



**PREFEITURA DE SANTOS**  
Secretaria de Educação



## **UME CIDADE DE SANTOS**

**8ºANO – ATIVIDADE INTERDISCIPLINAR.**

**PROFESSORES: Paola Amorim, Tatiana Esteves, Cristiane Bernardes e, Eliane Marques Délcio Magalhães**

**Aluno (a)** \_\_\_\_\_

**PERÍODO: 29/03/2021 a 09/04/2021**

### **A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NO COMPORTAMENTO HUMANO.**

Desde o seu surgimento, as tecnologias vêm influenciando no comportamento da sociedade, e como observou-se, o surgimento de novas tecnologias continua sendo de suma importância para o desenvolvimento do meio social. Contudo, com a denominada "revolução audiovisual", ganhou-se mais notoriedade sua influência no comportamento humano.

O processo de evolução da tecnologia se desenvolveu até nos levar à era da comunicação. E ao longo do tempo isso acabou por se tornar algo comum para todos os indivíduos da sociedade que através da técnica de enviar desenhos e símbolos de uma tela para outra, se tornou possível transmitir o conhecimento e a informação para a sociedade em um alcance bem maior e não antes visto.

O desenvolvimento da tecnologia emerge os seres humanos num universo cada vez mais desconhecido e que continua a crescer. O livre acesso aos meios tecnológicos determina a proximidade entre as diferentes áreas do conhecimento, o que acaba por juntar novas realidades e construir novas relações interdisciplinares.

Em todo o universo, a informática passou a ser um instrumento de trabalho e uma fonte metodológica para ensino. A sociedade vive visualmente dirigida, onde se torna notório que a mídia eletrônica tem influenciado o comportamento das crianças e jovens que encontram na idade escolar.

Desde de o seu surgimento a tecnologia vem impactando diretamente na sociedade com seus muitos benefícios, conseguindo mudar o comportamento da sociedade como todo. Com o uso da informação se tornou possível utilizá-la para o auxílio diário no nosso cotidiano, mas principalmente para uso profissional. Com isso, a tecnologia influencia na acessibilidade do dia-a-dia do seu usuário tornando o acesso à informação simples e rápido.

Diante de todas as informações pode-se constatar que a tecnologia surge da necessidade do homem e cresce de acordo com o seu estudo e aprofundamento.

## **Ed. Física - Professora Paola**

### **O que são jogos eletrônicos?**

Podemos afirmar que os jogos eletrônicos são aqueles em que o jogador geralmente é representado por uma ou mais peças ou personagens e que são jogados por meio de aparelhos tecnológicos como os arcades (fliperamas), consoles (aparelhos de videogames), computadores de mesa, notebooks, tablets, smartphones, etc.



As pesquisas destacam que não é possível ter certeza sobre qual foi realmente o primeiro jogo

eletrônico inventado pela humanidade. No entanto, estima-se que eles surgiram a partir da década de 1950.

Acredita-se que o primeiro jogo dessa natureza foi o Tennis for Two, desenvolvido no ano de 1958. O seu inventor, William Higinbotham, era um físico nuclear norte-americano que, entre outras façanhas, ajudou a criar o radar e a primeira bomba atômica que atingiu as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki durante a Segunda Guerra Mundial.

Desde a criação do Tennis for Two até os dias atuais, os jogos eletrônicos evoluíram muito e isso ocorreu em função dos estudos da humanidade em prol do avanço da tecnologia, o que permitiu o aprimoramento das máquinas em que eles são jogados.

Por muitos anos, só era possível jogar sozinho ou com as pessoas ao seu lado. Com o avanço da tecnologia, passou a ser possível jogar online com jogadores que estejam em qualquer lugar do mundo.



### Você conhece os jogos eletrônicos ativos?

Uma das críticas que grande parte dos jogos eletrônicos tradicionais recebe é que eles contribuem para um estilo de vida sedentário, uma vez que os seus praticantes, muitas vezes, passam horas sentados em uma cadeira ou deitados no sofá ou na cama.

Foi, então, que criaram os jogos eletrônicos ativos, ou exergames.

Existem jogos eletrônicos ativos para arcade e para consoles como o Nintendo Wii, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, entre outros mais sofisticados. Esses jogos requerem do praticante um gasto energético maior quando comparado aos jogos eletrônicos convencionais.

Estudos apontam que esses jogos têm ajudado a reduzir o comportamento sedentário de crianças, adolescentes, adultos e idosos, aumentando o seu nível de atividade física. É fato que os jogos eletrônicos ativos chegaram para revolucionar a forma de se praticar esse tipo de entretenimento.

### **Quais seriam os riscos dos jogos eletrônicos para os seus praticantes?**

Apesar de sabermos sobre os benefícios que os jogos eletrônicos podem trazer para quem os pratica, é preciso destacar que a presença deles na sociedade tem sido um assunto polêmico e que divide opiniões. Para alguns, eles representam um risco ao estilo de vida de milhares de praticantes espalhados pelo mundo. Para outros, esse risco depende da forma como esses produtos são consumidos pela população.

A Organização Mundial de Saúde (OMS) já classifica o vício em jogos eletrônicos como distúrbio mental. O tema já é considerado um problema de saúde pública.

A preocupação se dá pelo fato de alguns praticantes passarem tanto tempo interagindo no ambiente virtual que acabam deixando de lado as outras possibilidades de interação no ambiente real. Essas pessoas passam a ter problemas nos seus relacionamentos familiares e interpessoais, além de um estilo de vida sedentário que, por sua vez, traz riscos para a saúde.

Então, é preciso fazer uso consciente e moderado desses produtos, inclusive quando o assunto são os jogos eletrônicos ativos, pois as atividades de interação virtual, mesmo que apresentem um gasto energético significativo, não devem substituir as diferentes possibilidades de práticas corporais no

ambiente real, como lutas, danças, ginásticas, jogos populares e esportes.

## E-SPORT E EDUCAÇÃO

Os e-Sports atingem diversos grupos na sociedade por meio da cultura digital. Os alunos, de diversas faixas etárias, estão inseridos nesses grupos e a escola não pode se manter indiferente a este cenário. O ensino híbrido e o ensino remoto já são realidade. Podemos pensar nos e-Sports como uma alternativa interessante para conquistar o engajamento dos alunos.

Hoje já existe a profissionalização dos usuários de games eletrônicos, como o instrutor de games, responsável por treinar jogadores de alta performance.

### Semelhanças com esportes tradicionais

Os campeonatos de e-Sports guardam algumas semelhanças com os campeonatos de esportes tradicionais. Veja:



Os participantes passam por treinos intensos diários, para desenvolver as habilidades mentais necessárias e garantir o alto rendimento. Rotina semelhante à de atletas.



Os treinos envolvem condicionamento físico, alongamento e exercícios de força, para evitar lesões e dores posturais. Além disso, ajudam a regular a ansiedade nas competições.



Existem casas que funcionam como centros de treinamento (Game House) onde os atletas contam com assistência de preparadores físicos, psicólogos esportivos, nutricionistas e técnicos.

## Habilidades aprendidas com os e-Sports

Ninguém questiona que os esportes tradicionais podem ensinar habilidades fundamentais para seus praticantes. O que poucas pessoas sabem é que os e-Sports também conseguem ensinar habilidades. Veja:



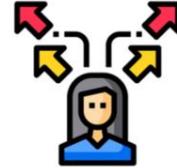
- Trabalho em equipe;
- Socialização;
- Compartilhamento de ideias.



- Comunicação;
- Assertividade;
- Confiança;
- Responsabilidade.



- Pensamento estratégico;
- Planejamento;
- Criação de metas e objetivos.



- Tomada de decisão;
- Decisão estratégica;
- Orientação para resultados.

**Pesquisas realizadas no final de 2020 revelaram os jogos mais populares no Brasil e no mundo, confira o ranking:**

**Computadores e Consoles: League of Legends; World of Warcraft; Counter strike.**

**Mobile: Free fire; Among Us; Roblox;**

O e-Sports representa um nicho crescente, tanto para jogadores profissionais quanto para o ramo de entretenimento. Os games ocupam cada vez mais espaço na rotina dos nossos alunos. A aproximação deste universo com a escola tende a favorecer o engajamento dos alunos e tem, também, o papel de disseminar boas práticas e orientações para reduzir os estigmas que os jogadores carregam.

<https://impulsiona.org.br/>

### Roteiro de perguntas:

1) O que são Jogos eletrônicos?

---

---

---

---

---

2) Cite as plataformas que possibilitam os acessos aos jogos eletrônicos.

---

---

---

---

---

3) O que são e-Sports?

---

---

---

---

---

4) O uso excessivo de jogos eletrônicos pode causar problemas à saúde? Cite exemplos.

---

---

---

---

---

5) Quais são seus jogos eletrônicos preferidos?

---

---

---

---

---

6) Quais as semelhanças entre os esportes tradicionais e os e-sports?

---

---

---

---

---

O código foi criado pela empresa japonesa Denso-Wave, em 1994, e foi desenvolvido inicialmente para a indústria de automóveis japonesa, para ajudar a catalogar as peças dos carros na linha de produção.

Em 2003, a linguagem começou a ser aplicada em celulares, já que até as câmeras da tecnologia VGA, de baixa qualidade (presente em muitos aparelhos) são capazes de ler e interpretar a imagem.

O QR Code já é muito utilizado no mercado publicitário, e várias ações trabalham, inclusive, com realidade aumentada. As empresas investem nesse tipo de campanha para oferecer mais informações e conteúdo exclusivo.

### **Qual a diferença entre o QR Code e o código de barras comum?**

A primeira diferença é a representação gráfica de ambos. O código de barras é uma série de faixas escuras e claras, acompanhadas de uma numeração. Essa combinação só pode ser lida por um scanner que emite um raio vermelho. O aparelho lê a informação e a transfere para um computador, que converte tudo em números e, baseado no código e nas informações cadastradas em um banco de dados, nos apresenta informações que podem ser entendidas por nós. Já o QR Code é constituído de uma série de códigos e caracteres decodificados em uma imagem quadrada, dispondo de uma alta capacidade para armazenar dados.

### **Como funciona o QR Code?**

Para ter acesso ao conteúdo codificado em um QR Code, a pessoa deve primeiro dispor de uma câmera em

um telefone celular e um programa feito para ler o código bidimensional. Deve-se tirar uma foto da imagem pelo aplicativo que a converte imediatamente.

### **Como posso gerar um QR Code?**

O uso dessa tecnologia é livre, portanto, qualquer pessoa pode gerar um código desses. Muitos blogueiros criam esse código para disponibilizar um link rápido para a versão mobile dos seus sites, por exemplo.

Criar um QR Code é fácil e pode ser feito acessando esse site: <https://br.qr-code-generator.com> bastando apenas digitar o texto, link, número telefônico ou SMS desejado. Além disso, o site oferece um código HTML de incorporação para que você compartilhe em um site.

Outra opção é você poder disponibilizar imagens e outros arquivos por meio de um QR Code.

Agora que você entendeu tudo sobre o QR Code, não fique de fora! Use as nossas dicas e economize muito tempo com essa fantástica tecnologia que ganha cada vez mais espaço nas nossas vidas.

bastando apenas digitar o texto, link, número telefônico ou SMS desejado. Além disso, o site oferece um código HTML de incorporação para que você compartilhe em um site.

Outra opção são os encurtadores de url, que geram o QR automaticamente. Você pode disponibilizar imagens e outros arquivos por meio de um QR Code .

Agora que você entendeu tudo sobre o QR Code, não fique de fora! Use essas dicas e economize muito tempo com essa fantástica tecnologia que ganha cada vez mais espaço nas nossas vidas.

ESCOLHA UMA IMAGEM OU TEXTO E TRANSFORME EM QR CODE.

Coloque aqui o QR CODE para correção e apreciação.

"Lembrem-se: use a tecnologia a seu favor e em favor do próximo."

### **ARTE - Professora Cristiane Bernardes**

A arte e a tecnologia parecem se fundir no mundo contemporâneo. A arte é modificada pela tecnologia, assim como a tecnologia se faz a partir da arte e cria novas formas de se fazê-la. Essa fusão se faz valer positivamente em vários meios, em especial na educação.

A nova face da arte deve responder aos anseios do homem moderno. O novo e populoso mundo tecnológico, caracterizado pela conectividade, pelo cotidiano caótico e pela confusão dos espíritos, está em busca de um novo tipo de arte que o represente. Essa nova arte deve dar sentido e valor à tecnologia.

Através dos recursos tecnológicos os artistas aumentam sua capacidade de se expressar, transportam o espectador para dentro de ambientes virtuais, conectam quadros distantes e buscam causar surpresa e impacto, chamando a atenção para o sentido da obra.

Recursos de interatividade e imersão levam o indivíduo a sentir o prazer de caminhar em um jardim fantástico ou a sentir na pele a agonia da guerra.

Dessa forma, a arte tecnológica tenta mostrar como a tecnologia e seus dispositivos se infiltraram silenciosamente em nossas vidas

observem essa figura:

# Idas ao mercado com sabedoria

Faça compras maiores e com itens não perecíveis, mas sem exageros! Se possível, apenas um membro da família deve ir ao supermercado. E lembre-se de higienizar as compras antes de guardá-las.

*Dama com Arminho,*  
de Leonardo da Vinci



Nessa obra de Leonardo Da Vinci, a tecnologia incluiu alguns elementos, quais são eles?

Outro exemplo muito atual é o artista **Gal Shir**, veja o vídeo e você vai entender a sua obra, totalmente digital.

[www.youtube.com/watch?v=N-\\_quAcVQms](http://www.youtube.com/watch?v=N-_quAcVQms)

TAREFA:

AGORA VOCÊ É O ARTISTA, PENSE E FAÇA UMA ARTE USANDO A TECNOLOGIA.

VOCÊ PODE RETIRAR ELEMENTOS DE UMA OBRA, INSERIR, COLORIR DE MANEIRA DIFERENTE, USANDO O COMPUTADOR COMO SUPORTE OU OUTRAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS.

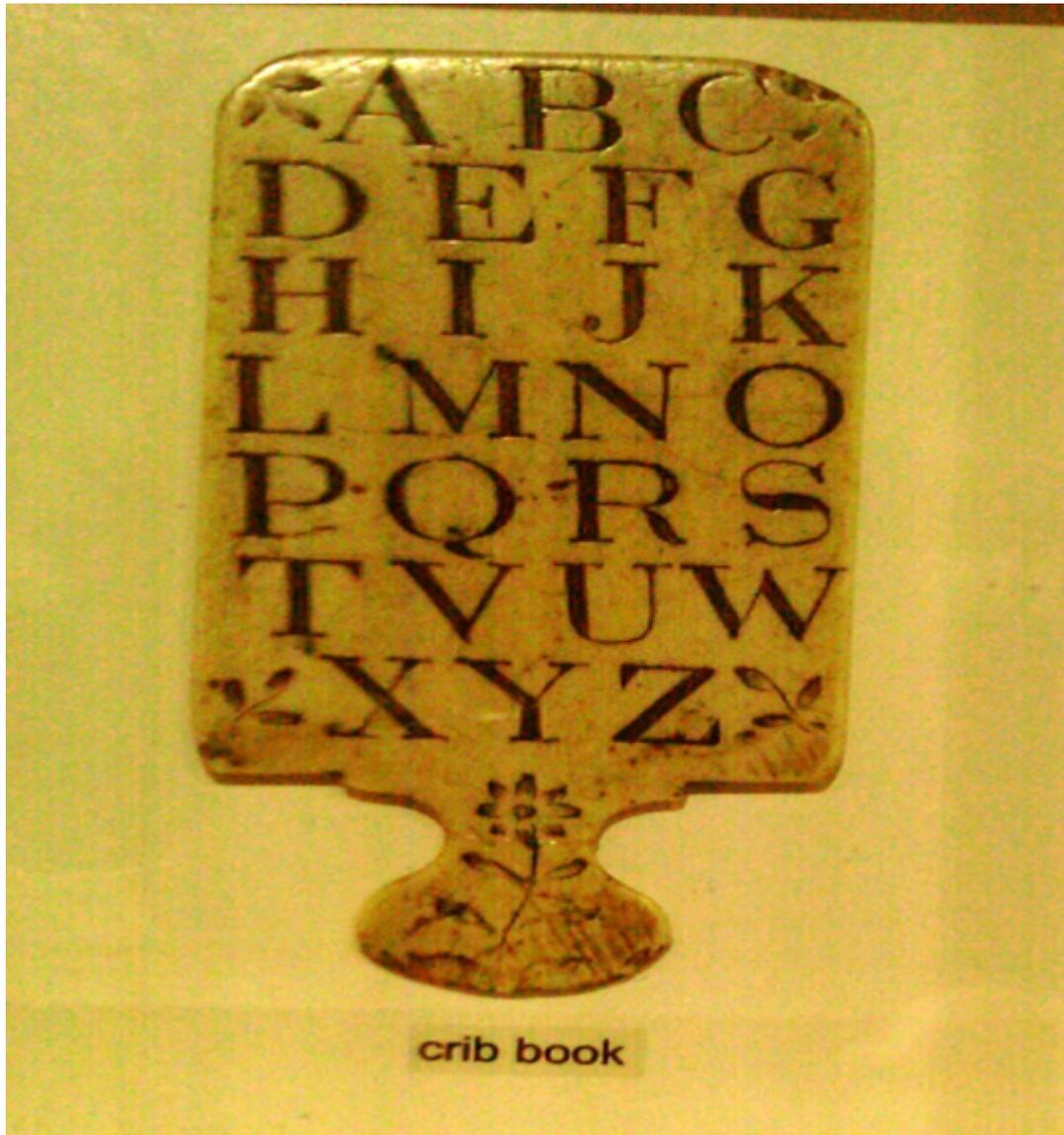
PODEM BAIXAR UM PROGRAMA, FAZER A ARTE, CADA UM VAI SE AVENTURAR COMO QUISE.

NÃO ESQUEÇA DE DETALHAR O QUE VOCÊS ESCOLHERAM PARA REALIZAR SUA OBRA DE ARTE. Vamos lá!!!!!!

### História - Prof. Délcio

A evolução da tecnologia da educação  
evolução das tecnologias no processo de  
ensino-aprendizagem ao longo da história, desde o seu  
início, em 1450.

Na época, os educadores utilizavam uma chapa de  
madeira com letras e figuras impressas, chamada  
*Hornbook*, para alfabetizar as crianças, através de



Criado na Inglaterra, no século XVI, o Hornbook apresentava uma folha fina de pergaminho com letras e números, sendo uma das principais ferramentas de alfabetização nas escolas. Representação: Wikimedia Commons.

Com o passar dos anos, a ascensão do capitalismo e a Revolução Industrial no século XVIII, impulsionaram a criação de novas tecnologias, como o quadro negro, o lápis, o retroprojektor, o rádio e a TV.

Até então, os recursos utilizados nas salas de aula tinham como foco a disseminação e a apresentação da informação, do professor para o estudante. Neste processo, pode-se dizer então, que a atuação dos alunos tinha caráter receptivo, ou seja, a criança recebia aquele conteúdo, mas não necessariamente participava na produção do conhecimento.

A partir do século 20, a chegada da internet e a ampliação do acesso a computadores e dispositivos eletrônicos, deu origem a uma vasta gama de equipamentos e softwares que transformaram a sociedade atual.

As TICs - tecnologias de informação e comunicação - revolucionaram nosso modo de viver, modificaram a indústria e a maneira como nos relacionamos com as outras pessoas e, na educação, o cenário não foi diferente.

O foco, que antes era na disseminação do conteúdo, passa a ser em como navegar em meio ao oceano de informações que estão disponíveis na internet, através dos aparelhos digitais.

Neste novo modelo de ensino-aprendizagem, o professor tem o papel de mediador e mentor, e os estudantes passam a ter uma participação ativa e autônoma no processo de construção do conhecimento.

Quais são os diferentes tipos de TICs usados na educação?

Existem diversos recursos tecnológicos que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. De maneira geral, eles podem ser divididos em várias categorias, dentre elas:

#### **Ambientes virtuais imersivos**

Por meio de imagens virtuais, dispositivos de realidade aumentada promovem experiências que misturam o mundo real com o mundo virtual. Esses ambientes são chamados imersivos pois permitem o aprendizado através da experiência e da interação dos alunos. Alguns museus e parques nacionais, por exemplo, já oferecem tours 360° para os usuários se divertirem e também, aprenderem.

#### **Ferramentas de comunicação**

Existem diversas ferramentas que facilitam a comunicação entre as pessoas envolvidas no processo educativo. As redes sociais, por exemplo, podem incentivar desenvolver atividades e trabalhar conteúdos vistos em sala de aula.

#### **Ferramentas de comunicação**

Existem diversas ferramentas que facilitam a comunicação entre as pessoas envolvidas no processo educativo. As redes sociais, por exemplo, podem incentivar desenvolver atividades e trabalhar conteúdos vistos em sala de aula.

Já os aplicativos de comunicação, como WhatsApp e Telegram estreitam o relacionamento entre as famílias e a escola, simplificando a troca de informação, como o envio de recados e comunicados importantes.

#### Ferramentas de trabalho

As ferramentas de trabalho são qualquer aplicativo ou programa que auxiliam na organização de arquivos e na realização de tarefas, como os recursos de armazenamento em nuvem. Outros exemplos são as ferramentas de edição de texto, foto, vídeo e áudio utilizadas tanto por professores quanto por alunos.

Quais são os benefícios da tecnologia na educação?

Assim como a tecnologia trouxe benefícios para diversas esferas da nossa sociedade atual, os recursos disponíveis também têm impactos positivos na educação, como:

- Facilitam o acompanhamento individualizado do aluno;
- Possibilitam que o processo de aprendizagem seja personalizado;
- Estimulam a autonomia do estudante, tornando-o um agente ativo na construção do conhecimento;
- Incentivam o trabalho em equipe através de atividades colaborativas e interativas;
- Tornam o aprendizado mais dinâmico;
- Auxiliam os educadores a gerenciar tarefas burocráticas, tornando o seu trabalho mais prático.

#### Atividade:

Vocês devem acessar o link abaixo e responder as questões. Fotografem (**somente**) os resultados e postem no Classroom.

<https://pt.quizur.com/trivia/tecnologia-e-inovacao-G0>

REDES SOCIAIS - LÍNGUA INGLESA



SLIDESHARE

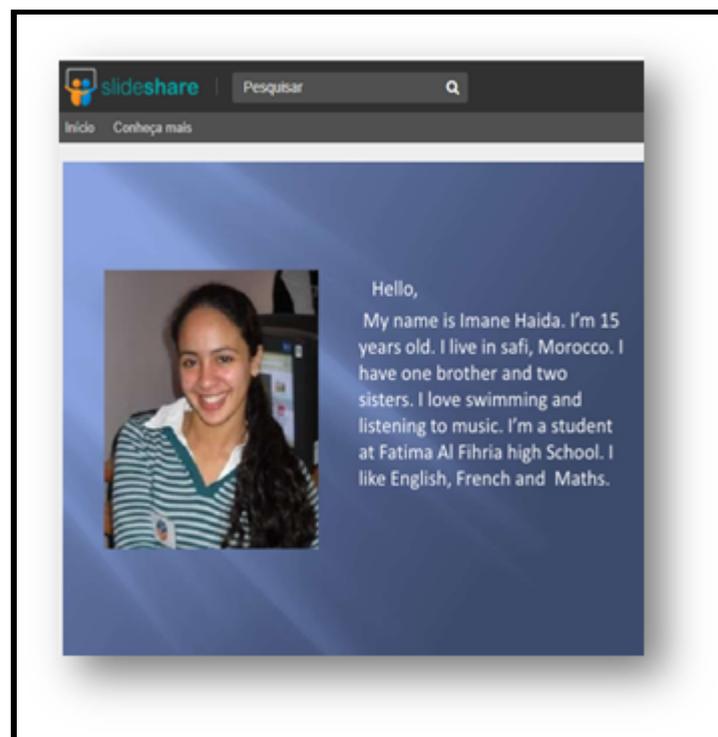
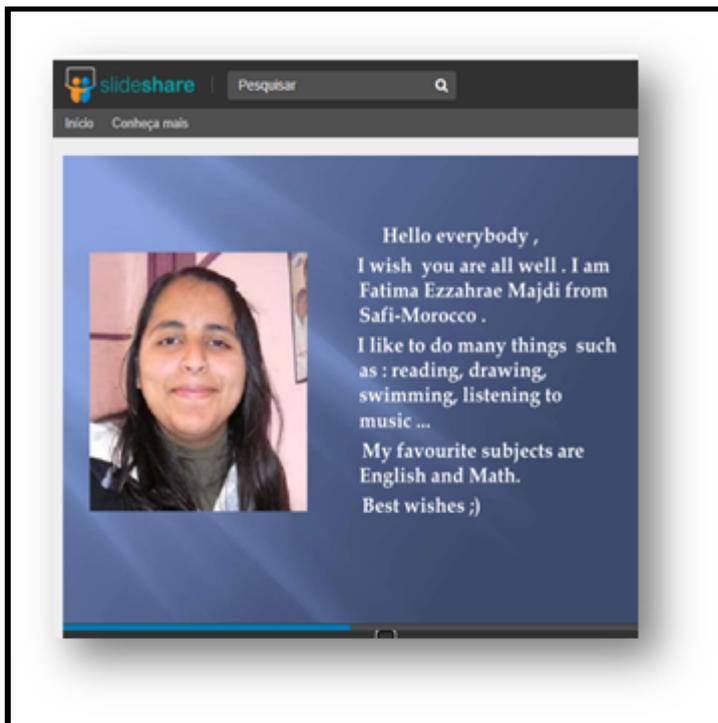
VOCÊ JÁ OUVIU FALAR, MAS NÃO SABE EXATAMENTE DO QUE SE TRATA? NUNCA OUVIU FALAR? NÃO IMPORTA. VOCÊ SÓ PRECISA SABER QUE O SLIDESHARE TÊM 70 MILHÕES DE VISITAS POR MÊS E É UMA DAS PLATAFORMAS MAIS COMPLETAS DE COMPARTILHAMENTO DE CONTEÚDO QUE VOCÊ JÁ VIU OU VAI VER.



INSTAGRAM

O INSTAGRAM, NA VERDADE, É UMA REDE SOCIAL QUE SERVE PARA NÓS POSTARMOS FOTOS. E COMO TAL, PODEMOS SEGUIR OUTROS MEMBROS E SER SEGUIDO POR ELES. AS FOTOS QUE POSTAMOS, POSSUEM A OPÇÃO "CURTIR" E "COMENTAR", PARA QUE OUTROS USUÁRIOS DIGAM O QUE ACHARAM DA IMAGEM. A REDE SOCIAL FOI CRIADA EM OUTUBRO DE 2010 PELA DUPLA KEVIN SYSTROM E YOSYP SHVAB. INICIALMENTE, ELA ERA RESTRITA APENAS PARA USUÁRIOS DE IPHONE, JÁ QUE O APLICATIVO SÓ ERA COMPATÍVEL COM O SISTEMA IOS, DA APPLE. EM ABRIL DE 2012, PORÉM, FOI LANÇADO O APLICATIVO DO INSTAGRAM PARA ANDROID E, MAIS RECENTEMENTE, O FACEBOOK ADQUIRIU O INSTAGRAM POR 1 BILHÃO DE DÓLARES! COM ISSO, A QUANTIDADE DE USUÁRIOS DA REDE SOCIAL CRESCEU EXPONENCIALMENTE.

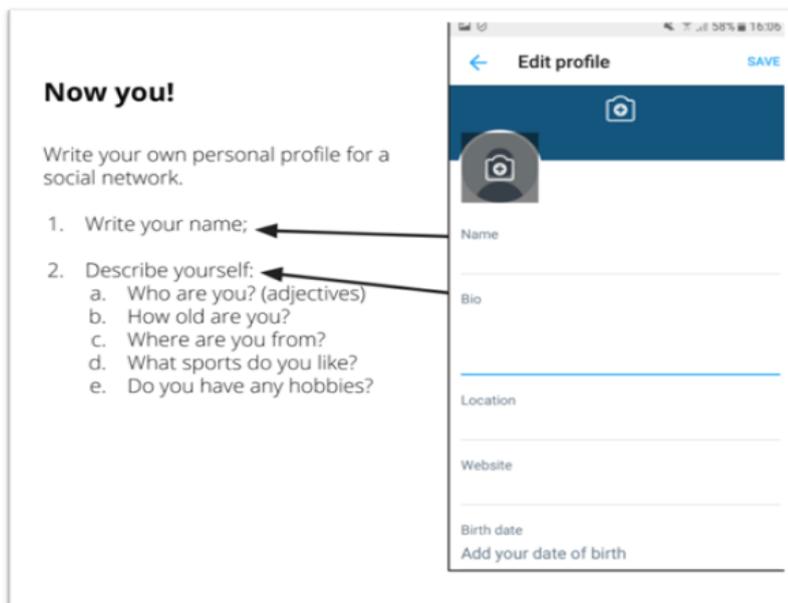
VEJA ALGUNS PERFIS DE ALUNOS NO SLIDESHARE.



1) ANSWER THE QUESTIONS ABOUT THE SLIDESHARE PROFILES ( RESPONDA AS PERGUNTAS SOBRE OS PERFIS DO SLIDESHARE) :

A) WHAT INFORMATION CAN YOU FIND ON FATIMA'S PROFILE? (QUAL INFORMAÇÃO VOCÊ PODE ENCONTRAR NO PERFIL DE FÁTIMA?)

B) HOW OLD IS IMANE HAIDA? WHERE IS SHE FROM? (Qual a idade de Imane Haida? De onde ela é?)



2) AGORA É SUA VEZ!!!

ESCREVA SEU PERFIL PARA UMA REDE SOCIAL.

ESCREVA SEU NOME;

DESCREVA-SE:

A) QUEM É VOCÊ? (QUALIDADES)

B) QUANTOS ANOS VOCÊ TEM?

C) DE ONDE VOCÊ É?

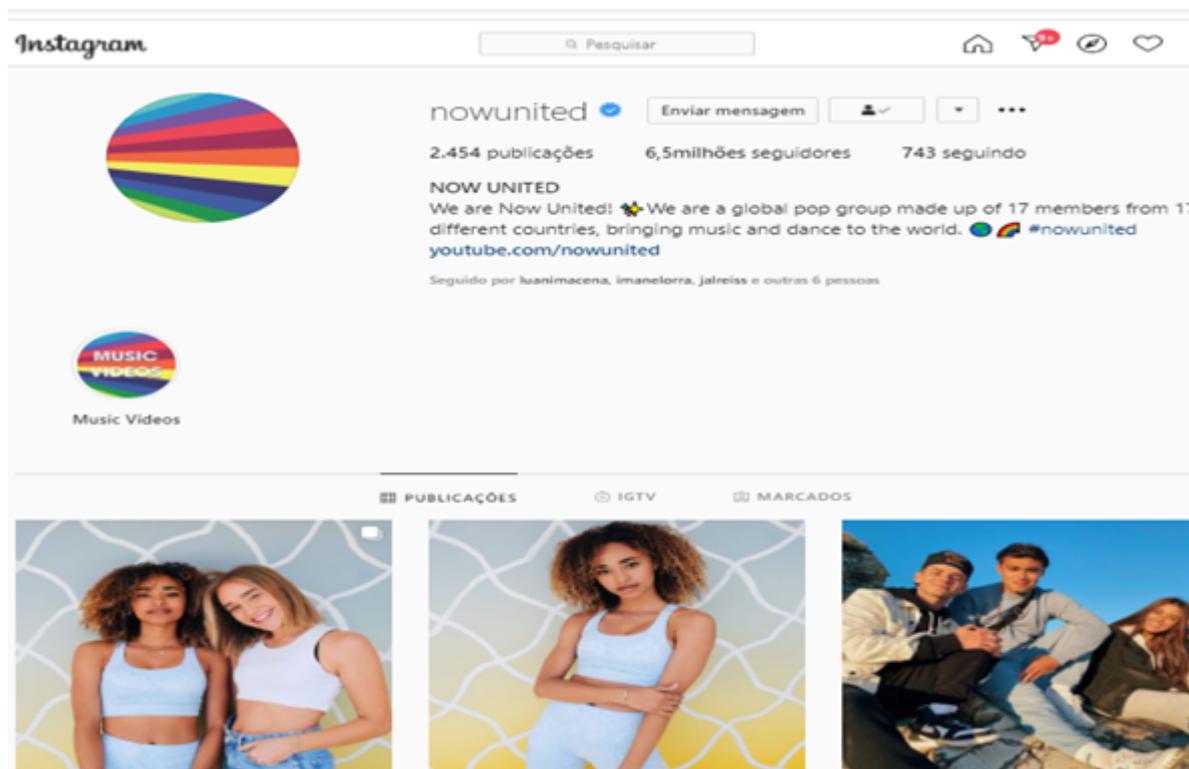
D) QUAIS ESPORTES VOCÊ GOSTA?

E) VOCÊ TEM HOBBIES?

LEMBRE-SE QUE EM REDES SOCIAIS NÃO SE COMPARTILHA INFORMAÇÕES PRIVADAS COMO: NOME COMPLETO, FOTOS, LOCALIZAÇÃO ATUAL, ENDEREÇO RESIDENCIAL OU DA ESCOLA, NÚMEROS DE TELEFONE, SENHAS E NOMES DOS MEMBROS DA FAMÍLIA.

3) TRANSLATE THE TEXT BELOW ABOUT "NOW UNITED".

(TRADUZA O TEXTO ABAIXO SOBRE "NOW UNITED").



THAT'S ALL!

## **Geografia - Professoras Tatiana e Ana Cristina**

### **Técnica e Tecnologia**

A Revolução Industrial é marcada por vários fatores, um deles é a transformação da técnica para tecnologia.

Podemos citar vários exemplos de técnicas, da mais arcaica até a mais atual, como as técnicas de plantio, de caça utilizando arco e flecha entre outras.

Técnica é criar um manejo, um conhecimento que possa gerar inventos com intuito de facilitar um determinado trabalho. Com as relações sociais de experiências ocorre a evolução das técnicas, que seria um acúmulo de conhecimento acerca das formas de trabalho.

Os computadores, o transporte aéreo, a fibra óptica, o conjunto de conhecimentos, pesquisas e todo arsenal de tecnologias da sociedade

contemporânea é resultado da transformação da técnica para tecnologia.

Tecnologia é a técnica evoluída, que é fruto de ideias oriundas do passado que ao longo dos anos foram sendo modificadas e aprimoradas, principalmente após 1970, início da terceira Revolução Industrial, quando o conhecimento científico e a pesquisa deram um salto gigantesco.

Os avanços tecnológicos têm como objetivo apresentar novidades às indústrias, além de contribuir para o mercado especulativo. Na medicina revolucionou tratamentos, criou vacinas, descobriu a cura de doenças e com tudo isso melhorou a qualidade de vida, elevando também a expectativa.

No entanto, é preciso atentar-se, pois essas evoluções não ocorrem no mundo de forma homogênea, em razão das disparidades tecnológicas decorrentes do grau de desenvolvimento dos países (países desenvolvidos e subdesenvolvidos).

FREITAS, Eduardo de. "Técnica e Tecnologia"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/tecnica-tecnologia.htm>. Acesso em 17 de março de 2021.

### **Atividade**

1. Podemos dizer que a caça utilizando o arco e flecha e o plantio são tipos de técnicas.

(    ) Verdadeiro      (    ) Falso

2. Tecnologia é:

- ( A ) a técnica adaptada.
- ( B ) a técnica descartada.
- ( C ) a técnica evoluída.
- ( D ) a técnica escondida.

**3.** Os avanços tecnológicos têm como objetivo apresentar novidades às indústrias, além de contribuir para o mercado especulativo. Na medicina revolucionou tratamentos, criou vacinas, descobriu a cura de doenças e com tudo isso piorou a qualidade de vida, diminuindo também a expectativa.

(    ) Verdadeiro      (    ) Falso

**4.** De acordo com o texto principal podemos dizer que a informática passou a ser um instrumento de trabalho e uma fonte metodológica para o ensino.

(    ) Verdadeiro      (    ) Falso

**5.** Sabemos que o Brasil é um país subdesenvolvido dividido em 5 regiões, segundo o IBGE. Com isso, podemos dizer que a região mais desenvolvida do Brasil e com maior desenvolvimento tecnológico é a região:

( A ) Norte

( B ) Sul

( C ) Nordeste

( D ) Sudeste