

A.E.C. INFORMÁTICA



Polegar Digital

SITE

www.polegardigital.pt

CONTACTOS

Telef.: 249 327 083

Telm: 919 284 273

email: polegardigital@sapo.pt

MORADA

Av. Cândido Madureira, 113

2300 - 531 Tomar

AEC INFORMÁTICA

PRINCÍPIOS ORIENTADORES

O domínio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) é uma das competências essenciais à plena integração na actual sociedade do conhecimento.

Contribuir para o desenvolvimento da literacia tecnológica é, portanto, um objectivo da AEC de informática.

Assume-se à partida o computador como uma ferramenta ao serviço da expressão da criatividade, da emotividade e do conhecimento da criança, embora se reconheça que a experiência advinda do seu uso nos ensine que aquela ferramenta pode funcionar como um agente transformador do processo educativo.

Assim, o computador é entendido como um recurso educativo transformador, sendo necessário que as crianças o saibam usar como tal, mas, essencialmente, que este possa ser um instrumento ao serviço de experiências de aprendizagens que contribuam para a construção de conhecimento.

Paralelamente, procuramos a divulgação da cultura Científica e Humanista, feita do reencontro e diálogo entre as Artes, a Ciência e as Tecnologias.

Sequência de fotografias tiradas a trabalhos dos alunos para o projecto Uma História em Filme - As imagens foram posteriormente projectadas em PowerPoint, simulando o movimento.



METODOLOGIA

O programa de informática está organizado em seis projectos a que correspondem seis temas. São eles:

Projecto 1 – Abertura: apresentação dos projectos do ano lectivo; Introdução ao ambiente Windows (gestão de ficheiros, criação de contas e pastas).

Projecto 2 – Artes visuais: O meu álbum de arte I, II, III, IV.

Projecto 3 – Comunicação: Polegadas online e Polegadas nº 3 (revista impressa), no final do ano lectivo.

Projecto 4 – Literatura: As aventuras do Pull – A narrativa.

Projecto 5 – Ciência: Diário de bordo I, II, III, IV.

Projecto 6 – Cinema: os meus filmes animados.

Os temas são comuns aos quatro anos do 1.ºCEB, variando o grau de dificuldade das tarefas a realizar e o software utilizado. Cada tema é desenvolvido ao longo de 10 aulas. O projecto de comunicação Polegadas online é concretizado ao longo do ano lectivo.

Cada professor envolvido nas aulas de informática possui um manual, composto pela seguinte informação:

1. Conceito inerente ao programa de actividades;
2. Calendarização dos projectos (referencial);
3. As actividades – 10 por cada projecto:
 - a. Apresentação do projecto;
 - b. Resumo das aulas do projecto;
 - c. Objectivos específicos de aprendizagem;
 - d. Software utilizado;
 - e. Documentos/ficheiros de apoio (aluno e professor)
 - f. Descrição passo-a-passo do modo de concretização de cada uma das actividades a desenvolver para concretização do projecto.

As actividades propostas possuem dois/quatro níveis de dificuldade, permitindo, assim, uma mais fácil adaptação ao nível de conhecimento do aluno (sabendo-se que, numa turma do mesmo ano, haverá alunos com maior e menor domínio do software utilizado).

A proposta de trabalho para a AEC de informática é sequencial e progressiva, tendo sido pensada para um ciclo de quatro anos lectivos, como se mostra, em síntese, no quadro a seguir.

ESTRUTURA GERAL

	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4
Abertura	Apresentação, regras e organização (ambiente Windows: criação de contas, gestão de ficheiros).			
Artes	Albúm de arte 1: Renascimento e Barroco	Albúm de arte 2: Vanguardas século XX	Albúm de arte 3: Contemporâneo	Albúm de arte 4: Outras artes
Media	Polegadas online (Actualização semanal) e Polegadas (edição impressa anual).			
Letras	As aventuras do Pull:			
	Narrativa de viagem	Narrativa policial	Narrativa interior (valores, cidadania, atitudes).	Narrativa fantástica
Ciência	Diário de bordo 1: O universo	Diário de bordo 2: Planeta selvagem	Diário de bordo 3: Planeta vivo	Diário de bordo 4: O homem (cérebro humano).
Cinema	Animação com volumes, a partir de um guião previamente definido (Monkey Jamp e Movie Maker).	Animação de recortes, a partir de um guião previamente definido (Monkey Jamp e Movie Maker).	Animação de recortes (Scratch).	Animação stopmotion (Scratch).

SOFTWARE UTILIZADO

		1.º	2.º	3.º	4.º
Microsoft Office Word	O Word é um software que permite criar documentos num computador. O programa permite criar textos, inserir imagens ou criar tabelas, entre outros.	X	X	X	X
Microsoft Office Excel	O Excel é um software de folha de cálculo. Permite, nomeadamente, criar tabelas e calcular e analisar dados.			X	X
Microsoft Office PowerPoint	O PowerPoint é utilizado essencialmente para a criação e exibição de apresentações sobre um determinado tema. O programa permite o uso de imagens, sons, textos e vídeos, que podem ser animados de diferentes maneiras.		X	X	X
Windows Movie Maker	O Windows Movie Maker é um software simples de edição de vídeo.	X	X	X	X
ArtRage 3	O ArtRage é um editor gráfico desenhado para crianças que permite simular desenhos e pinturas à mão.	X	X		
Gimp	O Gimp é um programa para criação e edição de imagens de bitmap. Permite criar logotipos, redimensionar fotos, alterar cores, remover partes indesejadas, etc.			X	X
Fluxtime	O Fluxtime é uma programa para editar animações, desenhado para crianças, permitindo criar e manipular animações simples.	X	X		
Monkey Jam	O Monkey Jam é um programa muito simples de criação de animações stop motion, ou seja, feitas frame a frame.	X	X	X	X
Scratch	O Scratch é uma linguagem de programação para ser usada por crianças que permite criar histórias interactivas, animações, jogos ou músicas.			X	X