Agrupamento de Escolas de Pedrógão Grande

EB1 Pedrógão Grande

TIC PARA OS MAIS PEQUENOS

"TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO- PG1 E PG2"

Dulce Galvão e Ana Paula Afonso

Crianças e
a Internet

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 4

Justificação do Projeto 5

1. Metas de Aprendizagem 5

2. Caracterização dos alunos 7

Desenvolvimento do projeto 8

1.º Período 8

Grelha de avaliação do 1.º Período: 10

2.º Período 11

Grelha de avaliação do 2.º Período: 13

3.º Período 15

Grelha de avaliação do 3.º Período: 16

Conclusão 17

I N T R O D U Ç Ã O

Tendo em conta que as metas de aprendizagem propostas para o 1.ºCiclo de Ensino Básico, explicitam as competências que os alunos devem evidenciar no final deste ciclo na área das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), neste projeto pretendemos desenvolver estas metas na área das TIC numa perspetiva transversal e em estreita articulação com as restantes áreas, aliás de acordo com a filosofia explicitamente assumida no Currículo Nacional do Ensino Básico (Dec-Lei 6/2001 de 18 de Janeiro) - as TIC como "formação transdisciplinar".

Deste modo, as docentes do 1.º e 2.º anos da EB1 de Pedrógão Grande irão desenvolver um projeto anual solicitando a colaboração do Professor Américo……, assim como a disponibilidade da sala TIC da Escola EB2,3 Miguel leitão de Andrada de modo a colmatar a falta de computadores/sala TIC para os alunos destes anos de escolaridade.

Justificação do Projeto

1. Metas de Aprendizagem

Para a elaboração deste projeto tivemos em conta as quatro metas de aprendizagem propostas para este nível de ensino:

Domínio: Informação

Meta Final 1) O aluno utiliza recursos digitais on-line e off-line para pesquisar, selecionar e tratar a informação, de acordo com os objetivos definidos e as orientações fornecidas pelo professor.

Metas intermédias até ao 4.º Ano

• O aluno reconhece diferentes ferramentas digitais de acesso à informação (dicionários digitais, enciclopédias digitais, motores de busca on-line, etc.) e identifica, com o apoio do professor, as características de cada uma delas.

• O aluno prepara e realiza pesquisas digitais em endereços de Internet fornecidos, motores de busca on-line e fontes off-line, definindo previamente com o professor as ferramentas e as palavras-chave a utilizar.

• O aluno seleciona, com o apoio do professor, a informação resultante de pesquisas digitais, identificando as ideias centrais do conteúdo e verificando a sua pertinência face aos objetivos da pesquisa.

• O aluno classifica e organiza, em conjunto com o professor, a informação selecionada, recorrendo a ferramentas digitais adequadas (programas de gráficos e/ou de desenho, ferramentas para criação de mapas conceptuais, etc.).

Domínio: Comunicação

Meta Final 2) O aluno comunica e interage com outras pessoas, usando, com o apoio do professor, ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona e respeitando as regras de conduta subjacentes.

Metas intermédias até ao 4.º Ano

• O aluno reconhece diferentes ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona (programas de mensagens instantâneas, voz por IP, correio eletrónico) e identifica, com o apoio do professor, as características de cada uma delas.

• O aluno comunica, sob orientação do professor, com outras pessoas, utilizando as funcionalidades elementares das ferramentas de comunicação escolhidas e com respeito pelas regras de conduta subjacentes.

• O aluno interage e colabora com outras pessoas, partilhando, sob orientação do professor, ideias e trabalhos em espaços on-line previamente concebidos para o efeito (páginas Web de projetos, blogues de turma, etc.).

Domínio: Produção

Meta Final 3) O aluno desenvolve, com o apoio e orientação do professor, trabalhos escolares com recurso a ferramentas digitais fornecidas, para representar conhecimentos, ideias e sentimentos.

Metas intermédias até ao 4.º Ano

• O aluno reconhece, com o apoio do professor, as características de diferentes ferramentas digitais (processador de texto, programas de apresentações eletrónicas, programas de desenho, etc.).

• O aluno cria, sob orientação do professor, documentos digitais simples (mapas de ideias, textos, relatos, apresentações eletrónicas, desenhos, etc.), como resultado de tarefas de aprendizagem.

• O aluno cria documentos digitais originais para exprimir ideias, emoções e sentimentos, utilizando as diferentes funcionalidades das ferramentas de desenho livre e produção de texto.

Domínio: Segurança

Meta Final 4) O aluno adota comportamentos elementares de segurança na utilização das ferramentas digitais fornecidas, respeitando os direitos de autor.

Metas intermédias até ao 4.º Ano

• O aluno reconhece, com a ajuda do professor, a existência de perigos na utilização de ferramentas digitais (para o utilizador e para os equipamentos) e adota comportamentos de segurança.

• O aluno identifica, com o apoio do professor, a autoria da informação disponibilizada nas fontes eletrónicas consultadas.

• O aluno assume comportamentos que respeitam as regras de conduta on-line ("Netiqueta") e as normas de utilização subjacentes a cada ferramenta digital.

2. Caracterização dos alunos

Neste projeto estarão envolvidos duas turmas, uma com 1º e 2º ano com 21 alunos e outra com 2.º ano com 20 alunos.

Considerando que estes alunos já não foram abrangidos pelo Programa "E-escolas", não lhes foram atribuídos "Magalhães", sendo difícil trabalhar com estes na área das TIC, pelo que se elaborou este projeto em que os alunos mensalmente num período de 90 minutos irão desenvolver as suas competências nesta área numa sala TIC.

Desenvolvimento do projeto

1.º Período

Tema	Conteúdos	Objetivos	Atividades
• *Estabelecimento de Regras* • *Sistema operativo* • *Teclado e rato* • *Ambiente de trabalho e janelas*	• *Preservação de um PC.* • *Cuidados a ter com o uso da sala TIC.* • *Elementos básicos de um S.O.* • *Constituição do teclado e funções.* • *Descrição do ambiente de trabalho e constituição de*	• *Aprender a preservar um PC.* • *Interiorizar regras de bom uso da sala TIC.* • *Descrever os elementos de um PC: hardware/software/SO.* • *Identificar no teclado os blocos; descobrir funções das teclas; manusear o rato.* • *Descrever o ambiente de*	• *Demonstração dos cuidados:* • *Ligar e desligar o pc/monitor;* • *Não correr no laboratório;* • *Deixar tudo arrumado;* • *Não clicar com força no rato/teclas;* • *Deixar a cadeira arrumada;* • *Fazer fila ordenadamente.* • *Demonstração e manipulação dos principais componentes de um PC; hardware/software/SO.* • *Demonstração da divisão do teclado (principal/numérico); descrição das teclas mais importantes (shift, enter, del, apagar, espaço, esc, direcionais; funções do rato (lado direito/esquerdo/scroll).*

• *Manipulação do rato.* • *Identificação de cores.*	*uma janela.* • *Criação de pastas.* • *Cliques do lado esquerdo do rato.* • *Arrastamento de imagens com o rato.* • *Pintura e desenhos on-line.*	*trabalho; conhecer a constituição de uma janela.* • *Criar e nomear pastas.* • *Interiorizar regras de bom uso da sala TIC.* • *Aprender a clicar com o lado esquerdo do rato.* • *Arrastar, utilizando o rato.* • *Pintar desenhos e misturar cores.*	• *Descrição e constituição do AT (ícones, barra de tarefas, menu iniciar); exploração da constituição de uma janela (barras, botões minimizar, maximizar, restaurar e fechar).* • *Criação de uma pasta, colocando o nome e guardando-a.* • *Deixar tudo arrumado;* • *Não clicar com força no rato/teclas;* *http://www.rtp.pt/wportal/infantil* • *Jogos educativos para clicar e arrastar com o lado esquerdo do rato o mais rapidamente possível:1)Não deixes passar a bola; 2) Quantos toques consegues dar; 3) Apanha os Palhaços; 4) Consegues fugir ao cão…* *http://www.noddy.com/index.html?country=pt* • *Jogos educativos para pintar e misturar cores: 1)Pintar.* • *Jogos educativos para descobrir formas em desenhos: 1) Procura figuras.*

Grelha de avaliação do 1.º Período:

		Liga e desliga o PC e monitor		**Deixa o lugar arrumado**		**Identifica SO/ hardware/sof tware**		**Conhece as funções das teclas**		**Sabe as funções do rato**		**Identifica AT e descreve janelas**		**Cria pastas**	
N.º	Nome do aluno	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															

2.º Período

Tema	Conteúdos	Objetivos	Atividades
• *Paint*	• *Exploração e trabalho no Paint*	• *Perceber o que é o Paint e pata que serve.* • *Aceder ao Paint e descrever a sua janela de trabalho.* • *Utilizar com sucesso as ferramentas do Paint.* • *Desenhar livremente utilizando todas as tarefas.* • *Desenhar letras e ilustrá-las.*	• *Identificação do ícone do Paint na barra de tarefas.* • *Exploração da janela do Paint: barra de título; barra de menus; área de desenho; caixa de cores; caixa de ferramentas.* • *Exploração da barra de menus: ficheiro; editar; ver, imagens; cores; ajuda.* • *Exploração da caixa de ferramentas: ícones de seleção, borracha; preencher com cor; escolher cor, lupa; lápis, pincel, aerógrafo; texto, linhas, formas.* • *Desenho livre, utilizando todas as ferramentas.* • *Desenho orientado.* • *Desenho de letras com pincel e pintar com diferentes cores e texturas.* • *Desenho da figura associada a essa letra.* • *Pesquisa de figura associada à letra na Internet; cópia e colagem no Paint.*

• *Manipulação do rato.* .	• *Jogos de manipulação do rato.*	• *Escrever os números.* • *Manipular o rato (lado direito/esquerdo e scroll)..* • *Arrastar, utilizando o rato.*	• *Escrever a letra em letra de imprensa do Paint.* • *Escrita de números, ilustrando a quantidade.* *http://fixe.clix.pt* • *Jogos educativos para clicar e arrastar com o lado esquerdo do rato: 1) vestir.*

Grelha de avaliação do 2.º Período:

N.	Nome do aluno	Conhece o ícone do Paint		Descreve a janela do Paint		Conhece as ferramentas do Paint		Desenha usando as ferramentas todas		Completa fundos de imagens		Acede à internet e pesquisa no google		Copia imagens da internet e cola imagens	
		☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															

3.º Período

Tema	Conteúdos	Objetivos	Atividades
• *Introdução ao Documento de texto do Open Office (freeware)*	• *Exploração do Doc texto.*	• *Exploração a janela do documento de texto.*	• *Exploração da janela do documento de texto: barra de título; barra de menus; área de escrita de texto; guardar como.*
		• *Identificar a barra de menus.*	• *Exploração da barra de menus: ficheiro; editar; ver imagem; cores; ajuda.*
			• *Escrita de texto.*
		• *Escrever textos.*	• *Inserção de uma imagem e aprender a escrever sobre ela, a ajustá-la ao texto.*
		• *Inserir uma imagem.*	• *Alinhamento de texto e escolha do tipo e tamanho de letra.*
			http://www.sitiodosmiudos.pt
• *Jogos educativos*	• *Explorar CD educativo*	• *Explorar Cd educativo*	• *Exploração de CD educativo*
	• *Brincar com letras e palavras*	• *Realizar jogos de leitura e escrita.*	• *Realização de jogos educativos de associação palavra/imagem.*
			• *Audição de histórias para recontar.*

Grelha de avaliação do 3.º Período:

		Conhece a janela de Doc do texto		**Localiza barra de menus**		**Guarda documento**		**Escreve textos**		**Insere imagens**		**Descreve imagens**		**Explora um CD Educativo**	
N.	Nome do aluno	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹	☺	☹
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															

Conclusão

Cada vez mais as novas tecnologias são uma ferramenta indispensável a todos nós. Provavelmente todos os nossos alunos têm acesso às mesmas, diariamente, em suas casas.

Será que as utilizam convenientemente?

Cabe-nos a nós orientá-las e levá-las a descobrir a verdadeira utilidade de um computador e da internet, sendo esse o objetivo primordial deste projeto.