

E. E. JOÃO BAPTISTA TEIXEIRA

ROTEIRO DE ESTUDO – 1º BIMESTRE / 2020

Professora: Lucimara

Disciplina: Tecnologia

Semana: 18/05 a 22/05

Tempo: 1 aula

Entrega: 27/05/2020

Aluno:

Ano/ Série:

Conteúdo: Árvore de tecnologia

Material necessário: Caderno do aluno, papel colorido, cartolina ou folha sulfite, lápis de cor e outros.

Orientação para entrega: Fazer a leitura dos Eixos de Tecnologia e Inovação e ler as instruções para construir a árvore. Após a construção da árvore colocar **nome e série** e enviar no meu WhatsApp até **27/05**.

EIXOS DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), assim como as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), são compreendidas como um conjunto de equipamentos, programas e mídias que utilizam aplicações tecnológicas, abrangendo os sistemas operacionais, a internet e suas redes. Podemos qualificar como TIC tanto a indústria fonográfica e cinematográfica, elétrica ou eletrônica, como o rádio e a TV, elétricos ou eletrônicos, além da imprensa pré-digital. Já nas TDIC, diferentemente das TIC, o D (de digital) não é indiferente. Quando tudo se transforma em números (dígitos - D) por meio da computação, ao invés de sinais elétricos ou eletrônicos, tudo muda: a criação de conteúdo, por meio dos softwares, torna-se acessível a todos; a recepção dos conteúdos torna-se variável, segmentada e a cultura participativa pode se consolidar.

Letramento Digital

Muitas são as definições e concepções acerca do letramento digital em circulação, que focam desde o uso proficiente de ferramentas digitais até o tratamento crítico de conteúdos que circulam nos ambientes digitais; desde o ler e escrever em contextos digitais, em uma perspectiva funcional, o que envolve o trato com diferentes linguagens e mídias, até participação crítica e ética nas práticas sociais próprias das culturas digitais.

Pensamento computacional

[...] pode ser aplicado e desenvolvido por meio do trabalho com atividades que envolvam: 1) Programação de computadores: usando uma linguagem de programação 2) Robótica: cujo o trabalho pode ser desenvolvido com material reciclável e componentes eletromecânicos e/ou eletrônicos. 3) Narrativas Digitais: contar histórias por intermédio de tecnologia. 4) Maker que utiliza sucatas e materiais diversos, podendo ser combinados com a programação e/ou robótica e 5) Pensamento Científico.

(Diretriz Curricular de Tecnologia e Inovação, 2019)

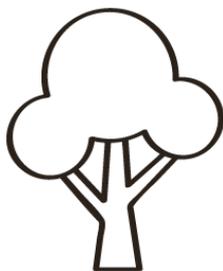
ÁRVORE DE TECNOLOGIA

Agora que você leu atentamente sobre cada eixo (Tecnologias Digitais da Informação e comunicação, Letramento Digital e Pensamento Computacional), você vai construir a Árvore da Tecnologia, que é composta por: raízes, um tronco, um caule, três galhos e uma copa. Cada um desses elementos tem um significado relacionado a um eixo do componente.

Para essa atividade serão necessários os seguintes materiais:

- Papel, por exemplo colorido, para raízes, tronco e caules;
- Papel cartolina (colorido) para a copa;
- Caso você não tenha o material, poderá desenhar a árvore e pintá-la de lápis de cor e outros.

Crie uma árvore bem bonita, representando o componente de Tecnologia e Inovação. Visualize abaixo exemplo para montagem da árvore:



Após desenhar a árvore, você vai escrever em cada parte:

- Caule: Tecnologia e Inovação;
- Galhos - Eixos do componente curricular: Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, Letramento Digital e Pensamento Computacional;
- Copa: objetos do conhecimento, as tecnologias digitais que você utiliza;
- Raízes: Os componentes curriculares que você mais gosta. Por exemplo: Língua Portuguesa, Matemática, Geografia, Arte etc.