



**INFORMÁTICA**

ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR

# APRESENTAÇÃO



## Apresentação

As TICs hoje fazem parte da vida das pessoas em diversos contextos. As crianças do século XXI nascem e desenvolvem-se rodeadas de novas tecnologias e acedem com relativa facilidade a uma grande variedade de recursos tecnológicos que começam gradualmente a dominar.

Cabe à escola promover saberes e dar orientações que possibilitem o desenvolvimento das capacidades chave para que estas crianças possam desenvolver estas habilidades de forma segura e significativa.

As TIC permitem a ligação e a dinâmica entre alunos, conteúdos e professores e proporcionam experiências inovadoras e enriquecedoras de aprendizagem.

Desta forma, torna-se necessário que as habilidades com as tecnologias sejam desenvolvidas durante todo o percurso escolar e desenvolvam capacidades para utilizar as tecnologias como um suporte ao processo de ensino e de aprendizagem.

Neste documento, apresentamos a proposta de conteúdos e atividades para a abordagem das TICs ensino básico para o 3º e 4º anos.

# CONTEÚDOS



## Conteúdos

### Computador

- a) História da invenção do computador;
- b) Noção de hardware e software;
- c) Arquitetura de hardware (componentes principais);
- d) Referência aos principais suportes de armazenamento (CD, DVD, pendrive, disco rígido, etc);
- e) Manuseamento básico na utilização dos elementos de um computador: botões da caixa, rato, teclado, monitor;
- f) Iniciação ao sistema operativo Microsoft Windows: ambiente de trabalho, janelas, calculadora, noção de pastas e ficheiros.

### Processamento de texto

- a) Processadores de texto: utilidade e características;
- b) O Microsoft Word como processador de texto;
- c) Técnicas de edição, seleção e reedição;
- d) Configuração de páginas;
- e) Formatação de caracteres, parágrafos, limites e sombreados;
- f) Inserção de cabeçalhos e rodapés;
- g) Estilos, vantagens, sua formatação e utilização;
- h) Criação de Tabelas e sua modificação;
- i) Inserção de objetos de outras aplicações;
- j) Impressão de documentos.

### **Edição de imagens**

- a) Criar imagens em diferentes formatos (jpeg, png, bmp);
- b) Cortar, colar e recortar;
- c) Ferramentas para desenho e edição de imagens.

### **Internet**

- a) História da Internet;
- b) Pesquisa na internet;
- c) Segurança na navegação;
- d) Endereço eletrónico;
- e) Como utilizar os materiais/recursos disponíveis na web.

# APRENDIZAGENS A PROMOVER



## Aprendizagens a promover

### Transversais

Considerando-se os 4 domínios de trabalho previstos nas Orientações Curriculares para as TIC's no 1º ciclo do ensino básico, nos termos do n.º 3 do artigo 13.º do Decreto-lei n.º 55/2018, de 6 de julho, serão desenvolvidas as seguintes aprendizagens transversais:

- **Cidadania digital:** o aluno deverá ter de compreender o mundo digital que o rodeia, ter a capacidade de intervir nele de forma crítica, ativa e formativa. Além disso, o aluno deverá compreender os conceitos de segurança pessoal, a salvaguarda de direitos e o respeito pela diversidade.
- **Investigar e pesquisar:** o aluno deve utilizar métodos de trabalho, de pesquisa e de investigação em ambientes digitais, saber selecionar e analisar as informações encontradas de forma crítica, bem como buscar informações relacionadas ao contexto das atividades.
- **Comunicar e colaborar:** o aluno deverá desenvolver a capacidade de trabalhar em equipa bem como atuar de forma colaborativa com os colegas para a resolução das atividades propostas. Espera-se que cada integrante das equipas interaja com autonomia na divisão das tarefas. Espera-se que o aluno partilhe seus resultados com os colegas, e seja capaz de analisar e comentar os projetos desenvolvidos pelos seus pares.
- **Criar e inovar:** o aluno deverá desenvolver competências associadas à criação de conteúdos de forma a exprimir suas ideias, sentimentos e conhecimentos.

### Específicas

- **Utilizar o computador:** O aluno deverá ser capaz de conhecer o funcionamento do computador, seus componentes, os periféricos necessários para o seu funcionamento

e os cuidados no manuseio. Deve desenvolver capacidades motoras relacionadas com o uso e controlo dos dispositivos de introdução de informação.

- **Utilizar o sistema operativo:** O aluno deverá demonstrar habilidades no uso do sistema operativo Windows, conhecer suas características gerais, fazer configurações básicas, criar, modificar, copiar e eliminar pastas.
- **Criar artes com imagens:** as atividades que envolvem a criação artística com o uso de imagens permitem desenvolver a coordenação motora no uso do rato e na manipulação de ficheiros, desenvolver a criatividade e a imaginação.
- **Criar e formatar textos:** o aluno deverá ser capaz de utilizar as ferramentas do Microsoft Word, criar e editar documentos, formatar textos e gravar documentos em diferentes modos. Deverá desenvolver a criatividade e o gosto pela escrita, utilizando as normas adequadas para cada finalidade.
- **Utilizar a internet:** a partir dos conceitos estudados, o aluno deverá reconhecer a finalidade da Internet, identificar os componentes necessários para aceder à internet, conhecer as vantagens e perigos existentes na web, reconhecer principais serviços básicos, saber comunicar-se através de correio eletrónico e outros meios digitais, explorar sites educativos, saber obter informações através da pesquisa de forma segura, fazer download e upload de conteúdos.