIFIQUE NO ALFABETO ABAIXO AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME. PINTÉ-AS.



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

AGORA VAMOS TIRAR UMA FOTO SUA E COLAR AQUI!



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

ALFABETO

PARA ESCREVER AS PALAVRAS, USAMOS AS **LETRAS**. O ALFABETO É FORMADO POR 26 LETRAS. CINCO LETRAS – A – E – I – O – U – SÃO CHAMADAS DE **VOGAIS**. AS OUTRAS LETRAS SÃO CHAMADAS DE **CONSOANTES**.

LEIA E COPIE AS VOGAIS.



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

COM A AJUDA DE SEU PROFESSOR, LEIA AS PALAVRAS ABAIXO. CIRCULE, TODAS AS **VOGAIS** DAS PALAVRAS.

ARARA



ESQUILO



JIBOIA



BORBOLETA



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

COM A AJUDA DE SEU PROFESSOR, LEIA AS PALAVRAS ABAIXO. CIRCULE, TODAS AS CONSOANTES DAS PALAVRAS.

BONECA



CASA



DINOSSAURO



FOCA



GATO



HIENA

