

Atividade I - EM 3ª A - PRIMEIRO BIMESTRE 2021

NOME

Disciplina: Tecnologia e Inovação

Prof. M^a SANDRA

Título da atividade: Redes e Conexões

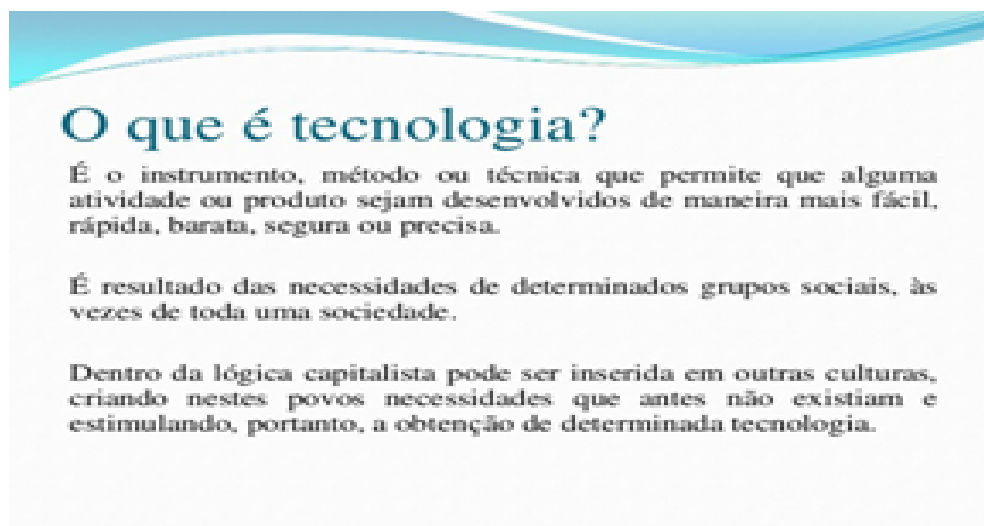
Objetivo: Analisar processos de produção dos conteúdos provenientes da cultura digital, considerando os diversos modos de se ler o mundo por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e descobertas.

Valor da atividade: 1,0

Data da entrega: até 21/05

observação: escrever nome,

Fazer a leitura e análise de texto



O que é tecnologia?

É o instrumento, método ou técnica que permite que alguma atividade ou produto sejam desenvolvidos de maneira mais fácil, rápida, barata, segura ou precisa.

É resultado das necessidades de determinados grupos sociais, às vezes de toda uma sociedade.

Dentro da lógica capitalista pode ser inserida em outras culturas, criando nestes povos necessidades que antes não existiam e estimulando, portanto, a obtenção de determinada tecnologia.

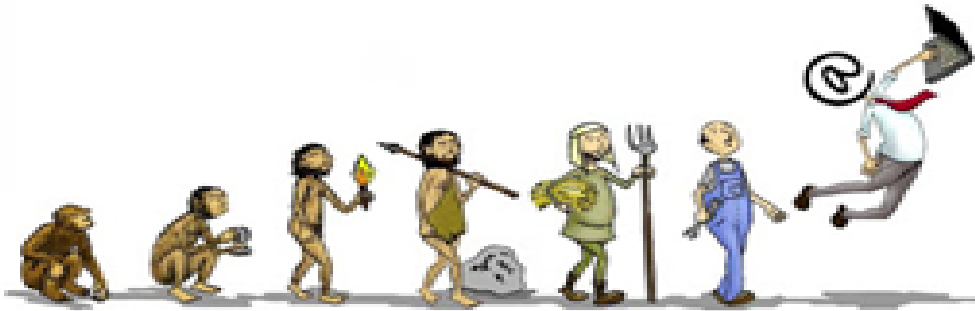
Após leitura e análise de texto e responda às seguintes questões

1- O que é Tecnologia?

2- Escreva dois exemplos de coisas boas, positivas sobre usos da tecnologia ?

3- Escreva dois exemplos de coisas ruins ,negativas sobre usos da tecnologia ?

4- Observe a figura e responda:



Escreva o que essa imagem representa na tecnologia?

Atividade II - EM - 3ªA

Disciplina: Tecnologia e Inovação

Prof. M^a SANDRA

Título da atividade: Redes e Conexões

Objetivo: Analisar processos de produção dos conteúdos provenientes da cultura digital, considerando os diversos modos de se ler o mundo por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e descobertas.

Valor da atividade: 2,0

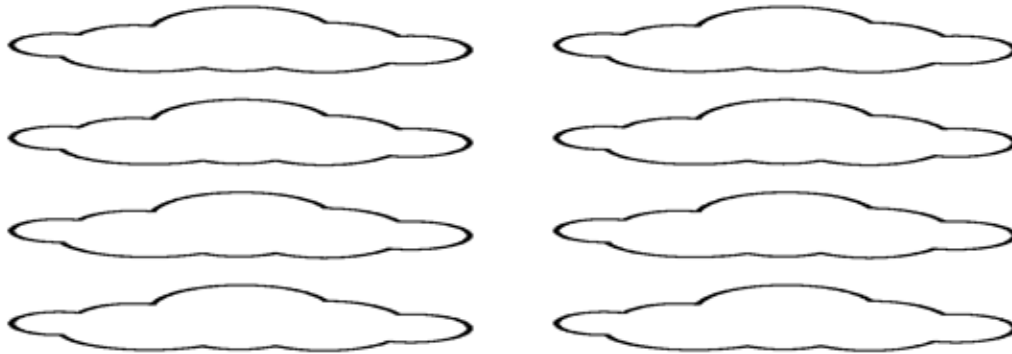
Data da entrega: Até 21/05

1. Leitura e análise texto

Tecnologia Plugado e Desplugado

Uma atividade **plugada** é aquela que está conectada a um aparelho digital, (celular, computador, notebook) á internet, a uma tomada etc. Já **desplugada** é o contrário, e conta com recursos como papel, caneta ,lápiz etc.

Atividade -Após leitura e análise do texto registre dentro de cada nuvem, no desenho abaixo quatro conexões plugada e quatro formas de comunicação desplugada.



2. Analisar os processos de produção dos conteúdos provenientes da cultura digital, considerando os diversos modos de se ler o mundo por meio de experiências que favoreçam múltiplas linguagens e descobertas.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE



Faça uma pesquisa de 02 descobertas ou invenções que facilitaram a nossa vida

> Quem inventou? _____

> Ano da invenção? _____

> Processo da invenção (como foi criado, em que momento, qual foi a necessidade que levou a criação de determinado equipamento. _____

Atividade III - SEMANA DE ESTUDO INTENSIVO -(SEI) Entregar até 21/05

ano/série: 3ª A

Disciplina: Tecnologia e Inovação

Prof. Mª SANDRA

Título da atividade: **Tecnologia - Sejamós nós, a voz do povo**

Objetivo /Habilidade - Compreender e avaliar conteúdos produzidos por meio digital, posicionando-se de maneira ética e crítica.

Valor da atividade: 2,0

Atividade: Assistir a vídeo aula de **02/03/21 - 3ª série do EM - Tecnologia - Sejamós nós, a voz do povo**

no link <https://youtu.be/gjI1UH6HEVk>

Responder as questões e enviar para o email mariasandra26@yahoo.com.br ou entregar na escola.

Questão

1 .(Universidade Federal do Ceará (UFC) - Diversos Cargos (CCV-UFC - 2017)

“Com a evolução das tecnologias digitais, principalmente a expansão da internet, ocorreram importantes mudanças nos processos comunicacionais em que os receptores passaram a ser, também, emissores das mensagens. Surge a comunicação hipermidiática que é caracterizada por processos descentralizados de mediação social, da qual o jornalismo colaborativo é exemplo”.

(BALDESSAR, M.J. et al. Jornalismo colaborativo: produção de notícias do cidadão repórter no iReport.com da CNN. <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1658-2.pdf>).

Sobre jornalismo colaborativo é correto afirmar:

- () A participação dos internautas na produção de conteúdo é característica da web 1.0.
- () O advento da internet favoreceu a participação dos leitores, ouvintes e telespectadores na produção de conteúdos de comunicação.
- () As emissoras de comunicação abrem espaço para a participação, mas só veiculam conteúdos enviados por jornalistas profissionais.
- () As empresas de comunicação não têm responsabilidade sobre a veiculação de conteúdos enviados pelos leitores, ouvintes ou telespectadores.
- () O jornalismo colaborativo está com os dias contados porque a exigência do diploma de jornalista impossibilita a ampla participação da sociedade na produção de conteúdo

ATIVIDADES 2º BIMESTRE = 3ª A- TECNOLOGIA- Prof; M .SANDRA

Valor 0 a 10

Nome _____ =

Objetivo



Identificar diferentes usos das TDIC, reconhecendo suas especificidades e aplicabilidades em diferentes contextos e seus impactos nos serviços, na produção e na interação social e utilizando-as de forma criativa, crítica e ética em processos que envolvam autoria e protagonismo.

Resolver problemas com autonomia e criatividade, utilizando ou não as tecnologias digitais (atividade plugada ou desplugada).

Atividade- Leitura e Análise de texto - Responder questões

1. (UEA) Leia um fragmento do poema Eu, etiqueta, de Carlos Drummond de Andrade. Meu tênis é proclama colorido De alguma coisa não provada Por este provador de longa idade. Meu lenço, meu relógio, meu chaveiro, Minha gravata e cinto e escova e pente, Meu copo, minha xícara, Minha toalha de banho e sabonete, Meu isso, meu aquilo. Desde a cabeça ao bico dos sapatos, São mensagens, Letras falantes, Gritos visuais, Ordens de uso, abuso, reincidências. Costume, hábito, premência, Indispensabilidade, E fazem de mim

homem-anúncio itinerante, Escravo da matéria anunciada.(Carlos Drummond de Andrade. Corpo, 1984.) Pela leitura dos versos, pode-se concluir corretamente que, para o poeta, o ser humano

() costuma manter-se alheio às imposições ditadas pela moda.

() compra compulsivamente, embora não tenha recursos para isso.

() consome porque é subjugado pelo poder da publicidade.

2. (Olimpíada Brasileira de Robótica 2008) Sobre os robôs autônomos, qual a alternativa correta :

○ () São robôs que dependem totalmente do controle humano

○ () São protótipos auto-destrutíveis.

○ () São robôs capazes de tomar a melhor decisão tendo em vista o objetivo a ser realizado na atividade que estão desempenhando.

3. (IBADE – 2020 - Adaptada) O pensamento computacional está formando uma linguagem tão importante quanto a oral ou a escrita para as crianças e jovens de hoje. A construção dessa linguagem já é uma realidade e sua solidificação é uma consequência inevitável. A necessidade de desenvolver tecnologia e educação digital com crianças e jovens na escola

está, inclusive, prevista em uma das competências da Base Nacional Comum Curricular, a BNCC. Ela diz que todo jovem precisa compreender, utilizar e criar tecnologia de forma reflexiva, significativa e ética. Mais do que uma ferramenta facilitadora de absorção de conhecimentos, da forma como funcionou no que se convencionou chamar de inclusão digital, a tecnologia digital hoje abriga um conjunto de conhecimentos e competências que precisam ser desenvolvidos com os alunos. Para os estudiosos dessa temática, é fundamental que toda criança ou adolescente, compreenda:

- a) Conhecimento geral sobre tecnologia, tanto plugada como desplugada.
- b) o manuseio e a função dos aplicativos digitais.
- c) o valor dos projetos colaborativos para a globalização

4. (IBADE - 2020)A legislação que regula o uso da Internet no Brasil por meio da previsão de princípios, garantias, direitos e deveres para quem usa a rede, é chamada:

- a) Lei estadual da internet.
- b) Comissão Nacional da internet
- c) Lei da Regulação Digital.
- d) Marco Civil da internet.
- e) Estatuto das Mídias sociais.

5 . (IBADE – 2020 - Adaptada) O pensamento computacional está formando uma linguagem tão importante quanto a oral ou a escrita para as crianças e jovens de hoje. A construção dessa linguagem já é uma realidade e sua solidificação é uma consequência inevitável. A

necessidade de desenvolver tecnologia e educação digital com crianças e jovens na escola está, inclusive, prevista em uma das competências da Base Nacional Comum Curricular, a BNCC. Ela diz que todo jovem precisa compreender, utilizar e criar tecnologia de forma reflexiva, significativa e ética. Mais do que uma ferramenta facilitadora de absorção de conhecimentos, da forma como funcionou no que se convencionou chamar de inclusão digital, a tecnologia digital hoje abriga um conjunto de conhecimentos e competências que precisam ser desenvolvidos com os alunos. Para os estudiosos dessa temática, é fundamental que toda criança ou adolescente, compreenda:

- a) lógica da programação e como funcionam os algoritmos.
- b) o manuseio e a função dos aplicativos digitais.
- c) o valor dos projetos colaborativos para a globalização.

6 . Influenciadores digitais tem um papel muito importante na formação de opinião e na venda de produtos:

() Verdadeira

() Falsa

Justifique sua
resposta _____

7. Crie algo que possa ser divulgado na internet em que você explique algo que tenha aprendido em nossas aulas. Escreva por aqui _____

Observação : entregar essa atividade até 21/06 , entregar na escola.

