

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, PRODUIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.

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



TECNOLOGIA EDUCACIONAL

SUMÁRIO

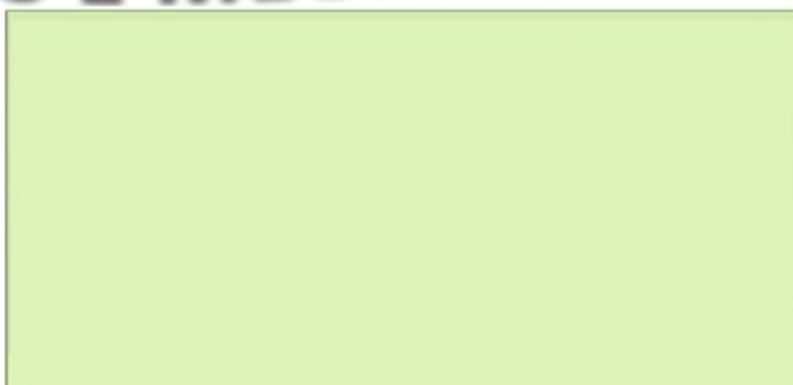
- 04 – IDENTIDADE E NOME
- 06 – ALFABETO / VOGAIS
- 09 – ALFABETO / CONSOANTES
- 14 – CONHECENDO O COMPUTADOR
- 15 – GABINETE DE CPU
- 18 – MONITOR
- 22 – MOUSE
- 25 – TECLADO
- 27 – CAIXAS DE SOM
- 30 – PARTES DO COMPUTADOR
- 34 – LIGANDO O COMPUTADOR
- 35 – CUIDADOS DURANTE A AULA DE INFORMÁTICA
- 39 – WORDPAD
- 43 – GCOMPRIS
- 48 – PAINT
- 52 – TUX PAINT



EU E MEUS AMIGOS



ESTE SOU EU E MINHA
PROFESSORA!



FICHA DO ALUNO

EU ME CHAMO: _____

TENHO : _____ ANOS

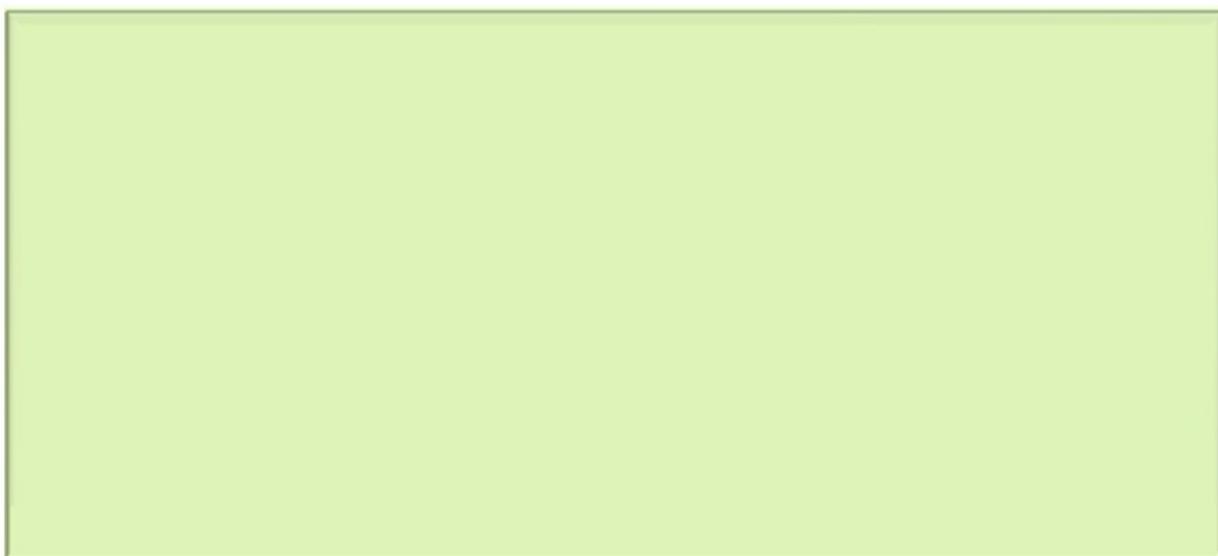
MINHA MÃE SE CHAMA: _____

MINHA PROFESSORA SE CHAMA: _____



EU E MEUS AMIGOS

ESSA É A MINHA TURMA!



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

VOGAIS

LEIA E COPIE AS VOGAIS.

a []



A []

e []



E []

i []



I []

o []



O []

u []



U []

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

VOGAIS

LIGUE AS **VOGAIS** IGUAIS.

a	o	O	i	e
A	u	o	a	E
U	e	i		U
u	O	I	E	A
			A	I

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

CONSOANTES

LIGUE O DESENHO À SUA PALAVRA. DEPOIS COM A AJUDA DE SEU PROFESSOR, LEIA AS PALAVRAS E COPIE-AS.

LETRA **B**: BODELETRA **C**: COPOLETRA **D**: DADOLETRA **F**: FOCA

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

CONSOANTES

LIGUE O DESENHO À SUA PALAVRA. DEPOIS COM A AJUDA DE SEU PROFESSOR, LEIA AS PALAVRAS E COPIE-AS.



LETRA G: GALO



LETRA H: HARPA



LETRA J: JABUTI



LETRA K: KIWI