

PASSATEMPOS

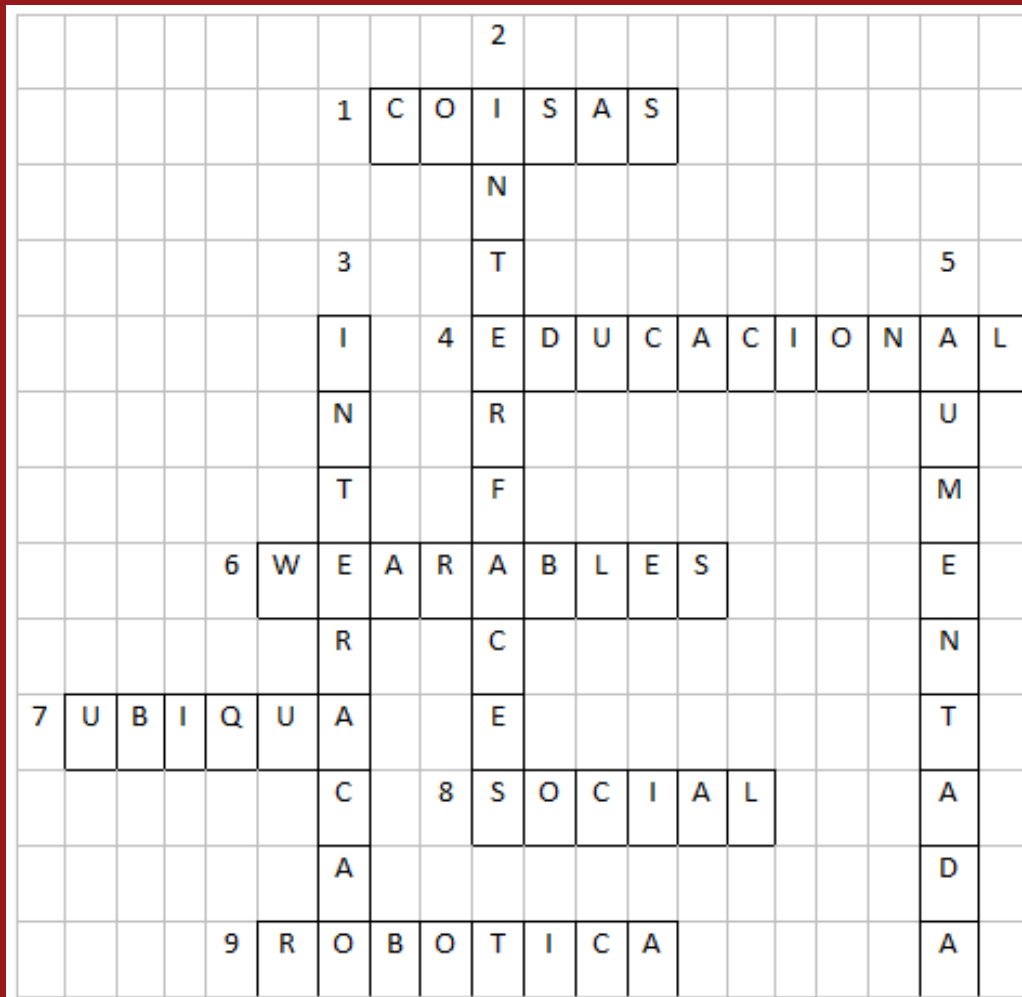
Caça-Palavras

O	H	Y	W	C	I	O	A	J	W	I	H	T	Y	E	Y	D
F	E	I	E	J	I	N	P	U	E	J	S	E	H	E	A	O
D	U	L	A	L	O	M	T	N	V	I	E	M	P	T	E	M
I	I	Z	R	K	Y	O	N	E	I	P	G	O	S	T	B	X
E	D	B	A	S	E	B	P	F	R	K	U	W	C	T	R	N
Q	V	J	B	R	M	I	K	M	T	F	R	Y	O	L	O	I
C	V	O	L	O	B	L	U	O	U	Q	A	I	N	O	O	C
F	J	Y	E	N	T	E	I	E	A	R	N	C	T	Y	W	S
A	U	U	S	U	L	S	E	D	L	E	C	A	E	J	Y	Z
Q	F	B	J	Y	Z	I	A	T	E	P	A	P	X	P	H	U
B	G	U	I	B	Y	I	W	U	J	I	I	L	T	U	A	N
U	Y	M	R	Q	A	D	R	S	D	O	A	V	U	K	S	Y
G	A	M	E	S	U	V	Z	C	S	E	O	S	A	D	A	E
C	O	M	P	U	T	A	C	A	O	R	Y	A	L	X	X	E
W	G	O	X	L	R	G	I	D	E	O	Z	X	L	C	M	G
J	A	N	T	E	C	N	O	L	O	G	I	A	S	A	A	Q
A	U	M	E	N	T	A	D	A	J	H	E	L	J	E	S	C

REALIDADE VIRTUAL
REALIDADE AUMENTADA
TECNOLOGIAS WEARABLES
GAMES
INTERFACE
COMPUTAÇÃO UBIQUA
MOBILE
IDEIAS
COMPUTAÇÃO SOCIAL
COMPUTAÇÃO CONTEXTUAL

PASSATEMPOS

Cruzadinha



HORIZONTAL

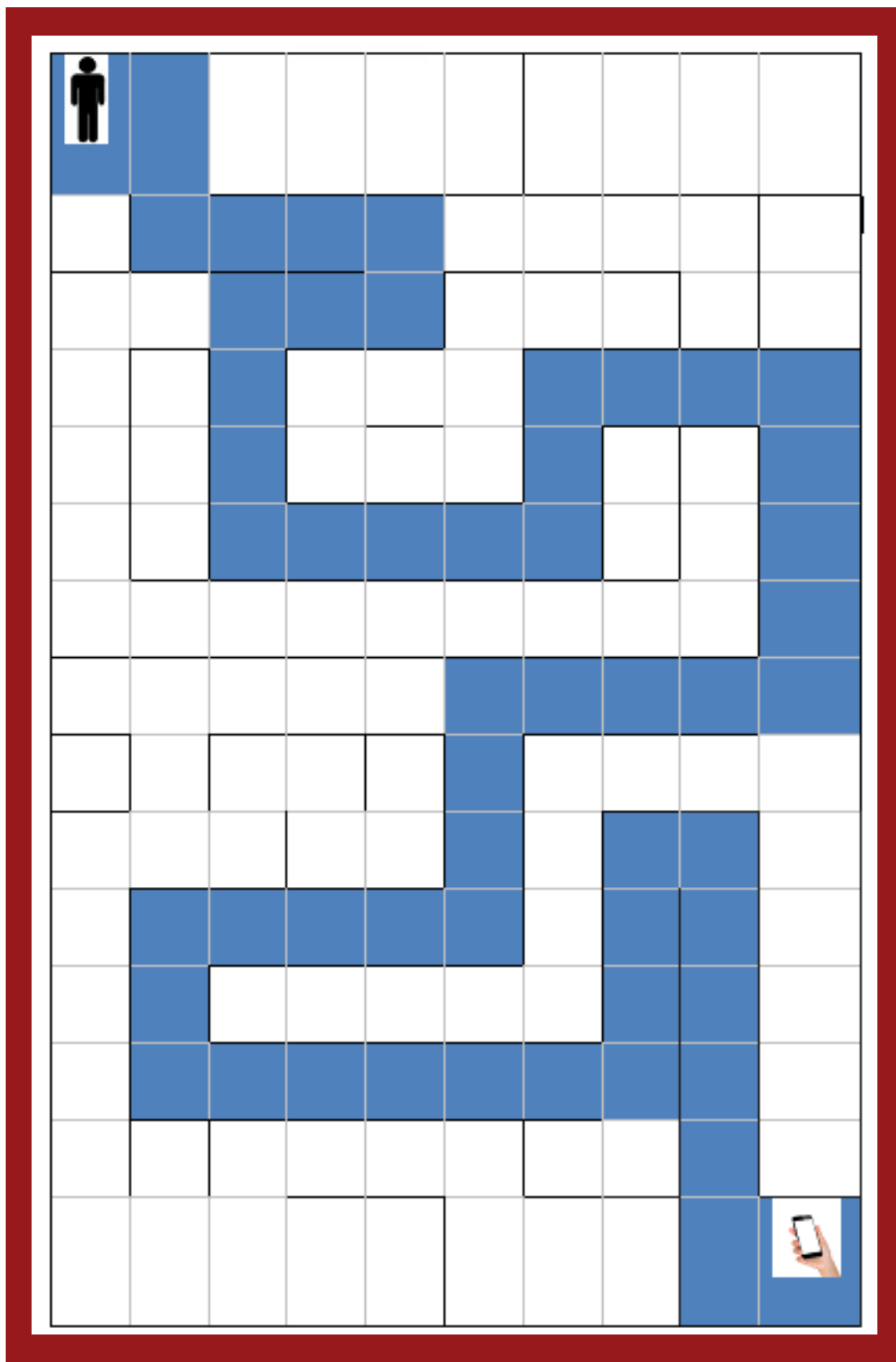
1. INTERNET DAS
4. ÁREA DA COMPUTAÇÃO PARA O ENSINO: Tecnologia
6. DISPOSITIVOS VESTÍVEIS
7. COMPUTAÇÃO: ONIPRESENTE
8. COMPUTAÇÃO PARA SOCIALIZAR, INTERAGIR
9. ÁREA UTILIZADA PARA AJUDAR PESSOAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

VERTICAL

2. O QUE SE DESEJA CONSTRUIR DE FORMA ÓTIMA
3. HUMANO-COMPUTADOR - IHC
5. REALIDADECOMPLEMENTA SEUS SENTIDOS

PASSATEMPOS

Caça-Palavras



Créditos da imagem: www.freepik.com

PASSATEMPOS

Anagramas

ALTBHAR ORICEVPOTOA

Resposta: **TRABALHO COOPERATIVO**

ABSREAELW

Resposta: **WEARABLES**

IAQBUU

Resposta: **UBIQUA**

MTAOACCUOP NXAOTCUELT

Resposta: **COMPUTACAO CONTEXTUAL**

ADELDIAR MTAEDNUAA

Resposta: **REALIDADE AUMENTADA**