

**SREC**

Secretaria Regional de Educação e Cultura



# DOM

Documento de Orientações Metodológicas

*Actividade de TIC na Educação Pré-Escolar e  
no Primeiro Ciclo do Ensino Básico*

DIRECÇÃO DE SERVIÇOS DE TECNOLOGIAS EDUCATIVAS

<http://www.educatic.info>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/)

# Índice

As TIC na Educação Pré-Escolar e no Primeiro Ciclo do Ensino Básico .....	3
1. Educação Pré-Escolar.....	4
1.1 Contributo das TIC para o processo de aprendizagem na infância .....	4
1.2 Competências Gerais a desenvolver na Educação Pré-Escolar .....	5
1.3 Operacionalização dos módulos na Educação Pré-Escolar.....	6
1.4 Transversalidade das TIC na Educação Pré-Escolar .....	9
1.5 Sugestões de sítios Web/aplicações para exploração das TIC .....	20
2. Primeiro Ciclo do Ensino Básico.....	25
2.1 Contributo das TIC para o processo de ensino-aprendizagem no Primeiro Ciclo do Ensino Básico .....	25
2.2 Competências Gerais a desenvolver no Primeiro Ciclo do Ensino Básico .....	28
2.3 Operacionalização dos módulos no Primeiro Ciclo do Ensino Básico por ano de escolaridade.....	30
2.4 Transversalidade das TIC no Primeiro Ciclo do Ensino Básico.....	81
2.5 Sugestões de sítios Web/aplicações para exploração das TIC .....	90
3. Critérios Gerais de Avaliação .....	113

## **As TIC na Educação Pré-Escolar e no Primeiro Ciclo do Ensino Básico**

O presente *Documento de Orientações Metodológicas* (DOM) destina-se aos professores e educadores de infância que leccionam a Actividade de TIC nas escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico da RAM, com ou sem unidades de Educação Pré-Escolar.

No 1º Ciclo do Ensino Básico e na Educação Pré-Escolar, o alargamento da Actividade de Complemento Curricular de TIC a um maior número de ETI's e de alunos, fundamenta a criação deste Documento de Orientações Metodológicas, onde se definem linhas orientadoras, promovendo a sua transversalidade com as restantes áreas. Este documento tem como objectivo apoiar o professor e o educador na procura de um quotidiano com intencionalidade educacional, onde as crianças se envolvem, aprendem e desenvolvem uma disposição para aprender recorrendo às TIC. A utilização deste documento pretende, também, definir uma normalização de procedimentos ao nível da aprendizagem com as novas tecnologias.

Nesse sentido, o DOM afigura-se como elemento mediador na consecução destas medidas, tão importantes para a literacia digital dos nossos alunos, como guia programático, proporcionando situações de ensino-aprendizagem conducentes à aquisição de competências e atitudes no domínio das TIC.

Trata-se de um documento de orientações e sugestões, um guia programático, que visa orientar a Actividade de TIC no 1º Ciclo do Ensino Básico. Nesta versão as actividades propostas, destinadas à Educação Pré-Escolar, procuram intervir ao nível da educação tecnológica precoce, sensibilizando as crianças para a compreensão de fenómenos científico-tecnológicos.

Para a prossecução desta finalidade, procurou-se enquadrar algumas propostas metodológicas, dirigidas aos Educadores de Infância e aos Professores de TIC que com eles trabalham, integrando a área das TIC com as restantes áreas do conhecimento. Deste modo, o DOM afigura-se como elemento mediador na consecução destas medidas, tão importantes para a literacia digital dos nossos alunos, como guia programático, proporcionando situações de ensino-aprendizagem conducentes à aquisição de competências e atitudes no domínio das TIC.

# 1. Educação Pré-Escolar

## 1.1 Contributo das TIC para o processo de aprendizagem na infância

Actualmente, a necessidade de possuir conhecimentos básicos ao nível das TIC é cada vez mais proeminente, por isso, e pelo facto da Educação Pré-Escolar ser a primeira etapa do currículo do processo educativo, a integração das TIC na educação das nossas crianças desde tenra idade é uma mais-valia.

Como estabelece o princípio geral da Lei n.º 5/97 de 10 de Fevereiro *“a educação pré-escolar é a primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida, sendo complementar da acção educativa da família, com a qual deve estabelecer estreita relação, favorecendo a formação e o desenvolvimento equilibrado da criança, tendo em vista a sua plena inserção na sociedade como ser autónomo, livre e solidário.”* Para isso, há que fomentar todas as formas de aprendizagem, aumentando assim as potencialidades de cada criança, tal como defendem as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, nos seus Objectivos Pedagógicos, que ressaltam a necessidade de *“desenvolver a expressão e a comunicação através de linguagens múltiplas como meios de relação, de informação, de sensibilidade estética e de compreensão do mundo”*.

A introdução das TIC na Educação Pré-Escolar, quando possível, quer a nível de recursos humanos, quer materiais, só valorizará a formação pessoal e social de cada criança. Assim a interacção com os meios tecnológicos proporcionará à criança um melhor desenvolvimento cognitivo e social e a aquisição de novas competências resultantes da exploração das aplicações informáticas disponíveis.

## 1.2 Competências Gerais a desenvolver na Educação Pré-Escolar

À saída da Educação Pré-Escolar, o aluno deverá apresentar um conjunto de competências que o torne capaz de:

1. Compreender a natureza e utilidade das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no quotidiano.
2. Desenvolver o interesse relativamente ao uso das TIC, adoptando uma postura experimental.
3. Explorar actividades lúdico-pedagógicas no seu computador.
4. Ter a capacidade de discernir entre o real e o virtual, entre o automático e o manual.
5. Desenvolver competências na área da motricidade fina e cinestesia, através do manuseamento dos periféricos como o rato e\ou o teclado.
6. Observar e reconhecer, pela curiosidade e indagação, as principais partes e funções de um computador e de alguns dos seus periféricos.
7. Nomear algumas funções de determinados programas/aplicações.
8. Cooperar em grupo, desenvolvendo uma atitude crítica e construtiva nas actividades propostas.

### 1.3 Operacionalização dos módulos na Educação Pré-Escolar

A proposta pedagógica do DOM está fundamentada numa metodologia, desenvolvida por meio da operacionalização de módulos propostos para cada ano de escolaridade ou por nível de ensino.

Deste modo, para além dos módulos nucleares, que são de carácter obrigatório em cada ano de escolaridade, o DOM contém módulos opcionais apenas no Primeiro Ciclo do Ensino Básico.

Caso o estabelecimento de ensino reúna as condições necessárias para a operacionalização do DOM nesta etapa, e se assim o entender, os módulos propostos devem ser seguidos na íntegra, não havendo módulos opcionais neste nível de escolaridade.

No que concerne às **sugestões de aplicações e hiperligações**, como recurso material de apoio, proceder-se-á à actualização da informação no sítio Web <http://educatic.info>, onde o docente/educador encontrará uma lista descritiva do software utilizado e respectivas hiperligações para descarregar os ficheiros de instalação.

A abordagem dos módulos na Educação Pré-Escolar, está organizada da seguinte forma:

- a. **Módulo 1:** *Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação*
- b. **Módulo 2:** *Desenho e Ilustração*
- c. **Módulo 3:** *Processador de Texto*
- d. **Módulo 4:** *Introdução à Internet*

## EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR

Módulos	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<b>I</b> <b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecimento dos elementos básicos de um computador e as suas funções.</li> <li>• Distinção entre manual e digital.</li> <li>• Preservação e manipulação do equipamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular o gosto pelas novas tecnologias.</li> <li>• Enunciar os elementos básicos de um computador.</li> <li>• Reconhecer a diferença entre a informação em suporte escrito e em suporte digital.</li> <li>• Interiorizar regras e comportamentos de respeito pelos equipamentos informáticos.</li> <li>• Familiarizar-se com as ferramentas de trabalho: rato; monitor; teclado.</li> </ul>	<p><a href="http://www.crie.min-edu.pt">http://www.crie.min-edu.pt</a></p> <p><a href="http://softlivre.crie.min-edu.pt">http://softlivre.crie.min-edu.pt</a></p> <p><a href="http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx">http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx</a></p> <p><a href="http://www.caixamagica.pt">http://www.caixamagica.pt</a></p> <p><a href="http://www.microsoft.com/windows">http://www.microsoft.com/windows</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>
<b>II</b> <b>Desenho e Ilustração</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contacto com um software que possibilita desenhar e pintar.</li> <li>• Manipulação da barra de ferramentas do software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular o interesse pelas TIC, proporcionando o contacto directo com o programa.</li> <li>• Experimentar novas formas de desenhar.</li> <li>• Adquirir noções as básicas para trabalhar com esta ferramenta.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">MSPaint</p> <p style="text-align: center;">TuxPaint</p> <p style="text-align: center;">Drawing for children</p> <p style="text-align: center;">2Paint</p>

<p style="text-align: center;"><b>II</b> <b>Processador de Texto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecimento de algumas funções básicas do processador de texto.</li> <li>• Exploração do documento de texto (letras e números).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico.</li> <li>• Abrir e fechar o programa.</li> <li>• Identificar e digitar letras e números no computador.</li> <li>• Explorar as funções básicas do processador de texto.</li> <li>• Utilizar com sucesso algumas das funções desta ferramenta.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">TuxType MSWord Open Writer Stamina typing tutor</p>
<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Introdução à Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Breve introdução sobre a Internet e a Web</li> <li>• Pesquisa orientada de informação.</li> <li>• Exploração de alguns sites educativos (jogos didáticos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer algumas características da Internet e da Web.</li> <li>• Aceder a páginas Web através de um atalho no Ambiente de Trabalho.</li> <li>• Explorar, sob orientação, algumas páginas/sítios Web.</li> <li>• Realizar actividades e/ou jogos pedagógicos online.</li> <li>• Interiorizar novas competências em resultado da exploração desta ferramenta.</li> </ul>	<p><b>Sítios Web lúdo-didáticos:</b></p> <p><a href="http://www.friv.com/">http://www.friv.com/</a> <a href="http://www.smartkids.com.br/">http://www.smartkids.com.br/</a> <a href="http://jogos.redelusa.com/">http://jogos.redelusa.com/</a> <a href="http://www.pandajogosgratis.com/pt/">http://www.pandajogosgratis.com/pt/</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>



## 1.4 Transversalidade das TIC na Educação Pré-Escolar

A possibilidade da integração das TIC nos primeiros estádios de desenvolvimento da criança, nomeadamente na Educação Pré-Escolar, é primordial nos dias que correm, visto a aquisição de competências ao nível do plano tecnológico ser uma das principais componentes do ensino no futuro que se aproxima.

Sendo a Educação Pré-Escolar o início do percurso educativo, é vital que seja nesta fase que se inicie o processo de ensino das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, dada a sua relevância no mundo actual. Esta oportunidade será positiva do ponto de vista sócio-afectivo.

Assim, apresentamos neste capítulo um conjunto de aplicações das TIC para as áreas de conteúdo na Educação Pré-Escolar.

## ÁREA DE FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL

Módulos	Sugestão de Actividades
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	Criação de pares ou grupos de trabalho (aprendizagem cooperativa). Disposição em círculo no centro da sala de aula. O professor/educador apresenta alguns periféricos e um exemplo de um sistema informático (o computador) para que os alunos possam explorar, fisicamente, as características dos equipamentos.
<b>Desenho e Ilustração</b>	Através do desenho, explorar as diferenças físicas, sexuais, sociais, raciais e étnicas, e procurar que as crianças entendam e aceitem essas diferenças, não como sendo melhor ou pior, mas simplesmente diferente.
<b>Processador de Texto</b>	Partilhando ideias, idealizar uma história que leve as crianças a aumentar o sentimento de grupo, desenvolvendo simultaneamente o seu sentido crítico. Ao trabalhar este módulo, o professor, em parceria com o educador, pode trabalhar alguns sentidos/órgãos dos sentidos.

<b>Processador de Texto (continuação)</b>	Ao digitar um texto a criança utiliza os seguintes sentidos: o do tacto no teclado; o da audição no som reproduzido nas teclas e o da visão ao olhar para o monitor e para os periféricos, desenvolvendo, igualmente, competências cinestésicas.
<b>Introdução à Internet</b>	Consciencializar para a existência do eu e dos outros. Esta ferramenta é muito importante para demonstrar às crianças que existe um vasto mundo que nos rodeia (analogia ao mundo da Web) e, a partir dela, pode-se trabalhar todas as diferentes vertentes da área do conhecimento do mundo, desde o conhecimento do próprio corpo, aos tópicos da saúde, segurança, entre outros.

## ÁREA DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

### DOMÍNIO DA EXPRESSÃO MOTORA

Módulos	Sugestão de Actividades
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<p>Praticar, no ambiente de trabalho, movimentos com o rato, dando liberdade à criança para explorar as potencialidades deste periférico.</p> <p>Explicar a necessidade de uma boa postura corporal (ergonomia) evidenciando os principais perigos e malefícios que uma postura incorrecta pode provocar futuramente.</p>
<b>Desenho e Ilustração</b>	<p>Construir uma visão positiva do seu próprio esquema corporal.</p> <p>Trabalhar a noção de organização espacial básica: através de um desenho o professor pode trabalhar noções básicas como: em cima - em baixo; perto - longe; à esquerda - à direita; etc.</p>
<b>Processador de Texto</b>	<p>Praticar, a nível do teclado, a motricidade fina, procurando um controle voluntário dos seus movimentos (dedos, ponta dos dedos e mãos). Trabalhar, nesta aplicação, o acto de seleccionar um item da barra de ferramentas e explorar as suas funções.</p>

<b>Introdução à Internet</b>	Explorar a coordenação da motricidade fina e cinestesia em relação a jogos lúdo-didáticos, praticando a destreza, rapidez e reflexos na utilização do rato.
------------------------------	---

### DOMÍNIO DA EXPRESSÃO DRAMÁTICA

Módulos	Sugestão de Actividades
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<p>Visualizar aplicações multimédia didáticas, como histórias lúdicas.</p> <p>Inventar e dramatizar uma história que contemple a importância das novas Tecnologias de Informação e Comunicação, criando fantoches sobre as componentes de um computador.</p>
<b>Desenho e Ilustração</b>	<p>Elaborar desenhos com o intuito de realizar histórias sobre variadas temáticas, criadas pelas crianças. Fazer desenhos de máscaras, imprimi-las e depois utilizá-las em actividades de dramatização. Realizar actividades de ilustração em que se incentivem as crianças a utilizar as cores e padrões reais. Depois, com o mesmo desenho, levá-las a utilizar a imaginação e ilustrar esses desenhos como lhes “pinta” a imaginação.</p>

<b>Processador de Texto</b>	Redacção de histórias, com a ajuda do adulto, para que depois as crianças possam dramatizá-las nos mais variados contextos de aprendizagem.
<b>Introdução à Internet</b>	Pesquisar, com a supervisão de um adulto, histórias passíveis de dramatizar. Através da pesquisa, encontrar peças de teatro para futuramente dramatizar, ou então simplesmente ver algumas dramatizações que se encontram online.

## DOMÍNIO DA EXPRESSÃO PLÁSTICA

<b>Módulos</b>	<b>Sugestão de Actividades</b>
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	Trabalhar com recortes e colagens, símbolos e gravuras relacionadas com as TIC. Seguidamente, pôr as crianças a tentar enunciar alguma nomenclatura (ex. monitor, rato, teclado, etc.).

<p><b>Desenho e Ilustração</b></p>	<p>Explorar as potencialidades do desenho e as cores. Proporcionar à criança a oportunidade de desenhar, imprimir e depois pintar manualmente. Seguidamente, pintam através de uma aplicação específica e depois imprimem. No final, vêem a diferença nas técnicas utilizadas: um trabalho foi pintado à mão e a outro de forma automática (digital).</p>
<p><b>Processador de Texto</b></p>	<p>Trabalhar o sentido estético das crianças utilizando construção de documentos no processador de texto (cor, tipo de letra, tamanho, etc.). Realizar um pequeno texto/frases (um nome, por exemplo) e depois pedir a cada criança que ponha uma letra de cada cor ou as cores que desejar, que altere o tamanho e o tipo de letra.</p>
<p><b>Introdução à Internet</b></p>	<p>Procurar aplicações multimédia, com animações interactivas, relacionadas com a pintura e o desenho. Explorar páginas online que enumerem variadas formas de pintar com tintas.</p>

## DOMÍNIO DA EXPRESSÃO MUSICAL

Módulos	Sugestão de Actividades
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<p>Ouvir canções reproduzidas (sintetizadas) num computador. Demonstrar os procedimentos a seguir para a audição das músicas (leitor de CD/DVD – funcionalidades).</p> <p>Trabalhar o conceito de evolução das tecnologias usando, por exemplo, a seguinte analogia: antes tínhamos os discos de vinil, que eram enormes (se possível mostrar um), mas actualmente temos o CD e até já existem os mini-cds.</p> <p>Trabalhar os diferentes sons produzidos pelo computador, como por exemplo: o barulho das teclas, o ligar/desligar do computador, quando uma acção não é permitida, o barulho do rato quando pressionado, etc.</p>
<b>Processador de Texto</b>	<p>Produção de um jogo sobre as vogais, relacionado com a fonética (produção de sons): os alunos redigem no processador de texto algumas vogais, formatando-as de forma aleatória, para criar cartazes temáticos. Seguidamente, imprimem-se os cartazes e dispõem-se as crianças em U. O professor expõe os cartazes elaborados e as crianças emitem o som correspondente para cada grafema.</p>



<b>Introdução à Internet</b>	Criar uma colectânea de músicas, dirigidas a esta faixa etária através de downloads autorizados. Explorar endereços URL de rádios e televisão.
------------------------------	--

### DOMÍNIO DA EXPRESSÃO ORAL E ESCRITA

<b>Módulos</b>	<b>Sugestão de Actividades</b>
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<p>Saber a nomenclatura característica das TIC (computador, teclado, monitor, Internet; etc.).</p> <p>Explorar o teclado, a nível de experimentação, distinguindo as diferentes partes que o constituem (letras, números e símbolos).</p>
<b>Desenho e Ilustração</b>	<p>Através do desenho, planear uma actividade e posteriormente narrar o que efectivamente se realizou. Utilizar os desenhos para relacioná-los com as letras, por exemplo: desenhar um ovo e escrever (com a ajuda do adulto) a letra O e criar um dossier com essas fichas, para que as crianças possam consultá-la.</p>

<b>Processador de Texto</b>	Construção de documentos elaborados pelas crianças. Complementar essas histórias com desenhos realizados no outro módulo e assim elaborar um livro de histórias realizadas pelas crianças.
<b>Introdução à Internet</b>	Criar gosto pela utilização do código escrito, através da perspectiva de poder aprender mais com as ferramentas que lhe são oferecidas, nomeadamente no acesso à Internet. Através de jogos didácticos, que se encontram online, praticar o reconhecimento de letras e números.

### ÁREA DO CONHECIMENTO DO MUNDO

<b>Módulos</b>	<b>Sugestão de Actividades</b>
<b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	Constatar que através de um simples computador pode-se comunicar com qualquer parte do mundo. Construir um portfolio com alguns dos equipamentos que se enquadram dentro das novas tecnologias, nomeando-os e enumerando as suas funções.

<p><b>Desenho e Ilustração</b></p>	<p>Realizar uma actividade de desenho, em que cada uma das crianças desenha a sua família e imprime para mostrar aos pais.</p> <p>Criação de um conjunto de desenhos representando diferentes animais e as suas diferentes características. Desenhar instrumentos relacionados com determinadas profissões, pintar e depois imprimir para ilustrar um placard de profissões.</p>
<p><b>Processador de Texto</b></p>	<p>Elaborar um documento, com a ajuda de um adulto, onde se possa visualizar o desenho de um animal e o seu respectivo nome.</p> <p>Criar um documento acerca da árvore genealógica, onde as crianças possam pôr o seu nome, as palavras mãe, pai, mano ou mana (formas automáticas + caixas de texto).</p>
<p><b>Introdução à Internet</b></p>	<p>Trabalhar o ciclo vital dos animais através de pesquisa, orientada, online.</p> <p>Aumentar o conhecimento pessoal de cada criança, através da consciencialização do mundo que nos rodeia.</p> <p>Estudar os diferentes meios de transporte existentes, através de pesquisas orientadas.</p>

## 1.5 Sugestões de sítios Web/aplicações para exploração das TIC

Apresentamos de seguida alguns recursos de apoio ao Professor de TIC:

ÁREA DE FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL	
Sugestões de sítios Web e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>As TIC no Jardim de Infância e nas EB1</b></p> <p><a href="http://moodle.crie.min-edu.pt/course/view.php?id=221">http://moodle.crie.min-edu.pt/course/view.php?id=221</a></p> <p>(consultado em 02/09/10)</p>	<p>Espaço no Moodle para partilha de recursos para a Educação Pré-Escolar e 1º CEB. Experiências entre Educadores que recorrem às TIC no Jardim-de-infância.</p> <p>Neste espaço pode-se encontrar informações, hiperligações e aplicações multimédia dirigidos à Educação Pré-Escolar.</p>
<p><b>Tinoni Segurança Infantil</b></p> <p><a href="http://www.tinoni.com/">http://www.tinoni.com/</a></p> <p>(consultado em 02/09/10)</p>	<p>Sítio Web português que possui muitas informações acerca da segurança infantil, desde comportamentos a evitar até procedimentos básicos em caso de risco.</p> <p>Aqui pode-se encontrar várias vertentes a nível da segurança, desde Segurança na Internet, até aos cuidados necessários para atravessar as ruas.</p>

## ÁREA DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

### DOMÍNIO DAS EXPRESSÕES MOTORA, DRAMÁTICA, PLÁSTICA E MUSICAL

Sugestões de sítios Web e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Jogo do Simão <i>Simon Says</i></b></p> <p><a href="http://jogosdidaticos.no.sapo.pt/jogo_simon.htm">http://jogosdidaticos.no.sapo.pt/jogo_simon.htm</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web onde se pode encontrar um jogo que permite à criança trabalhar o sentido auditivo, a atenção e a coordenação óculo-manual.</p>
<p><b>Sítio dos Miúdos</b></p> <p><a href="http://www.sitiodosmiudos.pt/57/default.asp">http://www.sitiodosmiudos.pt/57/default.asp</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Este sítio Web narrado, que dá a opção de não o ser, leva-nos a uma breve introdução de todo o trabalho que se faz na Educação Pré-Escolar, ou seja, complementa todas as áreas de conteúdo das Orientações Curriculares numa vertente lúdica e inovadora, pois dá-nos acesso a variadas actividades online.</p> <p>Aqui pode-se aprender músicas, pertinentes às várias temáticas das diferentes áreas de conteúdo da educação pré-escolar; imprimir moldes para algumas actividades; aprender mais acerca de algumas profissões, animais e desportos.</p>

## ÁREA DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

### DOMÍNIO DA LINGUAGEM ORAL E DA ABORDAGEM À ESCRITA

Sugestões de sítios Web e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>História do Dia</b></p> <p><a href="http://www.historiadodia.pt/pt/index.aspx">http://www.historiadodia.pt/pt/index.aspx</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web onde se podem encontrar diferentes histórias, acerca de todas as temáticas, apresentando a característica de ser narrado e de diariamente ter uma história nova. O utilizador pode optar por ver a história do dia ou então procurar uma história por tema de interesse.</p>
<p><b>O Sótão da Inês</b></p> <p><a href="http://www.sotaodaines.chrome.pt/Sotao/index2.html">http://www.sotaodaines.chrome.pt/Sotao/index2.html</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web direccionado para a Educação Pré-Escolar, onde podemos encontrar, desde histórias, poemas, lengalengas, fábulas, canções até hiperligações para outros sítios Web de interesse.</p>

<p><b>Júnior</b></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Home">http://www.junior.te.pt/servlets/Home</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web português, narrado e de acesso fácil para crianças da Educação Pré-Escolar, pois não precisam de saber ler para conseguir realizar os jogos, ou entender os textos. Aqui podemos encontrar variadas actividades a realizar tanto na Educação Pré-Escolar como no 1º Ciclo, desde conhecer características de algumas animais, até actividades, canções, jogos didácticos...</p>
--	--

## ÁREA DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

### DOMÍNIO DA MATEMÁTICA

Sugestões de sítios Web e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Iguinho</b></p> <p><a href="http://iguinho.ig.com.br/jogo-pipa.html">http://iguinho.ig.com.br/jogo-pipa.html</a></p> <p><b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Jogo online que trabalha o domínio da Matemática através da importância de apanhar todas as moedas que se conseguir.</p>

<p><b>Iguinho</b>  <a href="http://iguinho.ig.com.br/jogo-seteerros.html">http://iguinho.ig.com.br/jogo-seteerros.html</a>  <b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web onde se pode encontrar variados jogos de diferentes áreas. A actividade dos erros é adequada para trabalhar o conceito de número, pois o jogo só termina quando encontramos os erros todos, que são nomeadamente sete.</p>
---	---

**ÁREA DO CONHECIMENTO DO MUNDO**

Sugestões de sítios Web e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Jogos de Vestir</b>  <a href="http://jogosdevestir.jogospara.com/">http://jogosdevestir.jogospara.com/</a>  <b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web onde se pode encontrar vários jogos de vestir, trabalhando assim as diferentes necessidades fisiológicas, consoante a ocasião ou o tempo atmosférico.</p>
<p><b>Mosaico.edu</b>  <a href="http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/index_ca.htm">http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/index_ca.htm</a>  <b>(consultado em 02/09/10)</b></p>	<p>Sítio Web onde se pode encontrar várias actividades dirigidas à Educação Pré-Escolar: actividades para o desenvolvimento do sentido estético e a expressão oral e escrita, entre outras.</p>



## 2. Primeiro Ciclo do Ensino Básico

### 2.1 Contributo das TIC para o processo de ensino-aprendizagem no Primeiro Ciclo do Ensino Básico

Consciente da necessidade de aquisição e validação de competências básicas em Tecnologias da Informação e Comunicação que fomentem o uso globalizante das TIC como instrumento privilegiado para o exercício pleno da cidadania, a Região Autónoma da Madeira procura generalizar a certificação de competências básicas logo a partir do 1º Ciclo do Ensino Básico. A garantia da aquisição destas aptidões é condição imprescindível para atingir maiores níveis de literacia digital e tecnológica na sociedade.

Em articulação com a Sociedade do Conhecimento, a Educação deve propiciar formas de acesso generalizado às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), explorando o contributo que pode fornecer para aumentar a qualidade do ensino para a integração das crianças na sociedade, constituindo formas propulsoras da apropriação do conhecimento e comunicação. Isto implica que as potencialidades emergentes e a importância tecnológica que envolvem as TIC constituam um contributo à inovação pedagógica e à utilização de sistemas de informação, de modo eficiente e autónomo por parte de todos os envolvidos neste processo. Neste sentido, uma das prioridades a seguir consiste, pois, no uso generalizado dos equipamentos informáticos e no acesso às redes electrónicas de telecomunicações pelos professores e às crianças da Educação Pré-Escolar e aos alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico.

Considerando o crescimento acentuado das TIC e o papel que assumem como meio de desenvolvimento das crianças, o sistema educativo deve promover, nesta etapa escolar, actividades de complemento curricular que incidam nos domínios científicos e das Tecnologias da Informação e Comunicação, onde imperam diversas possibilidades e meios de comunicação.

Nesse sentido, uma sociedade em constante mutação constitui um desafio constante para o sistema educativo, em que as TIC são o factor mais decisivo dessa mudança, e, em muitas situações, os indivíduos deverão submeter-se a novas

formações para actualização de conhecimentos. Por isso, o investimento nas TIC na Educação é fundamental, perspectivando o desenvolvimento de uma Sociedade da Informação e do Conhecimento como aposta regional e transversal.

O professor deve adoptar uma nova postura, no sentido de fomentar actividades inovadoras e motivadoras, capazes de suscitar a apropriação de saberes e competências, sentindo-se confortável na utilização destes meios. Neste sentido, é também um desafio para o próprio professor, para transformar as suas estratégias didácticas e reconstruir o seu desenvolvimento tecnológico.

É consensual que a utilização das TIC constitui um instrumento fundamental para combater a info-exclusão, ajudando a promover boas práticas e a tornar mais eficientes os jovens, nomeadamente quando chegam ao mundo do trabalho. Assim, a escola enquanto entidade responsável pela educação, deve assumir a responsabilidade acrescida no que respeita à formação dos alunos na Sociedade da Informação e Conhecimento, garantindo igualdade de oportunidades no acesso e uso das tecnologias.

O 1º Ciclo do Ensino Básico é um espaço privilegiado onde se proporcionam aos alunos aprendizagens mais activas e significativas, pois este é um dos meios de socialização e da aquisição das primeiras competências linguísticas, cívicas, científicas e tecnológicas. Neste ciclo escolar, é importante garantir às crianças oportunidades de desenvolvimento de habilidades e interesses, bem como a interacção individual e com os outros. Urge desafiá-los para situações diversificadas e utilizar metodologias, estratégias e actividades de ensino favorecedoras de uma aprendizagem global. As TIC, enquanto recurso educativo, podem representar um suporte fundamental em benefício da apropriação de novos conhecimentos, pois, criam condições favoráveis à construção social das aprendizagens.

Actualmente, na Região Autónoma da Madeira, a taxa de posse e utilização dos computadores e respectivos periféricos, nas casas, instituições escolares e demais espaços de navegação livre (*hotspots*), espalhados pela ilha, é bastante acentuado, potencializando a existência de um verdadeiro ambiente tecnológico. Desta forma, é crescente o número de alunos aptos a navegar e comunicar através da Internet. O acompanhamento que é feito destes recursos nesta faixa etária é de extrema

importância, devendo os professores assumir um papel decisivo na manipulação adequada destas ferramentas.

Na Região Autónoma da Madeira, a Secretaria Regional de Educação e Cultura, enquanto promotora e parceira de várias iniciativas deste ambiente tecnológico, tornou-se pioneira a nível nacional na implementação das TIC em todos os níveis de ensino. Há já alguns anos, lançou um plano de acção inovador e de apetrechamento das escolas e, simultaneamente, colocou nas escolas recursos humanos responsáveis pela dinamização de Actividades de Literacia Digital.

No 1º Ciclo do Ensino Básico, o desenvolvimento crescente da Actividade de Complemento Curricular de TIC, fundamenta a criação deste Documento de Orientações Metodológicas, onde se definem linhas orientadoras, promovendo a sua transversalidade com as restantes áreas. Este documento tem como objectivo apoiar o professor na procura de um quotidiano com intencionalidade educacional, onde as crianças se envolvam, aprendam e desenvolvam uma disposição para aprender utilizando as TIC. A utilização deste documento pretende, também, definir uma normalização mínima de procedimentos ao nível da aprendizagem com as novas tecnologias, potenciando de forma gradual o que é preconizado pelo Sistema de Formação e de Certificação de Competências TIC de professores, que assenta nos princípios de aprofundamento e desenvolvimento das competências adquiridas e da sua integração no contexto profissional e na dupla perspectiva de validação e aquisição de novos conhecimentos funcionalizados à utilização pedagógica da TIC.

## 2.2 Competências Gerais a desenvolver no Primeiro Ciclo do Ensino Básico

À saída do Primeiro Ciclo do Ensino Básico, o aluno deverá adquirir um conjunto de competências que o torne capaz de:

1. Adoptar uma postura experimental e crítica relativamente ao uso das TIC.
2. Desenvolver o interesse e auto-aprendizagem, trabalho cooperativo com as TIC.
3. Entender a importância de uma cidadania moderna, para a qual o domínio das TIC é um instrumento normal de integração na Sociedade do Conhecimento.
4. Reconhecer, pela pesquisa e indagação, as principais características tecnológicas dos diversos recursos audiovisuais e ferramentas que compõem um sistema informático.
5. Adaptar-se à utilização do computador como ferramenta de aprendizagem e de construção de conhecimento.
6. Usar as Tecnologias da Informação e Comunicação disponíveis, dando particular ênfase à Internet.
7. Seleccionar, recolher e organizar informação, recorrendo aos Sistemas de Informação e Multimédia.
8. Cooperar em grupo, intervindo crítica e construtivamente no tratamento da Informação e na realização de tarefas.
9. Desenvolver uma atitude reflexiva face às tecnologias emergentes em tarefas e projectos individuais e comuns.
10. Aplicar e valorizar as competências TIC adquiridas em contextos diversificados.

11. Utilizar as novas Tecnologias de Informação e Comunicação como recurso e metodologia imprescindíveis na implementação e divulgação do ensino experimental das Ciências.

Para a aquisição de competências numa lógica progressiva das aprendizagens ao longo da escolaridade básica, apresentamos um conjunto de módulos a seguir pelo Professor, com vista à uniformização da Actividade de TIC nas Escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico da RAM.

Os diversos módulos compreendem os conteúdos e objectivos específicos para a execução das actividades, com recurso a diferentes ferramentas.

## 2.3 Operacionalização dos módulos no Primeiro Ciclo do Ensino Básico por ano de escolaridade

No 1º Ciclo do Ensino Básico, para além dos Módulos Obrigatórios em cada ano de escolaridade, o DOM contém módulos opcionais.

Dessa forma, a abordagem dos módulos no Primeiro Ciclo do Ensino Básico, está organizada da seguinte forma:

### **1º ANO**

Para o 1º Ano, deverão ser leccionados os seguintes **Módulos Obrigatórios**:

- a. **Módulo 1:** *Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação*
- b. **Módulo 2:** *Desenho e Ilustração*
- c. **Módulo 3:** *Processador de Texto*
- d. **Módulo 4:** *Introdução à Internet*
- e. **Módulo 5:** *Segurança na Internet*

Aos Módulos Obrigatórios deverá ser acrescido **pelo menos um Módulo Opcional** dos que se seguem:

- a. *Outras Tecnologias de Informação e Comunicação*
- b. *Fotografia Digital*

**No total, ao longo do 1º ANO, deverão ser leccionados obrigatoriamente seis módulos (cinco obrigatórios e um opcional).**

### **2º ANO**

Para o 2º Ano, deverão ser leccionados os seguintes **Módulos Obrigatórios**:

- a. **Módulo 1:** *Estrutura e funcionamento de um sistema informático*
- b. **Módulo 2:** *Desenho e Ilustração*
- c. **Módulo 3:** *Processador de texto*
- d. **Módulo 4:** *Internet*
- e. **Módulo 5:** *Segurança na Internet*

Aos Módulos Obrigatórios deverá ser acrescido pelo **menos um Módulo Opcional** dos que se seguem:

- a. *Apresentações Multimédia*
- b. *Introdução à utilização de aplicações de instant messaging (IM)*
- c. *Correio electrónico*

**No total, ao longo do 2º ANO, deverão ser leccionados obrigatoriamente seis módulos (cinco obrigatórios e um opcional).**

### **3º ANO**

Para o 3º Ano, deverão ser leccionados os seguintes **Módulos Obrigatórios**:

- a. **Módulo 1:** *Estrutura e funcionamento de um sistema informático*
- b. **Módulo 2:** *Processador de texto*
- c. **Módulo 3:** *Tratamento de imagens*
- d. **Módulo 4:** *Internet*
- e. **Módulo 5:** *Segurança na Internet*
- f. **Módulo 6:** *Correio Electrónico*
- g. **Módulo 7:** *Apresentações Multimédia*

Aos Módulos Obrigatórios deverá ser acrescido **pelo menos dois Módulos Opcionais** dos que se seguem:

- a. *Fotografia Digital*
- b. *Criação de Animações Digitais*
- c. *Programa para Criação de Gráficos*
- d. *Criação/manutenção de um blogue*
- e. *Folha de Cálculo*

**No total, ao longo do 3º ANO, deverão ser leccionados obrigatoriamente nove módulos (sete obrigatórios e dois opcionais).**

#### **4ºANO**

Para o 4º Ano, deverão ser leccionados os seguintes **Módulos Obrigatórios**:

- a. **Módulo 1:** *Processador de Texto*
- b. **Módulo 2:** *Tratamento de imagens*
- c. **Módulo 3:** *Internet*
- d. **Módulo 4:** *Segurança na Internet*
- e. **Módulo 5:** *Correio Electrónico*
- f. **Módulo 6:** *Apresentações Multimédia*
- g. **Módulo 7:** *Folha de Cálculo*

Aos Módulos Obrigatórios deverá ser acrescido **pelo menos dois Módulos Opcionais** dos que se seguem:

- a. *Criação/manutenção de um blogue*
- b. *Criação/edição de páginas Web online*
- c. *Programa para Publicação*
- d. *E-portfolio*
- e. *Edição de Vídeo*

**No total, ao longo do 4º ANO, deverão ser leccionados obrigatoriamente nove módulos (sete obrigatórios e dois opcionais).**

No que concerne às **sugestões de aplicações e hiperligações**, como recurso material de apoio, proceder-se-á à actualização da informação no sítio Web <http://educatic.info>, onde o docente/educador encontrará uma lista descritiva do software utilizado e respectivas hiperligações para descarregar os ficheiros de instalação.



TABELA SÍNTESE DA ACTIVIDADE TIC

Anos de Escolaridade	Módulos Obrigatórios	Módulos Opcionais
<b>1ºAno</b>	Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação Desenho e Ilustração Processador de Texto Introdução à Internet Segurança na Internet	Outras Tecnologias de Informação e Comunicação  Fotografia Digital
<b>2º Ano</b>	Estrutura e Funcionamento de um Sistema Informático Desenho e Ilustração Processador de Texto Internet Segurança na Internet	Apresentações Multimédia Correio Electrónico Introdução à utilização de aplicações de <i>instant messaging</i> (IM)
<b>3º Ano</b>	Estrutura e Funcionamento de um Sistema Informático Processador de Texto Tratamento de Imagem Internet Segurança na Internet Correio Electrónico Apresentações Multimédia	Fotografia Digital Criação de animações digitais Programa para criação de gráficos Criação/manutenção de um blogue Folha de Cálculo

<p><b>4º Ano</b></p>	<p>Processador de Texto Tratamento de Imagens Internet Segurança na Internet Correio Electrónico Apresentações Multimédia Folha de Cálculo</p>	<p>Criação/manutenção de um blogue Criação/edição de páginas Web online Edição de Vídeo Programa para Publicação e_Portfolio</p>
----------------------	--	--

Módulos Obrigatórios	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<p>I</p> <p><b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As novas Tecnologias de Informação e Comunicação</li> <li>• Regras de utilização do equipamento informático</li> <li>• O computador e a informática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a importância das novas Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade (contexto escolar/contexto individual).</li> <li>• Identificar algumas das TIC extra equipamento informático (ex. máquinas fotográficas digitais).</li> <li>• Conhecer a terminologia básica relacionada com as TIC (conceito de TIC, informática e computador).</li> <li>• Nomear e implementar as regras de utilização/manutenção do equipamento informático presente na sala de aula.</li> <li>• Conhecer os elementos constituintes de um computador (monitor, CPU, teclado, rato).</li> </ul>	<p><a href="http://www.crie.min-edu.pt">http://www.crie.min-edu.pt</a></p> <p><a href="http://softlivre.crie.min-edu.pt">http://softlivre.crie.min-edu.pt</a></p> <p><a href="http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx">http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx</a></p> <p><a href="http://www.enisa.europa.eu">http://www.enisa.europa.eu</a></p> <p><a href="http://www.abc-tecnologia.com.pt">http://www.abc-tecnologia.com.pt</a></p> <p><a href="http://www.apdsi.pt">http://www.apdsi.pt</a></p> <p><a href="http://www.caixamagica.pt">http://www.caixamagica.pt</a></p>

<p style="text-align: center;"><b>I</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Introdução às Tecnologias de Informação e Comunicação (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar as funções do rato, teclado, monitor, CPU e impressora.</li> <li>• Adquirir noções básicas de utilização de um computador: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ligar e desligar o computador;</li> <li>- manusear com destreza o rato e o teclado;</li> <li>- identificar e explorar o ambiente de trabalho.</li> </ul> </li> </ul>	<p><a href="http://www.microsoft.com/windows">http://www.microsoft.com/windows</a></p> <p><a href="http://magicdesktop.easybits.com/pt">http://magicdesktop.easybits.com/pt</a></p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>II</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Desenho e Ilustração</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de desenho</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> <li>• O rato e o teclado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático de desenho utilizado em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho.</li> <li>• Abrir e fechar o programa informático de desenho.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. folha/página, barras de ferramentas, caixa de cores, etc.).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Cplay</p> <p style="text-align: center;">Tux Paint</p> <p style="text-align: center;">Easy Paint</p> <p style="text-align: center;">Microsoft Paint</p>

<p style="text-align: center;"><b>II</b> <b>Desenho e Ilustração</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa: desenhar, apagar, pintar, gravar.</li> <li>• Desenvolver a motricidade fina e percepção espacial através da utilização do rato e do teclado.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>III</b> <b>Processador de Texto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de processamento de texto.</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o (s) programa (s) de processamento de texto utilizado em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho.</li> <li>• Abrir e fechar o programa de processamento de texto.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. folha, régua, barra de título, barras de ferramentas, ...).</li> <li>• Digitar letras e números.</li> <li>• Gravar um documento.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Bloco de Notas (caderno diário digital)</p> <p style="text-align: center;">Easy Write</p> <p style="text-align: center;">TuxType</p> <p style="text-align: center;">Microsoft Office Word</p> <p style="text-align: center;">OpenOffice.org Writer</p>

<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Introdução à Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Noção básica de Internet</li> <li>• Browser/navegador</li> <li>• Elementos básicos da interface de utilizador</li> <li>• Pesquisa de informação orientada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a importância do mundo Web.</li> <li>• Identificar o browser (navegador) utilizado em contexto de sala de aula.</li> <li>• Identificar a barra de endereços URL.</li> <li>• Aceder a sítios Web a partir da memorização nos “Favoritos” ou através de <i>add-ons</i> como o <i>Speed Dial</i>.</li> <li>• Pesquisar informação (exclusivamente imagens ou conteúdos gráficos) sob orientação do professor referente a um tema específico.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">My First Browser</p> <p style="text-align: center;">Mozilla Firefox</p> <p style="text-align: center;">Internet Explorer</p> <p style="text-align: center;">Opera</p> <p style="text-align: center;">Safari</p> <p style="text-align: center;">Speed Dial</p> <p style="text-align: center;">Fast Dial</p> <p style="text-align: center;">Kidrex.org</p> <p style="text-align: center;">Google</p>
<p style="text-align: center;"><b>V</b> <b>Segurança na Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regras de utilização da Internet</li> <li>• Comportamentos de segurança para idades compreendidas 5-6 anos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e reconhecer as principais ameaças e perigos na Internet.</li> <li>• Utilizar a Internet respeitando as regras definidas em contexto sala de aula.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><a href="http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com">http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com</a></p> <p style="text-align: center;"><a href="http://www.internetsegura.pt">http://www.internetsegura.pt</a></p> <p style="text-align: center;"><a href="http://www.seguranet.pt">http://www.seguranet.pt</a></p>

<p style="text-align: center;"><b>V</b> <b>Segurança na Internet</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver atitudes de prevenção e protecção online.</li> <li>• Navegar com acompanhamento ou em local visível por adultos.</li> <li>• Comunicar regularmente com adultos as suas experiências como utilizador.</li> </ul>	<p><a href="http://linhaalerta.internetsegura.pt">http://linhaalerta.internetsegura.pt</a></p> <p><a href="http://magalhaespc.no.sapo.pt">http://magalhaespc.no.sapo.pt</a></p> <p><a href="http://www.miudossegurosna.net/">http://www.miudossegurosna.net/</a></p> <p style="text-align: right;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Módulos Opcionais</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Conteúdos</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Objectivos Específicos</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Sugestões de Aplicações/Hiperligações</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Outras Tecnologias de Informação e Comunicação</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecnologias digitais de captação e tratamento de imagem</li> <li>• Tecnologias de acesso remoto</li> <li>• Robótica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a existência de outras Tecnologias de Informação e Comunicação, na sociedade, para além dos computadores pessoais e todos os elementos que lhe estão inerentes.</li> <li>• Identificar exemplos de outras Tecnologias de Informação e Comunicação.</li> </ul>	<p><a href="http://pt.wikipedia.org/wiki/Novas_tecnologias_de_informação_e_comunicação">http://pt.wikipedia.org/wiki/Novas_tecnologias_de_informação_e_comunicação</a></p> <p><a href="http://www.anacom.pt">http://www.anacom.pt</a></p> <p><a href="http://www.robotica.dei.uminho.pt">http://www.robotica.dei.uminho.pt</a></p> <p><a href="http://tema.web.ua.pt">http://tema.web.ua.pt</a></p>

<p><b>Outras Tecnologias de Informação e Comunicação (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enunciar alguns equipamentos relacionados com a captação e tratamento de imagem, evidenciando as suas principais funcionalidades.</li> <li>• Identificar as tecnologias de acesso remoto mais usuais (<i>wi-fi</i> e <i>bluetooth</i>).</li> <li>• Explorar do conceito de robótica (associação com o termo robô e máquina). Exemplos desta tecnologia presente em obras cinematográficas e nalguns objectos do quotidiano (ex. robôs de cozinha).</li> <li>• Associar equipamentos do dia-a-dia com as TIC abordadas.</li> </ul>	<p><a href="http://www.polegardigital.pt/ProgramaRob.pdf">http://www.polegardigital.pt/ProgramaRob.pdf</a></p> <p><a href="http://www.computers.com/pt/conselho-144390.htm">http://www.computers.com/pt/conselho-144390.htm</a></p> <p><a href="http://docentes.uportu.pt/~baldaque/tsi/ExemplosTIC.pdf">http://docentes.uportu.pt/~baldaque/tsi/ExemplosTIC.pdf</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p><b>Fotografia Digital</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Noção de fotografia</li> <li>• Câmaras digitais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a fotografia como uma técnica de criação de imagens a partir da exposição luminosa.</li> </ul>	<p><a href="http://pt.wikipedia.org/wiki/Câmera_digital">http://pt.wikipedia.org/wiki/Câmera_digital</a></p> <p><a href="http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia">http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia</a></p>



<p><b>Fotografia Digital</b> <b>(continuação)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispositivos de armazenamento e transferência de dados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir câmaras fotográficas manuais (filme) de câmaras fotográficas digitais (sensor).</li> <li>• Identificar as principais funcionalidades na estrutura de uma câmara digital (lente, objectiva, tela LCD, botão de disparo).</li> <li>• Identificar o cartão de memória, o cabo de USB e a respectiva entrada.</li> <li>• Transferir as fotografias da câmara digital para o computador pessoal através da utilização de um cartão de memória (leitor de cartões de memória) e de um cabo de USB.</li> </ul>	<p><a href="http://www.thewebfoto.com">http://www.thewebfoto.com</a> <a href="http://www.forumfotografia.net">http://www.forumfotografia.net</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
---	--	---	---

Módulos Obrigatórios	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<p style="text-align: center;"><b>I</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Estrutura e Funcionamento de um Sistema Informático</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As novas Tecnologias de Informação e Comunicação</li> <li>• Sistema Informático (hardware e software)</li> <li>• O Sistema Operativo</li> <li>• O ambiente de trabalho</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer terminologia relacionada com as TIC (PC, CPU, laptop, desktop – fazer a diferenciação, etc.).</li> <li>• Identificar os componentes básicos que constituem um sistema informático.</li> <li>• Identificar o(s) sistema(s) operativo(s) utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Explorar o ambiente de trabalho: <ul style="list-style-type: none"> <li>- menu iniciar;</li> <li>- barra de ferramentas;</li> <li>- gerir janelas (minimizar, maximizar, fechar);</li> <li>- identificar pastas e ficheiros;</li> <li>- criar pastas;</li> <li>- abrir/fechar pastas e ficheiros;</li> <li>- renomear pastas e ficheiros;</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"> <a href="http://www.crie.min-edu.pt">http://www.crie.min-edu.pt</a>  <a href="http://softlivre.crie.min-edu.pt">http://softlivre.crie.min-edu.pt</a>  <a href="http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx">http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx</a>  <a href="http://www.enisa.europa.eu">http://www.enisa.europa.eu</a>  <a href="http://www.abc-tecnologia.com.pt">http://www.abc-tecnologia.com.pt</a>  <a href="http://www.apdsi.pt">http://www.apdsi.pt</a>  <a href="http://www.caixamagica.pt">http://www.caixamagica.pt</a>  <a href="http://www.microsoft.com/windows">http://www.microsoft.com/windows</a> </p>

<p style="text-align: center;"><b>I</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Estrutura e Funcionamento de um Sistema Informático (continuação)</b></p>		<p>- aceder a aplicações através do menu iniciar e de um atalho no ambiente de trabalho.</p>	<p style="text-align: center;"><a href="http://magicdesktop.easybits.com/pt">http://magicdesktop.easybits.com/pt</a></p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>II</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Desenho e Ilustração</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de desenho e ilustração</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) de desenho utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Abrir e fechar o programa informático de desenho e ilustração.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. folha/página, barras de ferramentas, caixa de cores, etc.).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Cplay</p> <p style="text-align: center;">Tux Paint</p> <p style="text-align: center;">Easy Paint</p> <p style="text-align: center;">Microsoft Paint</p>

<p style="text-align: center;"><b>II</b> <b>Desenho e Ilustração</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizar aerógrafo (spray);</li> <li>- inserir e formatar figuras geométricas;</li> <li>- inserir e formatar texto;</li> <li>- mudar cores.</li> </ul> </li> <li>• Abrir ficheiros existentes.</li> <li>• Renomear ficheiros.</li> <li>• Editar, gravar e imprimir.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>III</b> <b>Processador de Texto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de processamento de texto</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> <li>• Criação e edição de um documento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o (s) programa (s) de processamento de texto utilizado em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Abrir e fechar o programa de processamento de texto.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Bloco de Notas (caderno diário digital)</p> <p style="text-align: center;">Easy Write</p> <p style="text-align: center;">TuxType</p> <p style="text-align: center;">Microsoft Office Word</p> <p style="text-align: center;">OpenOffice.org Writer</p>

<p style="text-align: center;"><b>III</b> <b>Processador de Texto</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. folha, régua, barra de título, barras de ferramentas – padrão, formatação, desenho, etc.).</li><li>• Redigir pequenos textos.</li><li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa:<ul style="list-style-type: none"><li>- utilizar as funções seleccionar, copiar, cortar e colar;</li><li>- anular uma operação efectuada;</li><li>- digitar texto usando o WordArt;</li><li>- desenhar objectos e formas geométricas, recorrendo às ferramentas automáticas;</li></ul></li><li>• Abrir e fechar um documento.</li><li>• Gravar e imprimir um documento.</li></ul>	
--	--	---	--

<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Noção básica de Internet</li> <li>• Browser/navegador</li> <li>• Elementos básicos da interface de utilizador</li> <li>• Pesquisa de informação orientada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a importância do mundo Web (contexto escolar/contexto individual).</li> <li>• Identificar o browser (navegador) utilizado em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao browser através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Explorar a interface gráfica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizar a barra de endereços URL;</li> <li>- identificar barra de título e barra de ferramentas;</li> <li>- utilizar os botões “avançar”, “anterior”, “parar” e “actualizar”.</li> </ul> </li> <li>• Aceder a sítios Web a partir da memorização nos “Favoritos”.</li> <li>• Pesquisar informação, sob orientação do professor, referente a um tema específico.</li> <li>• Conceito de “<i>homepage</i>” (página principal).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">My First Browser</p> <p style="text-align: center;">Mozilla Firefox</p> <p style="text-align: center;">Internet Explorer</p> <p style="text-align: center;">Opera</p> <p style="text-align: center;">Safari</p> <p style="text-align: center;">Kidrex.org</p> <p style="text-align: center;">Google</p>
--	---	--	--

<p style="text-align: center;"><b>V</b> <b>Segurança na Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regras de utilização da Internet</li> <li>• Comportamentos de segurança para idades compreendidas 6-7 anos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e reconhecer as principais ameaças e perigos na Internet.</li> <li>• Utilizar a Internet respeitando as regras definidas em contexto sala de aula.</li> <li>• Desenvolver atitudes de prevenção e protecção online.</li> <li>• Navegar com acompanhamento ou em local visível por adultos.</li> <li>• Conhecer sítios Web e motores de pesquisa amigáveis.</li> <li>• Comunicar regularmente com adultos as suas experiências como utilizador e não fornecer qualquer tipo de informação pessoal.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"> <a href="http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com">http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com</a>  <a href="http://www.internetsegura.pt">http://www.internetsegura.pt</a>  <a href="http://www.seguranet.pt">http://www.seguranet.pt</a>  <a href="http://linhaalerta.internetsegura.pt">http://linhaalerta.internetsegura.pt</a>  <a href="http://magalhaespc.no.sapo.pt">http://magalhaespc.no.sapo.pt</a>  <a href="http://www.miudossegurosna.net/">http://www.miudossegurosna.net/</a> </p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
--	--	---	--

Módulos Opcionais	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<p align="center"><b>Apresentações Multimédia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de apresentações multimédia</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) de apresentações multimédia utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa a partir de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Criar uma apresentação: <ul style="list-style-type: none"> <li>- introduzir diapositivos;</li> <li>- inserir, formatar e alinhar textos;</li> <li>- inserir e alinhar imagens;</li> <li>- criar animações de entrada e transição de diapositivos.</li> </ul> </li> <li>• Guardar e visualizar a apresentação.</li> </ul>	<p align="center">Microsoft Office PowerPoint  Openoffice.org Impress  Keynote</p>
<p><b>Introdução à utilização de aplicações de <i>instant messaging</i> (IM)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicações de <i>instant messaging</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar algumas aplicações de IM comumente utilizadas no dia-a-dia (ex. MSN).</li> </ul>	<p align="center">Windows Live Messenger  Pidgin  AIM</p>



<p><b>Introdução à utilização de aplicações de <i>instant messaging</i> (IM) (continuação)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a aplicação de IM utilizada em contexto de sala de aula.</li> <li>• Explorar a interface gráfica do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- introduzir o nome que outros utilizadores irão ver (<i>nickname</i>);</li> <li>- adicionar contactos;</li> <li>- enviar uma mensagem instantânea;</li> <li>- inserir uma imagem de apresentação.</li> <li>- enviar ficheiros para outros utilizadores a partir das mensagens instantâneas.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Google Talk Yahoo! Messenger aMSN</p>
<p><b>Correio Electrónico</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Endereço de correio electrónico</li> <li>• Contas e serviços de correio electrónico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar um endereço de correio electrónico.</li> <li>• Reconhecer alguns serviços para a criação de contas de correio electrónico (ex. Gmail, Sapo, Yahoo, Hotmail, etc.).</li> <li>• Conhecer e explorar as funcionalidades disponibilizadas pela conta de correio electrónico utilizada:</li> </ul>	<p><a href="http://www.gmail.com">http://www.gmail.com</a> <a href="https://login.live-int.com/">https://login.live-int.com/</a></p>

<b>Correio Electrónico (continuação)</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- criar uma conta de correio electrónico;</li> <li>- ler e escrever mensagens;</li> <li>- enviar mensagens para um contacto;</li> <li>- adicionar um contacto.</li> </ul>	<a href="http://web.mail.sapo.pt/">http://web.mail.sapo.pt/</a> <a href="https://login.yahoo.com/">https://login.yahoo.com/</a>  <b>(consultado em 06/09/10)</b>
<b>3º ANO DE ESCOLARIDADE</b>			
<b>Módulos Obrigatórios</b>	<b>Conteúdos</b>	<b>Objectivos Específicos</b>	<b>Sugestões de Aplicações/Hiperligações</b>
<b>I Estrutura e Funcionamento de um Sistema Informático</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As novas Tecnologias de Informação e Comunicação</li> <li>• Sistema Informático (hardware e software)</li> <li>• O Sistema Operativo</li> <li>• O ambiente de trabalho</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer terminologia relacionada com as TIC e respectiva definição (burótica, telemática, ficheiro, pasta, CPU, etc.).</li> <li>• Rever e definir os componentes básicos que constituem um sistema informático. Enunciar exemplos.</li> <li>• Identificar o(s) sistema(s) operativo(s) utilizado em contexto de sala de aula.</li> </ul>	<a href="http://www.crie.min-edu.pt">http://www.crie.min-edu.pt</a> <a href="http://softlivre.crie.min-edu.pt">http://softlivre.crie.min-edu.pt</a>  <a href="http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx">http://sitio.dgidc.min-edu.pt/tic/Paginas/default.aspx</a>  <a href="http://www.enisa.europa.eu">http://www.enisa.europa.eu</a> <a href="http://www.abc-tecnologia.com.pt">http://www.abc-tecnologia.com.pt</a>  <a href="http://www.apdsi.pt">http://www.apdsi.pt</a>

<p style="text-align: center;"><b>I</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Estrutura e Funcionamento de um Sistema Informático (continuação)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Periféricos</li> <li>• Rede</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir sistema operativo e enunciar as principais funcionalidades.</li> <li>• Explorar o ambiente de trabalho: <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificar/distinguir ícones e atalhos;</li> <li>- copiar/mover pastas e ficheiros;</li> <li>- procurar pastas e ficheiros;</li> <li>- personalizar o ambiente de trabalho (tema, fundo, disposição ícones, etc.).</li> </ul> </li> <li>• Definir periférico. Identificar os periféricos de entrada, misto e de saída.</li> <li>• Noção de rede. Exemplos de rede.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"> <a href="http://www.caixamagica.pt">http://www.caixamagica.pt</a>  <a href="http://www.microsoft.com/windows">http://www.microsoft.com/windows</a>  <a href="http://magicdesktop.easybits.com/pt">http://magicdesktop.easybits.com/pt</a> </p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>II</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Processador de Texto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de processamento de texto</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e explorar as seguintes barras de ferramentas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- desenho;</li> <li>- padrão;</li> <li>- formatação.</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">Bloco de Notas (caderno diário digital)</p> <p style="text-align: center;">Easy Write</p>

<p style="text-align: center;"><b>II</b> <b>Processador de Texto</b> <b>(continuação)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edição e formatação de um documento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redigir textos.</li> <li>• Formatar textos (alterar tipo de letra, cor, parágrafo, espaçamento, etc.).</li> <li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizar o corrector ortográfico;</li> <li>- configurar página;</li> <li>- pré-visualizar a página;</li> <li>- inserir símbolos;</li> <li>- inserir e formatar formas automáticas;</li> <li>- inserir imagens da Galeria de Imagens e através de um ficheiro/arquivo;</li> <li>- inserir imagens/informação através de um sítio Web.</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">TuxType Microsoft Office Word OpenOffice.org Writer</p>
---	---	--	--

<p style="text-align: center;"><b>III</b> <b>Tratamento de Imagens</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de tratamento de imagens</li> <li>• Edição de imagens para publicação gráfica ou publicação Web</li> <li>• O digitalizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e explorar o digitalizador (scanner).</li> <li>• Conhecer as funcionalidades do digitalizador e conseguir implementá-las num contexto prático (desenvolvimento de trabalhos/projectos específicos).</li> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) para tratamento de imagens utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e principais funcionalidades do programa informático de tratamento de imagens.</li> <li>• Inserir imagens.</li> <li>• Explorar as ferramentas de edição de imagens.</li> <li>• Renomear ficheiros.</li> <li>• Gravar e imprimir.</li> <li>• Fechar o ficheiro.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Microsoft Paint</p> <p style="text-align: center;">Paint.net</p> <p style="text-align: center;">Gimp</p> <p style="text-align: center;">Picasa</p> <p style="text-align: center;">Photoscape</p>
--	---	---	---

<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Web (World Wide Web)</li> <li>• Browser/navegador</li> <li>• Elementos básicos da interface de utilizador</li> <li>• Pesquisa de informação orientada (pesquisa simples/pesquisa de imagens)</li> <li>• Tratamento de informação</li> <li>• Comunicação através do computador</li> <li>• <i>Instant messaging/IRC</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a importância do mundo Web (contexto escolar/contexto individual).</li> <li>• Reconhecer a diferença entre Internet e Web (World Wide Web)</li> <li>• Conceito de browser (Web browser/navegador). Exemplos de browsers.</li> <li>• Abrir o browser através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Explorar a interface gráfica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizar a barra de URL's;</li> <li>- identificar barra de título e barra de ferramentas;</li> <li>- utilizar os botões “avançar”, “anterior”, “parar” e “actualizar”;</li> <li>- explorar a barra de comando e a barra de menus.</li> </ul> </li> <li>• Conceito de <i>homepage</i> (página principal).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">My First Browser</p> <p style="text-align: center;">Mozilla Firefox</p> <p style="text-align: center;">Internet Explorer</p>
--	---	---	---

<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Internet</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir/alterar a <i>homepage</i> (página principal).</li> <li>• Identificar um motor de busca.</li> <li>• Conceito e principal funcionalidade de um motor de busca. Exemplos.</li> <li>• Realização de pesquisa de informação orientada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pesquisa simples de uma temática específica;</li> <li>- pesquisa de imagens.</li> </ul> </li> <li>• Tratar a informação: <ul style="list-style-type: none"> <li>- copiar e guardar conteúdos de um sítio Web/página Web: blocos de texto, imagens, etc.</li> <li>- guardar sítios Web/página Web.</li> </ul> </li> <li>• Reconhecer a importância/utilidade do computador e Internet no processo de comunicação e partilha de informação (<i>e_learning</i>, VoIP, IM, etc.).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Opera Safari Kidrex.org Google</p>
---	--	--	---

<p>I</p> <p><b>Internet</b></p> <p>(continuação)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar programas de <i>Instant Messaging/IRC</i>.</li> <li>• Utilizar os programas de IM/IRC como ferramenta de comunicação.</li> </ul>	<p>Msn</p> <p>Skype</p> <p>Pidgin</p>
<p>V</p> <p><b>Segurança na Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regras de utilização da Internet</li> <li>• Comportamentos de segurança para idades compreendidas 7-8 anos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e reconhecer as principais ameaças e perigos na Internet.</li> <li>• Utilizar a Internet respeitando as regras definidas em contexto sala de aula.</li> <li>• Desenvolver atitudes de prevenção e protecção online, comunicando regularmente, com adultos, as suas experiências como utilizador.</li> <li>• Navegar com acompanhamento ou em local visível por adultos, não importando conteúdos ou aplicações sem a ajuda dos mesmos.</li> <li>• Conhecer sítios Web e motores de pesquisa amigáveis.</li> </ul>	<p><a href="http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com">http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com</a></p> <p><a href="http://www.internetsegura.pt">http://www.internetsegura.pt</a></p> <p><a href="http://www.seguranet.pt">http://www.seguranet.pt</a></p> <p><a href="http://linhaalerta.internetsegura.pt">http://linhaalerta.internetsegura.pt</a></p>



<p style="text-align: center;"><b>V</b> <b>Segurança na Internet</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não fornecer qualquer tipo de informação pessoal.</li> <li>• Implementar comportamentos e hábitos responsáveis na utilização da Internet.</li> <li>• Desenvolver uma atitude ética relativamente ao uso e divulgação de informação.</li> <li>• Partilhar dados de acesso à conta de correio electrónico com os Encarregados de Educação.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"> <a href="http://magalhaespc.no.sapo.pt">http://magalhaespc.no.sapo.pt</a>  <a href="http://www.miudossegurosna.net/">http://www.miudossegurosna.net/</a>   <b>(consultado em 06/09/10)</b> </p>
<p style="text-align: center;"><b>VI</b> <b>Correio Electrónico</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Endereço de correio electrónico</li> <li>• Contas de correio electrónico</li> <li>• Programas para gerir correio electrónico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir um endereço URL de um endereço de correio electrónico.</li> <li>• Identificar alguns serviços para criar contas de correio electrónico (ex. Gmail, Sapo, Yahoo, Hotmail, etc.).</li> <li>• Conhecer as aplicações e funcionalidades disponibilizadas pela conta de correio electrónico utilizada:</li> </ul>	<p style="text-align: center;"> Microsoft Office Outlook   Mozilla Thunderbird   MMC </p>

<p style="text-align: center;"><b>VI</b> <b>Correio Electrónico</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- criar uma conta de correio electrónico;</li> <li>- ler e escrever mensagens;</li> <li>- enviar mensagens para um contacto;</li> <li>- apagar mensagens recebidas;</li> <li>- adicionar um contacto.</li> <li>• Identificar programas para gerir o correio electrónico (ex. Microsoft Office Outlook, Mozilla Thunderbird, MMC, Ascension, etc.).</li> </ul>	<p style="text-align: center;"> <a href="http://www.gmail.com">http://www.gmail.com</a>  <a href="https://login.live-int.com/">https://login.live-int.com/</a>  <a href="http://web.mail.sapo.pt/">http://web.mail.sapo.pt/</a> </p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>VII</b> <b>Apresentações</b> <b>Multimédia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de apresentações multimédia</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) de apresentações multimédia utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e os diferentes modos de apresentação.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"> Microsoft Office PowerPoint  Openoffice.org Impress  Keynote </p>

<p style="text-align: center;"><b>VII</b> <b>Apresentações</b> <b>Multimédia</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar as diferentes funcionalidades do programa:<ul style="list-style-type: none"><li>- abrir, guardar, renomear e fechar um ficheiro;</li><li>- abrir uma apresentação existente;</li><li>- criar uma nova apresentação;</li><li>- inserir texto;</li><li>- formatar texto;</li><li>- configurar o alinhamento do texto;</li><li>- formatar o espaçamento entre linhas;</li><li>- utilizar o corrector ortográfico;</li><li>- utilizar a tabulação;</li><li>- inserir e formatar imagens e formas automáticas;</li><li>- adicionar, duplicar e eliminar diapositivos;</li><li>- mover diapositivos;</li><li>- guardar, visualizar e imprimir uma apresentação.</li></ul></li></ul>	
---	--	--	--

Módulos Opcionais	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<p align="center"><b>Fotografia Digital</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Noção de fotografia</li> <li>• A história da fotografia</li> <li>• Estrutura das câmaras digitais</li> <li>• Dispositivos de armazenamento e transferência de dados</li> <li>• Iniciação a conceitos básicos de fotografia digital (resolução, focagem, composição, exposição e iluminação com flash)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer a fotografia como uma técnica de criação de imagens a partir da exposição luminosa.</li> <li>• Distinguir câmaras fotográficas manuais (filme) de câmaras fotográficas digitais (sensor).</li> <li>• Interiorizar alguns aspectos relativos à história da fotografia, nomeadamente a evolução nas técnicas/recursos utilizados.</li> <li>• Identificar e explorar as principais funcionalidades na estrutura de uma câmara digital: lente, objectiva, painel LCD, visor, botão de disparo, obturador, diafragma, cartão de memória, zoom, botão para controlar programas específicos automáticos (desporto, paisagem, macro,...), etc.</li> </ul>	<p><a href="http://pt.wikipedia.org/wiki/Câmera_digital">http://pt.wikipedia.org/wiki/Câmera_digital</a></p> <p><a href="http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia">http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia</a></p> <p><a href="http://www.thewebfoto.com">http://www.thewebfoto.com</a></p> <p><a href="http://www.forumfotografia.net">http://www.forumfotografia.net</a></p> <p><a href="http://www.pdfgeni.com/htm/20080921/apostila-de-fotografia-digital-pdf.html">http://www.pdfgeni.com/htm/20080921/apostila-de-fotografia-digital-pdf.html</a></p>

<p><b>Fotografia Digital (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir e aplicar em contexto prático os conceitos básicos de fotografia digital.</li> <li>• Reconhecer e utilizar os dispositivos de armazenamento e transferência de dados.</li> </ul>	<p><a href="http://www.kodak.com">http://www.kodak.com</a>  <a href="http://www.canon.pt">http://www.canon.pt</a>  <a href="http://www.nikon.pt">http://www.nikon.pt</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p><b>Criação de Animações Digitais</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceito de animação digital</li> <li>• Animação na Web/tipo de extensões para os ficheiros de animações</li> <li>• O programa informático para a criação de animações</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir o conceito de animação digital como um conjunto de imagens em movimento, repetidas ininterruptamente, com pequenas alterações no modelo.</li> <li>• Identificar diferentes tipos de ficheiros de animações utilizadas, principalmente, no mundo Web (GIF e Flash).</li> <li>• Reconhecer o(s) programa(s) informático(s) para a criação de apresentações utilizado(s) no contexto de sala de aula e de algumas aplicações online.</li> </ul>	<p>Scratch  NUV  Animator  Swish</p> <p><a href="http://goanimate.com">http://goanimate.com</a>  <a href="http://www.xtranormal.com">http://www.xtranormal.com</a>  <a href="http://www.toondoo.com/">http://www.toondoo.com/</a></p>

<p><b>Criação de Animações Digitais (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar as principais funcionalidades presentes no ambiente gráfico do programa informático para a criação de apresentações: <ul style="list-style-type: none"> <li>- seleccionar cenários e personagens;</li> <li>- adequar expressões e movimentos às personagens;</li> <li>- criar um guião;</li> <li>- explorar a <i>timeline</i>;</li> <li>- inserir sons.</li> </ul> </li> </ul>	<p><a href="http://www.animasher.com/">http://www.animasher.com/</a>  <a href="http://www.aniboom.com/">http://www.aniboom.com/</a>  <a href="http://www.fluxtime.com/animate.php">http://www.fluxtime.com/animate.php</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p><b>Programa para criação de gráficos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas conceptuais, diagramas, fluxogramas, organogramas, etc.</li> <li>• O programa informático para criação de gráficos</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar os diferentes tipos de gráficos que se podem utilizar para interligar conceitos e conteúdos.</li> <li>• Distinguir os diferentes tipos de gráficos e adequar as suas funcionalidades na organização de conceitos e conteúdos</li> <li>• Reconhecer o(s) programa(s) informático(s) para criação de gráficos.</li> </ul>	<p>Microsoft Office Visio</p> <p>SmartDraw</p> <p>CmapTools</p> <p>FreeMind</p>

<p><b>Programa para criação de gráficos (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar as principais funcionalidades do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- seleccionar o tipo de desenho;</li> <li>- explorar a janela de formas;</li> <li>- introduzir conexões;</li> <li>- formatar formas e conexões;</li> <li>- configurar página;</li> <li>- imprimir e guardar o documento.</li> </ul> </li> </ul>	<p><a href="http://www.mindomo.com/index.htm">http://www.mindomo.com/index.htm</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p><b>Criação/manutenção de um blogue</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os blogues</li> <li>• Terminologia dos blogues</li> <li>• Aplicações/serviços online para criação de blogues</li> <li>• Manutenção de blogues</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir o conceito de blogue.</li> <li>• Reconhecer os diferentes tipos de blogues que existem no mundo Web.</li> <li>• Conhecer as diferentes terminologias utilizadas nos blogues (<i>post, layot, add-on,...</i>).</li> <li>• Explorar vários blogues educativos.</li> <li>• Identificar algumas aplicações/serviços online para criação de blogues.</li> </ul>	<p><a href="http://www.blogger.com/start">http://www.blogger.com/start</a></p> <p><a href="http://gmailblog.blogspot.com">http://gmailblog.blogspot.com</a></p>

<p><b>Criação/manutenção de um blogue (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar um blogue sob orientação do docente.</li> <li>• Escrever, editar e comentar <i>posts</i>.</li> </ul>	<p><a href="http://blogs.sapo.pt">http://blogs.sapo.pt</a> (consultado em 06/09/10)</p>
<p><b>Folha de Cálculo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de folha de cálculo</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> <li>• Gráficos e tabelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) de folha de cálculo utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Abrir e fechar o programa informático.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. linhas de grelha, barra de título, barras de ferramentas, barra de fórmulas, etc.).</li> <li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa:</li> </ul>	<p>Microsoft Office Excel OpenOffice.org Calc Gnumeric</p>



<p><b>Folha de Cálculo (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"><li>- configurar folha de cálculo (limites, fundo, orientação, etc.);</li><li>- criar tabelas (inserir dados, formatar células, limites, etc.);</li><li>- distinguir os diferentes tipos de gráficos (barras, colunas, circulares, etc.);</li><li>- criar gráficos a partir dos dados introduzidos nas tabelas;</li><li>- formatar gráficos;</li><li>- inserir e formatar imagens, caixas de texto, objectos, etc.;</li><li>- imprimir e guardar a folha de cálculo.</li></ul>	
--	--	--	--

Módulos Obrigatórios	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<p style="text-align: center;">I Processador de Texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de processamento de texto</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> <li>• Edição e formatação de um documento</li> <li>• OCR (<i>Optical Character Recognition</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e explorar as seguintes barras de ferramentas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- imagem;</li> <li>- tabelas.</li> </ul> </li> <li>• Inserir, formatar e mover caixas de texto.</li> <li>• Agrupar e desagrupar objectos.</li> <li>• Inserir tabelas.</li> <li>• Trabalhar com estilos.</li> <li>• Inserir cabeçalho e rodapé.</li> <li>• Numerar páginas.</li> <li>• Construir um índice.</li> <li>• Conhecer e compreender o funcionamento de funcionalidades de OCR.</li> <li>• Tomar conhecimento das diferentes opções de impressão.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Bloco de Notas (caderno diário digital)</p> <p style="text-align: center;">Easy Write</p> <p style="text-align: center;">TuxType</p> <p style="text-align: center;">Microsoft Office Word</p> <p style="text-align: center;">OpenOffice.org Writer</p>

<p style="text-align: center;"><b>II</b> <b>Tratamento de Imagens</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de tratamento de imagens</li> <li>• Criação e edição de imagens para publicação gráfica ou publicação Web</li> <li>• Fotografia digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os diferentes formatos de ficheiros de imagens (bmp, gif, jpg, ...).</li> <li>• Editar imagens.</li> <li>• Conhecer as propriedades das imagens.</li> <li>• Alterar as propriedades de uma imagem.</li> <li>• Personalizar cores.</li> <li>• Retirar a cor exacta de uma imagem.</li> <li>• Inserir cores exactas (através do RGB).</li> <li>• Utilizar a câmara digital.</li> <li>• Reconhecer e utilizar o cartão de memória.</li> <li>• Transferir as imagens da câmara fotográfica digital para o computador.</li> <li>• Criar um álbum digital.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Microsoft Paint</p> <p style="text-align: center;">Paint.net</p> <p style="text-align: center;">Gimp</p> <p style="text-align: center;">Picasa</p> <p style="text-align: center;">Photoscape</p> <p style="text-align: center;"><a href="http://www.slide.com">http://www.slide.com</a></p> <p style="text-align: center;"><a href="http://animoto.com">http://animoto.com</a></p> <p style="text-align: center;"><a href="http://www.bubbleshare.com">http://www.bubbleshare.com</a></p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
---	--	---	---

<p style="text-align: center;"><b>III</b> <b>Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Web (World Wide Web)</li> <li>• Browser/navegador</li> <li>• Elementos básicos da interface de utilizador</li> <li>• Pesquisa de informação orientada (pesquisa avançada)</li> <li>• Comunicação através do computador (videoconferência)</li> <li>• Noção de Web 2.0</li> <li>• Ferramentas Web 2.0</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardar, aceder e organizar endereços URL utilizando a barra dos Favoritos.</li> <li>• Ter a noção de histórico e respectiva funcionalidade.</li> <li>• Apagar histórico.</li> <li>• Realizar uma pesquisa de informação orientada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- pesquisa avançada (seleccionar língua, formato do ficheiro, data, sem as palavras X, etc.).</li> </ul> </li> <li>• Imprimir uma página Web.</li> <li>• Compreender e utilizar uma <i>homepage</i> (página principal) pessoal (ex. IGoogle).</li> <li>• Reconhecer a realização de videoconferências como meio de comunicação, através do computador.</li> <li>• Enunciar exemplos de situações onde a videoconferência possa ser utilizada.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">My First Browser</p> <p style="text-align: center;">Mozilla Firefox</p> <p style="text-align: center;">Internet Explorer</p> <p style="text-align: center;">Opera</p> <p style="text-align: center;">Safari</p> <p style="text-align: center;">Kidrex.org</p> <p style="text-align: center;">Google</p> <p style="text-align: center;">Msn</p>
---	--	--	---

<p style="text-align: center;"><b>III</b> <b>Internet</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer aplicações de armazenamento de informação na rede (ex. Google docs).</li> <li>• Identificar algumas ferramentas Web 2.0 e as principais funcionalidades inerentes a este conteúdo.</li> <li>• Implementar o uso de algumas ferramentas Web 2.0 em contexto de sala de aula.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Skype Pidgin Windows Live Meeting <a href="http://www.go2web20.net">http://www.go2web20.net</a> <b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Segurança na Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regras de utilização da Internet</li> <li>• Comportamentos de segurança para idades compreendidas 9-12 anos</li> <li>• Conceitos básicos relacionados com a segurança na Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e reconhecer os seguintes conceitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- download / upload</li> <li>- hacker</li> <li>- freeware / shareware</li> <li>- nickname</li> <li>- phishing</li> <li>- pop-up</li> <li>- spam</li> <li>- spyware</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"><a href="http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com">http://www.microsoft-iniciativamagalhaes.com</a> <a href="http://www.internetsegura.pt">http://www.internetsegura.pt</a></p>

<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Segurança na Internet</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- vírus</li> <li>- Trojan (cavalo de Tróia)</li> <li>- anti-vírus</li> <li>• Utilizar a Internet respeitando as regras definidas em contexto sala de aula.</li> <li>• Desenvolver atitudes de prevenção e protecção online, não importando conteúdos ou aplicações sem a ajuda de um adulto.</li> <li>• Navegar com acompanhamento ou em local visível por adultos, comunicando regularmente as suas experiências como utilizador.</li> <li>• Não fornecer qualquer tipo de informação pessoal.</li> <li>• Implementar comportamentos e hábitos responsáveis na utilização da Internet.</li> <li>• Desenvolver uma atitude ética relativamente ao uso e divulgação de informação.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><a href="http://www.seguranet.pt">http://www.seguranet.pt</a> <a href="http://linhaalerta.internetsegura.pt">http://linhaalerta.internetsegura.pt</a> <a href="http://magalhaespc.no.sapo.pt">http://magalhaespc.no.sapo.pt</a></p>
--	--	---	--

<p style="text-align: center;"><b>IV</b> <b>Segurança na Internet</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partilhar dados de acesso à conta de correio electrónico com os Encarregados de Educação.</li> <li>• Recusar sempre encontros pessoais com contactos virtuais.</li> <li>• Conhecer a existência de sítios Web com restrições de idade.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><a href="http://www.miudossegurosna.net/">http://www.miudossegurosna.net/</a>  <b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>V</b> <b>Correio Electrónico</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Endereço de correio electrónico</li> <li>• Contas de correio electrónico</li> <li>• Programas para gerir correio electrónico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer as aplicações e funcionalidades disponibilizadas pela conta de correio electrónico utilizada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- criar e enviar um email para vários contactos;</li> <li>- visualizar as mensagens enviadas;</li> <li>- criar pastas para organizar as mensagens enviadas e recebidas;</li> <li>- reencaminhar mensagens;</li> <li>- escrever mensagens com Cco e Bcc;</li> <li>- anexar um ficheiro à mensagem;</li> <li>- registar e organizar contactos.</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">Microsoft Office Outlook  Mozilla Thunderbird  MMC  <a href="http://www.gmail.com">http://www.gmail.com</a>  <a href="https://login.live-int.com/">https://login.live-int.com/</a></p>

<p style="text-align: center;"><b>V</b> <b>Correio Electrónico</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar a interface gráfica de um programa para gerir contas de correio electrónico: <ul style="list-style-type: none"> <li>- painel de leitura;</li> <li>- barras de ferramentas (Web, padrão,...);</li> <li>- painel de navegação.</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"><a href="http://web.mail.sapo.pt/">http://web.mail.sapo.pt/</a> <b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>VI</b> <b>Apresentações</b> <b>Multimédia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de apresentações multimédia</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> <li>• Criação de uma apresentação multimédia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar diferentes funcionalidades do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- configurar diapositivo;</li> <li>- formatar fundo;</li> <li>- configurar a transição de diapositivos e objectos;</li> <li>- inserir tabelas;</li> <li>- definir espaçamento entre linhas;</li> <li>- inserir cabeçalho e rodapé;</li> <li>- agrupar e desagrupar objectos;</li> <li>- inserir sons;</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">Microsoft Office PowerPoint  Openoffice.org Impress  Keynote</p>



<p style="text-align: center;"><b>VI</b> <b>Apresentações</b> <b>Multimédia</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- introduzir, mover e configurar caixas de texto;</li> <li>- configurar a impressão da apresentação;</li> <li>- guardar a impressão.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>VII</b> <b>Folha de Cálculo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático de folha de cálculo</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> <li>• Gráficos e tabelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) de folha de cálculo utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Abrir e fechar o programa informático de folha de cálculo.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. linhas de grelha, barra de título, barras de ferramentas, barra de fórmulas, etc.).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Microsoft Office Excel</p> <p style="text-align: center;">OpenOffice.org Calc</p> <p style="text-align: center;">Gnumeric</p>

<p style="text-align: center;"><b>VII</b> <b>Folha de Cálculo</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa:<ul style="list-style-type: none"><li>- configurar folha de cálculo (limites, fundo, orientação, etc.);</li><li>- criar tabelas (inserir dados, formatar células, limites, etc.);</li><li>- distinguir os diferentes tipos de gráficos (barras, colunas, circulares, etc.);</li><li>- criar e formatar gráficos a partir dos dados introduzidos nas tabelas;</li><li>- compreender o conceito de fórmula e respectiva função;</li><li>- implementar as fórmulas básicas (Ex. SOMA);</li><li>- inserir e formatar imagens, caixas de texto, objectos, etc.);</li><li>- imprimir e guardar a folha de cálculo.</li></ul></li></ul>	
--	--	--	--

Módulos Opcionais	Conteúdos	Objectivos Específicos	Sugestões de Aplicações/Hiperligações
<p><b>Criação/manutenção de um blogue</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os blogues</li> <li>• Terminologia dos blogues</li> <li>• Aplicações/serviços online para criação de blogues</li> <li>• Manutenção de blogues</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidar o conceito de blogue.</li> <li>• Reconhecer os diferentes tipos de blogues que existem no mundo Web.</li> <li>• Conhecer as diferentes terminologias utilizadas nos blogues (<i>post, layout, add-on,...</i>).</li> <li>• Explorar vários blogues educativos.</li> <li>• Identificar algumas aplicações/serviços online para criação de blogues.</li> <li>• Criar um blogue sob orientação do docente.</li> <li>• Escrever e editar <i>posts</i>.</li> <li>• Comentar <i>posts</i>.</li> <li>• Apagar <i>posts</i>.</li> <li>• Pré-visualizar <i>posts</i>.</li> <li>• Inserir e formatar imagens e vídeos.</li> <li>• Alterar configurações do idioma, data, hora.</li> </ul>	<p><a href="http://www.blogger.com/start">http://www.blogger.com/start</a></p> <p><a href="http://gmailblog.blogspot.com">http://gmailblog.blogspot.com</a></p> <p><a href="http://blogs.sapo.pt">http://blogs.sapo.pt</a></p> <p><a href="http://blog.com.pt">http://blog.com.pt</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>

<p><b>Criação/edição de páginas Web online</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As páginas Web</li> <li>• Terminologia na criação de páginas Web</li> <li>• Aplicações/serviços online para criação de páginas Web</li> <li>• Exploração da interface gráfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir entre página Web e sítio Web.</li> <li>• Reconhecer as principais funcionalidades de uma página Web.</li> <li>• Compreender e utilizar terminologia específica na criação online de uma página Web: <i>layout</i>, endereço URL, <i>index</i>, <i>feeds</i>, <i>embed</i>, <i>link</i>, <i>applets</i>, etc.</li> <li>• Explorar diferentes aplicações e serviços para criar páginas ou sítios Web online.</li> <li>• Utilizar as diferentes funcionalidades da interface gráfica das aplicações: <ul style="list-style-type: none"> <li>- preencher o formulário com os dados principais da página Web (endereço URL, descrição, nome da página, tema, etc.);</li> <li>- seleccionar o <i>layout</i> e o tema;</li> <li>- inserir e formatar tabelas, textos, vídeos, imagens;</li> <li>- inserir <i>applets</i> e outras aplicações multimédia.</li> </ul> </li> </ul>	<p><a href="http://sites.google.com">http://sites.google.com</a></p> <p><a href="http://sites.sapo.pt">http://sites.sapo.pt</a></p> <p><a href="http://www.weebly.com">http://www.weebly.com</a></p> <p><a href="http://www.webnode.pt/">http://www.webnode.pt/</a></p> <p><a href="http://www.jimdo.com/index.php">http://www.jimdo.com/index.php</a></p> <p><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
--	---	--	---

<p style="text-align: center;"><b>Edição de Vídeo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O programa informático para edição de vídeo</li> <li>• Criar e editar projectos de vídeo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) para edição de vídeo utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Abrir e fechar o programa informático para edição de vídeo.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. painel de tarefas, linha de tempo, etc.).</li> <li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- criar novos projectos;</li> <li>- abrir e guardar projectos;</li> <li>- capturar e importar imagens, vídeo e áudio;</li> <li>- adicionar títulos e ficha técnica;</li> <li>- cortar e adicionar trechos de filme;</li> <li>- criar ficheiros de filme.</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">Windows Movie Maker</p> <p style="text-align: center;">Avidemux</p> <p style="text-align: center;">Virtualdub</p> <p style="text-align: center;"><a href="http://highlightcam.com">http://highlightcam.com</a></p> <p style="text-align: center;"><a href="http://www.masher.com">http://www.masher.com</a></p> <p style="text-align: center;"><b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
---	--	--	---

<p style="text-align: center;"><b>Programa para Publicação</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de Publicação</li> <li>• O programa informático para publicação</li> <li>• Elementos básicos da interface do utilizador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir o conceito de publicação.</li> <li>• Distinguir os diferentes tipos de publicação (boletins, cartazes, folhetos, cartões de visita, etc.).</li> <li>• Identificar o(s) programa(s) informático(s) para publicação utilizado(s) em contexto de sala de aula.</li> <li>• Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho e do menu iniciar.</li> <li>• Abrir e fechar o programa informático.</li> <li>• Conhecer o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. painel de tarefas, tarefas do programa, barras de ferramentas, limites e guias, réguas, etc.).</li> <li>• Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa: <ul style="list-style-type: none"> <li>- seleccionar o tipo de publicação e respectivo modelo;</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">Microsoft Office Publisher</p> <p style="text-align: center;">Adobe PageMaker</p> <p style="text-align: center;">Corel Draw</p> <p style="text-align: center;">QuarkXPress</p> <p style="text-align: center;">Scribus</p>
--	---	--	--

<p><b>Programa para Publicação (continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- configurar as opções de página;</li> <li>- implementar um esquema de cores e de tipo de letra;</li> <li>- inserir e formatar imagens e caixas de texto;</li> <li>- utilizar estilos;</li> <li>- reconhecer e implementar o verificador de design (composição/estrutura da página); etc.</li> </ul>	
<p><b>E_portfolio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O portfolio digital</li> <li>• Aplicações online para criação de portfolios digitais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar o conceito de portfolio digital, enunciando exemplos.</li> <li>• Pesquisar sobre os diferentes tipos de e_portfolios e as suas principais funcionalidades no mundo Web.</li> <li>• Identificar aplicações online para criação de e_portfolios.</li> </ul>	<p><a href="http://www.scribd.com/">http://www.scribd.com/</a> <a href="http://issuu.com/">http://issuu.com/</a></p>

<p><b>E_portfolio</b> <b>(continuação)</b></p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar as aplicações:<ul style="list-style-type: none"><li>- preencher o formulário de configuração indicando o título, descrição, URL, aspectos de segurança e privacidade, categoria, linguagem, público-alvo, etc.;</li><li>- upload de ficheiros e documentos.</li></ul></li></ul>	<p><a href="http://www.stupeflix.com/">http://www.stupeflix.com/</a> <b>(consultado em 06/09/10)</b></p>
--	--	--	--



## 2.4 Transversalidade das TIC no Primeiro Ciclo do Ensino Básico

As TIC, enquanto **actividade de complemento curricular**, têm como principal objectivo *“proporcionar e facilitar a formação integral e a realização pessoal do educando”*.

Tendo em conta o seu carácter tecnológico e a sua natureza lúdica, cultural e formativa, é importante haver uma integração das TIC na exploração de conteúdos leccionados nas disciplinas curriculares e noutras actividades de complemento curricular. Assim, apresentamos neste capítulo um conjunto de aplicações das TIC nas áreas curriculares disciplinares e actividades de complemento curricular.

De acordo com a regulamentação estabelecida no **Ofício Circular nº 5.0.0.-320/09**, a partir do ano lectivo 2009/2010, encontram-se reunidas as condições para a integração das TIC nas **actividades curriculares**, em que as escolas proporcionarão uma hora por semana de contacto e implementação das TIC na componente curricular, em todos os anos do 1º Ciclo do Ensino Básico.

Esta medida permite aos professores das áreas curriculares trabalharem em par pedagógico com o professor que lecciona a actividade de TIC, no sentido de articular os conteúdos programáticos e competências das áreas disciplinares, recorrendo às TIC em contexto de sala de aula.

Este tempo lectivo semanal tem como principal objectivo a implementação das novas Tecnologias de Informação e Comunicação nas áreas curriculares, como metodologia e estratégia de aprendizagem, tendo em conta os recursos materiais e infra-estruturas existentes em cada estabelecimento de ensino.

De ressaltar, a responsabilidade da dinamização desta actividade e respectiva planificação por parte do docente titular de turma. Ao professor da actividade de TIC incumbe a tarefa de apoiar o par pedagógico na rentabilização e gestão pedagógica dos recursos TIC.

O capítulo que aqui se apresenta pretende oferecer um leque de propostas pedagógicas de exploração transversal de algumas aplicações multimédia que poderão auxiliar o professor do 1º Ciclo nas áreas curriculares.

## ESTUDO DO MEIO

Módulos	Sugestões de Actividades
<p style="text-align: center;"><b>Programa para criação de gráficos</b></p>	<p><i>Bloco 2 – À descoberta dos Outros e das Instituições:</i> o aluno poderá construir a sua árvore genealógica a partir da criação de um mapa conceptual/diagrama/fluxograma, etc.</p> <p><i>Bloco 3 – À descoberta do ambiente natural:</i> construção de um modelo esquemático referente à constituição do universo ou do sistema solar.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Folha de Cálculo</b></p>	<p><i>Bloco 3 – À descoberta do ambiente natural:</i> construção de uma tabela para que os alunos possam, diariamente, proceder ao registo das condições atmosféricas. No final do mês, a partir dos resultados obtidos, poderiam criar um gráfico de barras procedendo a um tratamento de dados.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Processador de Texto</b></p>	<p><i>Bloco 1 – À descoberta de si mesmo:</i> criação de um formulário de identificação (nome, apelido, sexo, idade, morada, etc.).</p> <p><i>Bloco 4 – À descoberta das inter-relações entre espaços:</i> traçar um itinerário (ex. casa ↔ escola) a partir da introdução de formas automáticas, caixas de texto e produção de texto. No final compilar todos os itinerários criados e produzir uma apresentação multimédia, no qual cada aluno responsável pelo seu projecto apresenta e descreve o itinerário para toda a turma.</p>

<b>Internet</b>	<p><i>Bloco 4 – À descoberta das inter-relações entre espaços:</i> utilizar um motor de busca para proceder a uma pesquisa avançada sobre o passado nacional e o passado do meio local, retirando informação audiovisual pertinente. Seguidamente, realizar o tratamento da informação e criar um e_book sobre o tema a partir de aplicações online como, por exemplo, <a href="http://issuu.com">http://issuu.com</a>.</p> <p><i>Bloco 3 – À descoberta do ambiente natural/ Bloco 4 – À descoberta das inter-relações entre espaços:</i> explorar aplicações como o <i>Google Earth</i> e o <i>Google Maps</i> na identificação, reconhecimento e descrição dos conteúdos inerentes a estes blocos (ex. identificação dos oceanos e dos continentes, reconhecimento das Regiões Autónomas Portuguesas, etc.).</p>
-----------------	---

## MATEMÁTICA

Módulos	Sugestões de Actividades
<b>Desenho e Ilustração</b>	<i>Bloco 2 – Forma e Espaço:</i> construção de um cartaz temático sobre as figuras geométricas. Correspondência imagem/legenda.
<b>Folha de Cálculo</b>	Criar tabelas de dados e gráficos com informação obtida através dos enunciados de situações problemáticas, como recurso de auxílio ao aluno para a resolução e interpretação das mesmas.

<p><b>Processador de Texto</b></p>	<p><i>Bloco 2 – Forma e Espaço:</i> realização de composições a partir de padrões previamente elaborados a partir da conjugação de formas automáticas e das diferentes funcionalidades presentes na barra de desenho.</p> <p><i>Bloco 1 – Números e Operações:</i> construção de tabelas de correspondência entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- numerais cardinais/numerais ordinais;</li> <li>- numerais cardinais/numeração romana.</li> </ul> <p>Construção de uma tabela para identificar as classes e ordens dos números.</p>
<p><b>Internet</b></p>	<p><i>Bloco 1 – Números e Operações:</i> praticar o cálculo mental através da realização de múltiplas actividades online.</p> <p><i>Bloco 3 – Grandezas e Medidas:</i> explorar o sítio Web <a href="http://ec.europa.eu/economy_finance/netstartsearch/euro/kids/learn_pt.htm">http://ec.europa.eu/economy_finance/netstartsearch/euro/kids/learn_pt.htm</a> para que os alunos possam identificar as moedas e notas em uso, conteúdos histórico-geográficos relacionados com o tema, simulação de situações, resolução de questionários, exploração de história virtuais, etc.</p>

## LÍNGUA PORTUGUESA

Módulos	Sugestões de Actividades
<p><b>Segurança na Internet</b></p>	<p><i>Comunicação Oral/Comunicação Escrita:</i> criação de uma fábula/conto/história com personagens/elementos análogos às diferentes situações que se podem experienciar no mundo da Web.</p>
<p><b>Correio Electrónico</b></p>	<p><i>Comunicação Oral/Comunicação Escrita:</i> formação de um clube de leitura dedicado a uma temática específica (ex. banda desenhada). Utilizar as ferramentas de correio electrónico para divulgação das experiências realizadas e partilha de informação (recursos).</p>
<p><b>Processador de Texto</b></p>	<p><i>Comunicação Escrita/Funcionamento da língua – análise e reflexão:</i> construção de um dicionário ilustrado virtual ou de um inventário cacográfico com o objectivo primordial de ajudar o aluno a aperfeiçoar as duas competências na área da comunicação escrita (ex. a construção de um inventário cacográfico para auxílio de um aluno com dificuldades de aprendizagem - dislexia).</p>
<p><b>Programa para Publicação</b></p>	<p><i>Comunicação Oral/Comunicação Escrita:</i> criação de panfletos, cartazes, brochuras, <i>flyers</i> (folhetos publicitários), etc. para divulgação das actividades realizadas pela comunidade escolar.</p>

**EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO FÍSICO-MOTORA**

<b>Módulos</b>	<b>Sugestões de Actividades</b>
<b>Processador de Texto</b>	<i>Bloco 1 – Perícia e Manipulação/Bloco 2 – Deslocamentos e Equilíbrios/Bloco 7 – Percursos na Natureza:</i> criação de esquemas com os circuitos e as estações, a partir das formas automáticas e com a descrição das actividades.
<b>Internet</b>	Criação de um blogue específico para divulgação e dinamização da actividade físico-motora implementada na instituição escolar.
<b>Apresentações Multimédia</b>	Através da recolha de informação audiovisual (fotografias, vídeos, produção de texto, desenhos, etc.) proceder à criação de um <i>e_portfolio</i> relativo às actividades desenvolvidas no Desporto Escolar, ao longo do ano lectivo.
<b>Edição de Vídeo</b>	<i>Bloco 8 – Natação:</i> realização de projectos vídeo das aulas de natação, nomeadamente de exercícios específicos (gestos técnicos/acções motoras) para posterior visualização e monitorização da performance do aluno. No final do ano lectivo, poderão, igualmente, criar um projecto vídeo com um carácter mais lúdico e informal.

EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO PLÁSTICA

Módulos	Sugestões de Actividades
<p><b>Tratamento de Imagem/Fotografia Digital</b></p>	<p><i>Bloco 3 – Exploração de técnicas diversas de expressão (fotografia, transparência e meios audio-visuais):</i> utilizar a máquina fotográfica para recolher imagens sobre um conteúdo programático específico relacionado com outra área curricular disciplinar (ex. A alimentação saudável – Estudo do Meio). Posteriormente, proceder à criação de transparências como recurso material de apoio para a aula dessa área.</p>
<p><b>Desenho e Ilustração</b></p>	<p><i>Bloco 2 – Descoberta e organização progressiva de superfícies (desenho – desenho de expressão livre):</i> desenhar e ilustrar a planta da sala de aula, legendando todos os elementos que a constituem para, posteriormente, criar um cartaz temático e informativo.</p> <p><i>Bloco 2 – Descoberta e organização progressiva de superfícies (desenho – desenho de expressão livre):</i> criar símbolos/ícones adequados à faixa etária dos alunos que constituem a instituição escolar, para o plano de segurança (emergência e evacuação).</p>
<p><b>Internet</b></p>	<p><i>Bloco 2 – Descoberta e organização progressiva de superfícies (pintura):</i> utilizar um motor de busca para proceder a uma pesquisa de informação referente a técnicas e instrumentos para pintura de expressão livre. Compilação e tratamento de informação para, posteriormente, criar um caderno digital sobre o tema.</p> <p><i>Bloco 2 – Descoberta e organização progressiva de superfícies (desenho):</i> exploração do sítio Web <a href="http://www.creaza.com/cartoonist">http://www.creaza.com/cartoonist</a>, para adaptar contos infantis, através da construção de uma apresentação multimédia em flash.</p>

## EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO DRAMÁTICA

Módulos	Sugestões de Actividades
<b>Desenho e Ilustração</b>	<i>Bloco 2 – Jogos Dramáticos:</i> construção de cenários e elementos cénicos para um jogo dramático específico.
<b>Apresentações Multimédia</b>	<i>Bloco 2 – Jogos Dramáticos:</i> criação de uma apresentação multimédia (slide show) através da sequência de imagens criadas por um aluno que realiza gestos e movimentos capturados pela câmara Web (movimentos em espelho). Desenvolvimento de competências relacionadas com a lateralidade e a cinestesia.
<b>Edição de Vídeo</b>	<i>Bloco 2 – Jogos Dramáticos:</i> criação de um projecto vídeo com o objectivo principal de associar movimentos aleatórios à emissão de sons (associação movimento – som). Numa fase inicial procede-se à gravação de um aluno a realizar movimentos e gestos, aleatoriamente. A seguir, selecciona-se outro aluno e este visualiza as gravações efectuadas. Este terá que emitir sons associados aos movimentos/gestos visualizados anteriormente. No final, procede-se a uma compilação e tratamento dos dados obtidos.
<b>Outras Tecnologias de Informação e Comunicação</b>	<i>Bloco 2 – Jogos Dramáticos:</i> utilização de um videoprojector com uma tela branca para realizar um teatro de sombras chinesas.



EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO MUSICAL

Módulos	Sugestões de Actividades
<p><b>Processador de Texto</b></p>	<p><i>Bloco 2 – Experimentação, desenvolvimento e criação musical:</i> criar ou adaptar textos, inventados pelo aluno, para canções. Criação de um repertório com as canções produzidas, ao longo do ano lectivo.</p>
<p><b>Apresentações Multimédia</b></p>	<p><i>Bloco 2 – Experimentação, desenvolvimento e criação musical:</i> desenvolver um projecto audiovisual representando as diferentes formas de produzir sons (voz, instrumentos musicais, objectos, percussão corporal, etc.). Ex. Numa fase inicial procede-se à gravação dos sons produzidos. Na apresentação multimédia reproduzem-se os sons sem imagem (uma tela negra). Seguidamente, procede-se a uma aprendizagem por descoberta: os alunos têm que descobrir a forma/meio como o som emitido. Na apresentação introduzem-se imagens ou projectos vídeo para efectuar a correspondência.</p>
<p><b>Edição de Vídeo</b></p>	<p><i>Bloco 1 – Jogos de Exploração (voz):</i> proceder à recolha e tratamento de informação relacionada com lengalengas, rimas e trava-línguas específicos da região. Produzir projectos vídeo para a divulgação da informação obtida sob a forma de dramatização e declamação. Compilação dos dados para criar um projecto de vídeo final.</p>
<p><b>Programa para Publicação</b></p>	<p><i>Bloco 2 – Experimentação, desenvolvimento e criação musical (representação do som):</i> produzir um cartaz temático com os códigos para representar o som da voz, instrumentos e corpo. Criação de panfletos para divulgar as actividades relacionadas com a área na escola e na comunidade.</p>

## 2.5 Sugestões de sítios Web/aplicações para exploração das TIC

Apresentamos alguns recursos de apoio ao Professor de TIC na exploração de outras áreas temáticas:

LÍNGUA PORTUGUESA	
Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<b>Língua Portuguesa</b> <a href="http://web.educom.pt/pr1305/lp.htm">http://web.educom.pt/pr1305/lp.htm</a> <b>(consultado em 07/09/2010)</b>	Sítio Web com várias actividades divididas em categorias: Funcionamento da Língua (Morfologia / Sintaxe / Ortografia / Estilística), Literatura, Leitura; etc.
<b>1º Ano – Fichas de Trabalho Formativas</b> <a href="http://www.recursoseb1.com/porta13">http://www.recursoseb1.com/porta13</a> <b>(consultado em 07/09/2010)</b>	Cartazes e fichas com o método das 28 palavras.

<p><b>2º Ano – Fichas de Trabalho Formativas</b></p> <p><a href="http://www.recursoseb1.com/portal3">http://www.recursoseb1.com/portal3</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Fichas de Trabalho Formativas referentes à interpretação/compreensão de textos e exploração de conteúdos gramaticais (funcionamento da língua), com casos de leitura, género, número e grau dos nomes, verbos, grupo verbal e nominal, divisão e classificação silábica, sinónimos e antónimos, etc.</p>
<p><b>3º Ano – Fichas de Trabalho Formativas</b></p> <p><a href="http://www.recursoseb1.com/portal3">http://www.recursoseb1.com/portal3</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Fichas de Trabalho referentes à interpretação/compreensão de textos e exploração de conteúdos gramaticais (funcionamento da língua): adjectivos, nomes, pronomes, verbos e tempos verbais, tipos de frases, sinónimos e antónimos, área vocabular e palavras da mesma família.</p>
<p><b>4º ano – Fichas de Trabalho Formativas</b></p> <p><a href="http://www.recursoseb1.com/portal3">http://www.recursoseb1.com/portal3</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Fichas de Trabalho Formativas referentes à interpretação/compreensão de textos e exploração de conteúdos gramaticais (funcionamento da língua): família das palavras, nomes próprios, nomes comuns, pronomes, adjectivos, formação do plural dos nomes, artigos definidos e indefinidos, classificação das palavras quanto à acentuação, sopas de letras, crucigramas e palavras cruzadas.</p>

<p><b>Dias Especiais, - comemorações – ueminerva</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/diasespeciais/index.htm">http://www.minerva.uevora.pt/diasespeciais/index.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Datas festivas relativas a todos os meses do ano, pode-se aplicar a todos os anos.</p>
<p><b>Cidade da Malta</b></p> <p><a href="http://www.cidadedamalta.pt/html/parque/pequenada/historia_clube.htm">http://www.cidadedamalta.pt/html/parque/pequenada/historia_clube.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Histórias contadas oralmente, sobre o primeiro dia de aulas, entre outras, para o 1º e 2º ano de escolaridade.</p>
<p><b>Sítio dos Miúdos</b></p> <p><a href="http://www.sitiodosmiudos.pt/gramatica/default.asp">http://www.sitiodosmiudos.pt/gramatica/default.asp</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Dicionário; conteúdos gramaticais e conjugação verbal.</p>
<p><b>Júnior.te</b></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Home">http://www.junior.te.pt/servlets/Home</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web está dividido em três secções: pré-escolar, 1º Ciclo e 2º Ciclo do Ensino Básico. Tem um leque variado de actividades adequadas a cada um destes níveis de ensino.</p>

## ESTUDO DO MEIO

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Bússola Escolar</b></p> <p><a href="http://www.bussolaescolar.com.br/aniversario.htm">http://www.bussolaescolar.com.br/aniversario.htm</a></p> <p>(consultado em 07/09/2010)</p>	<p>Sítio Web brasileiro que permite contabilizar exactamente o número de dias vividos.</p>
<p><b>1º Ciclo – Fichas de Trabalho Formativas</b></p> <p><a href="http://www.recursoseb1.com/portal3/">http://www.recursoseb1.com/portal3/</a></p> <p>(consultado em 07/09/2010)</p>	<p>Sítio Web que contém várias fichas de trabalho destinadas ao 1º Ciclo do Ensino Básico. Poderá encontrar vários temas, tais como: corpo humano, meios de comunicação, regras de higiene, segurança rodoviária, profissões, regras na sala de aula, o respeito pelos seres vivos, transportes, animais, plantas, etc.</p>
<p><b>KlickEducação - Biologia</b></p> <p><a href="http://www.klickeducacao.com.br/conteudo/listamateriaslportal/0,6314,POR-853,00.html">http://www.klickeducacao.com.br/conteudo/listamateriaslportal/0,6314,POR-853,00.html</a></p> <p>(consultado em 07/09/2010)</p>	<p>Este URL leva-o para um portal com informações relacionadas com animais, plantas, corpo humano, física, química, genética, vegetais, etc.</p>

<p><b>Cidade da Malta</b></p> <p><a href="http://www.cidadedamalta.pt/homepage_mae.htm">http://www.cidadedamalta.pt/homepage_mae.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Este URL reporta-o a um sítio Web brasileiro com muitas opções de escolha. Pode utilizá-lo, não só em Estudo do Meio, como também em outras áreas. Os temas que podem encontrar são: Saúde, Desporto, Ambiente, Correios, Arte, Cultura, Ciência, Tecnologia, etc.</p>
<p><b>CANAL KIDS - Esse é o Canal</b></p> <p><a href="http://www.canalkids.com.br/portal/index.php">http://www.canalkids.com.br/portal/index.php</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web brasileiro sobre várias temáticas relacionadas com a área curricular disciplinar de Estudo do Meio. No entanto pode explorar igualmente outras áreas a partir dos conteúdos apresentados. Os temas que pode encontrar são: Higiene, Saúde, Alimentação, Ambiente, Desporto, Tecnologia, etc.</p>
<p><b>Ciência em Casa</b></p> <p><a href="http://cienciaemcasa.cienciaviva.pt/index.html">http://cienciaemcasa.cienciaviva.pt/index.html</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web é exclusivamente dedicado à realização de experiências científicas, apresentando inúmeros protocolos experimentais, regras de segurança e curiosidades do mundo da ciência.</p>
<p><b>K A D I K Ê – Mais brincadeiras para você!</b></p> <p><a href="http://www.kadike.com.br">http://www.kadike.com.br</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Este é um sítio Web brasileiro que permite imprimir, recortar e pintar. Os temas são vários: Natal, partes do corpo, carros do lixo, ambulância, bombeiros e polícia, animais e plantas, máscaras de Carnaval, Páscoa, etc. Pode ser utilizado em vários anos de escolaridade.</p>

<p><b>Núcleo UE Minerva</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/publicar/">http://www.minerva.uevora.pt/publicar/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Esta hiperligação leva-o a um leque de opções bastante grande. Pode escolher temas como: segurança (casa, rua, praia, perante um sismo, etc.), histórias, clube das ciências, política dos 3 R's, natureza, etc. Indicado para todos os anos de escolaridade.</p>
<p><b>Segurança das Crianças na Internet</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/internet-segura/">http://www.minerva.uevora.pt/internet-segura/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Neste sítio Web pode encontrar vários itens relacionados com a Segurança das Crianças na Internet. Apresenta ainda um guia para pais.</p>
<p><b>Pumpkings</b></p> <p><a href="http://www.pumpkins.com.br/jogos.htm">http://www.pumpkins.com.br/jogos.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Através deste URL encontra uma grande variedade de jogos sobre vários temas, tais como: jogo para salvar o Pai Natal, jogo do fundo do mar, jogo para escovar os dentes, jogo para ajudar a arrumar o quarto, etc. Será mais adequado ao 1º e 2º ano de escolaridade.</p>
<p><b>Meleca</b></p> <p><a href="http://www.meleca.com.br/dicas/index.htm">http://www.meleca.com.br/dicas/index.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Material e actividades para vários conteúdos desta área: Sistema Solar, jogos variados (SS, animais,..), os direitos das crianças, saúde, primeiros socorros, algumas histórias, pintura,.. pode ser utilizado em vários anos de escolaridade! Brasileiro.</p>

<p><b>Site Júnior – Rua</b></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Rua">http://www.junior.te.pt/servlets/Rua</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web com vários temas: construir histórias, ambiente, profissões, curiosidades, jogos, música, desporto, mundo animal, Portugal, notícias, etc. Para todos os anos de escolaridade</p>
<p><b>Mundo da Água</b></p> <p><a href="http://www.mundodaagua.com/html/">http://www.mundodaagua.com/html/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web português dedicado exclusivamente à água. Pode encontrar várias actividades sobre este tema, tais como: informações sobre a água, jogos, a água e o ambiente e curiosidades sobre a água (desportos, aquário). Pode ser utilizado em qualquer ano.</p>
<p><b>A Água</b></p> <p><a href="http://www.bragancanet.pt/agua/">http://www.bragancanet.pt/agua/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web português dedicado exclusivamente à água. Pode encontrar várias actividades sobre este tema, tais como: a água na natureza, o ciclo da água, a água e os seres vivos, a qualidade da água, experiências, etc. Pode ser utilizado em qualquer ano de escolaridade.</p>
<p><b>Tio Gui - Fábrica de Artes e Lazer</b></p> <p><a href="http://www.tiogui.com.br">http://www.tiogui.com.br</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web brasileiro com várias actividades para crianças. Os temas são vários: meio ambiente, sistema solar, adivinhas, origami, sombras chinesas, magias, pintura, artesanato, direitos da criança, histórias, cartões,.. para todos os anos de escolaridade.</p>



<p><b>Sítio dos Miúdos</b></p> <p><a href="http://www.sitiodosmiudos.pt/sitio.asp">http://www.sitiodosmiudos.pt/sitio.asp</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Neste sítio Web pode encontrar várias actividades para crianças: experiências com material de uso corrente e variado, educação ambiental, jogos, histórias, etc. Para todos os anos de escolaridade.</p>
<p><b>Ei! Clucaqui ADN</b></p> <p><a href="http://www.eiclicaqui.com/porta1_junior/default.htm">http://www.eiclicaqui.com/porta1_junior/default.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Nesta página pode encontrar vários conteúdos desde informações úteis sobre a asma, segurança na Internet, banda desenhada sobre cada país da Europa, actividades sobre a toxicodependência, poluição sonora, ambiente, o euro, etc. Todos os anos de escolaridade.</p>
<p><b>O ABC da Energia</b></p> <p><a href="http://www.abcaenergia.com/">http://www.abcaenergia.com/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web com conteúdos sobre a reciclagem de energia. Informação, experiências artesanais, passatempos, jogos, concursos de perguntas, etc.</p>
<p><b>Geography - Merriam-Webster's Atlas</b></p> <p><a href="http://www.merriam-webster.com/cgi-bin/nytmmaps.pl?portugal">http://www.merriam-webster.com/cgi-bin/nytmmaps.pl?portugal</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web em inglês, mas que permite verificar o mapa de Portugal e as suas cidades. Pode ser utilizado no 2º ano de escolaridade.</p>

<p><b>Portal Zarco - Ilha da Madeira</b></p> <p><a href="http://www.zarco.net">http://www.zarco.net</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web é dedicado ao arquipélago da Madeira. Nele pode encontrar dados da ilha da Madeira e Porto Santo, imagens, etc. Deverá ser utilizado no 3º ano de escolaridade.</p>
<p><b>Castelos de Portugal</b></p> <p><a href="http://castelosdeportugal.no.sapo.pt/">http://castelosdeportugal.no.sapo.pt/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Neste sítio Web pode visualizar imagens de vários castelos de Portugal e uma breve história de cada um deles. Indicado para o 4º ano de escolaridade.</p>
<p><b>Ecoponto - o seu guia ecológico</b></p> <p><a href="http://www.omeuecoponto.pt/scid/omeuecoponto/">http://www.omeuecoponto.pt/scid/omeuecoponto/</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web é dedicado à Educação Ambiental. Nele pode encontrar algumas informações úteis sobre este tema, tais como: política dos 3 R's, poluição, energias... Para o 4º ano de escolaridade.</p>
<p><b>CANAL KIDS - Cultura - Ciências - Astronomia - Mundo da Lua</b></p> <p><a href="http://www.canalkids.com.br/cultura/ciencias/astronomia/lua.htm">http://www.canalkids.com.br/cultura/ciencias/astronomia/lua.htm</a></p> <p><b>(consultado em 07/09/2010)</b></p>	<p>Fases da lua e sua ficha técnica. Vários jogos.</p>

## MATEMÁTICA

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<b>Aescolinha</b> <a href="http://www.mycharades.com/">http://www.mycharades.com/</a> <b>(consultado em 07/09/2010)</b>	Sítio Web com charadas Matemáticas. A aprendizagem da Matemática é divertida e estimulante.
<b>Sítios dos miudos</b> <a href="http://www.sitiosdosmiudos.pt">www.sitiosdosmiudos.pt</a> <b>(consultado em 07/09/2010)</b>	Sítio Web destinado a várias faixas etárias. Vários jogos utilizando os diferentes algoritmos, trabalhos, imagens. Actividades das diferentes áreas, laboratório.
<b>Aproximar - Rede Telemática Educativa do Norte Alentejo.</b> <a href="http://www.apena.rcts.pt/aproximar">www.apena.rcts.pt/aproximar</a> <b>(consultado em 07/09/2010)</b>	Fichas de trabalho sobre resolução de problemas e situações problemáticas e jogos de cálculo mental para realizar em grupo. Fichas de trabalho formativas para explorar o geoplano. Conservação das áreas. Problemas.

<p><b>Index - 1º Ciclo</b></p> <p><a href="http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/1c/index_1c.htm">http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/1c/index_1c.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Árvores da adição. Sequências de 2 em 2, 5 em 5, 10 em 10. Grandezas e medidas (m, dm, cm, mm e suas relações), horas. Secção de problemas matemáticos. Provas de aferição. Actividades, grafismos, jogos, etc. Desafio semanal. Actividades temáticas.</p>
<p><b>Index - 1º Ciclo – 1ºano e Educação Pré-Escolar</b></p> <p><a href="http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/index_ca.htm">http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/index_ca.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Actividades de espaço e tempo, cores e grafismos, contar e ordenar, ver e descobrir, desenhar e pintar, letras e palavras, números e figuras, ler e escrever, raciocínio e cálculo mental, vários jogos. Desafio semanal, actividades temáticas.</p>
<p><b>O sistema de numeração romana</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/pre1ciclo/mat.htm">http://www.minerva.uevora.pt/pre1ciclo/mat.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Jogos de cálculo para realizar em grupo. Fichas com exercícios para realizar no geoplano, áreas, perímetro, etc. Um pouco de história sobre: sistemas de numeração romana e decimal. Várias experiências matemáticas.</p>
<p><b>Aplicação das T.I.C. no ensino</b></p> <p><a href="http://www.ticensino.com/index.html">http://www.ticensino.com/index.html</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Tabuadas da multiplicação. Download de jogos para praticar operações com os diferentes algoritmos (adição, subtração, multiplicação e divisão). Aqui o aluno faz actividades com as operações elementares podendo dar a resposta por escrito e exercitar o cálculo mental.</p>

<p><b>EB1 de Recovelas – Ribeiros</b></p> <p><a href="http://www.eb1-recovelas.rcts.pt">http://www.eb1-recovelas.rcts.pt</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Fichas de trabalho formativas mensais e modelos de planificação dos 4 anos. Vários modelos referentes às capas das fichas de avaliação, para os alunos pintarem (Dia do Pai, Dia da Mãe, Páscoa, Primavera, Verão, Natal e o Inverno, etc.). Modelos, relatório de experiências, TPC, mapa do leite, presenças, etc.</p>
<p><b>Matemática – Inscrito</b></p> <p><a href="http://educar.sc.usp.br/matematica/mate02.html">http://educar.sc.usp.br/matematica/mate02.html</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Números e sistema de numeração: a origem do número, o nosso sistema de numeração e a história da numeração decimal. Exercícios. Adição, subtração, multiplicação e divisão. Como ensinar a tabuada. Frações.</p>
<p><b>Alessandro Home PageURL</b></p> <p><a href="http://sandroatini.sites.uol.com.br/index.htm">http://sandroatini.sites.uol.com.br/index.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Nome das figuras geométricas com actividades, envolvendo frações.</p>
<p><b>Sólidos geométricos</b></p> <p><a href="http://www.educ.fc.ul.pt/icm/icm99/icm21/frame.htm">http://www.educ.fc.ul.pt/icm/icm99/icm21/frame.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web é muito avançado com inúmeras curiosidades. Sólidos geométricos e suas planificações.</p>

<p><b>Site Junior, Bairro - Vamos Fazer</b></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Bairro?P=Fazer">http://www.junior.te.pt/servlets/Bairro?P=Fazer</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Várias actividades para imprimir. Construção de um dado, quadro com mosaicos. Fazer um dominó. Pequena história das primeiras moedas. Jogos.</p>
<p><b>€uriques</b></p> <p><a href="http://student.dei.uc.pt/~anjo/euriques/index.php">http://student.dei.uc.pt/~anjo/euriques/index.php</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Jogos: do rico, do detective, do pagamento, dos preços. Informações e fórum de dúvidas sobre o euro.</p>
<p><b>Frames</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/aventuras/euro/">http://www.minerva.uevora.pt/aventuras/euro/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Pequena história do Príncipezinho sobre o euro. Este sítio Web aponta para outros URL's com interesse pedagógico.</p>
<p><b>Ei! Clicaqui ADN – euro</b></p> <p><a href="http://www.eiclicaqui.com/senhor_euro/default.htm">http://www.eiclicaqui.com/senhor_euro/default.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Descrição das várias moedas e notas de euro.</p>

<p><b>CANAL KIDS - Cultura – Matemática</b></p> <p><a href="http://www.canalkids.com.br/cultura/matematica/index.htm">http://www.canalkids.com.br/cultura/matematica/index.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Várias descrições de curiosidades matemáticas (capicua, numeração romana, origem dos sinais, etc.)</p>
<p><b>Funbrain</b></p> <p><a href="http://www.funbrain.com/">http://www.funbrain.com/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Jogos online que podem ser utilizados por alunos dos diversos anos de escolaridade. Questionários e jogos adequados a cada idade. Recursos e conselhos para pais e professores.</p>

## EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO DRAMÁTICA

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Índex - 1º Ciclo</b></p> <p><a href="http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/1c/index_1c.htm">http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/1c/index_1c.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Neste sítio Web pode encontrar provérbios, trava-línguas, contos e lendas, canções populares e infantis, etc. para explorar com os alunos.</p>

<p><b>3 Histórias da Horta</b></p> <p><a href="http://www.eb1-n2-torre-marinha.rcts.pt/m_cria/historias/3_hist/3historias.htm">http://www.eb1-n2-torre-marinha.rcts.pt/m_cria/historias/3_hist/3historias.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Três peças de teatro que podem ser interpretadas pelos alunos. São três histórias da horta: <i>A Cenoura e a Cebola</i>, <i>O Tomate e a Ervilha</i>, <i>A Cenoura e a Batata</i>.</p>
<p><b>O Poder das Emoções</b></p> <p><a href="http://www.opoderdasemocoas.com.br/">http://www.opoderdasemocoas.com.br/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web dedicado ao domínio das atitudes e comportamentos permitindo, ao educador, a exploração de emoções e sentimentos a partir da realização de inúmeras actividades. Este sítio Web brasileiro permite adaptar actividades para a realização de jogos dramáticos onde os alunos explorem a componente sócio-afectiva.</p>
<p><b>Creative Drama &amp; Resource Site – Theatre Education</b></p> <p><a href="http://www.creativedrama.com/theatre.htm">http://www.creativedrama.com/theatre.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Exploração de várias actividades relacionadas com o teatro e jogos dramáticos, para implementar em contexto de sala de aula e em inúmeros projectos na comunidade escolar.</p>



## EXPRESSION E EDUCAÇÃO MUSICAL

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<b>Índex - 1º Ciclo</b> <a href="http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/1c/index_1c.htm">http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/1c/index_1c.htm</a> <b>(consultado em 08/09/2010)</b>	Neste sítio Web, para além da letra e música de algumas cantigas populares e canções diversas, é facilitado o acesso a informação relacionada com esta área. Imagens de vários instrumentos típicos portugueses.
<b>Clipart and Pictures - Classroom Clipart</b> <a href="http://classroomclipart.com/cgi-bin/kids/imageFolio.cgi?direct=Music/Musical_Instruments">http://classroomclipart.com/cgi-bin/kids/imageFolio.cgi?direct=Music/Musical_Instruments</a> <b>(consultado em 08/09/2010)</b>	Imagens de vários instrumentos musicais.
<b>Son</b> <a href="http://perso.wanadoo.fr/luciano.dasneves/son.htm">http://perso.wanadoo.fr/luciano.dasneves/son.htm</a> <b>(consultado em 08/09/2010)</b>	Várias músicas de Natal.

<p><b>Cidade da Malta</b></p> <p><a href="http://www.cidadedamalta.pt/html/parque/pequenada/musica_clube.htm">http://www.cidadedamalta.pt/html/parque/pequenada/musica_clube.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Música de embalar. Histórias, jogos e porquês.</p>
<p><b>Expressões - Pré-escolar &amp; 1º Ciclo</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/pre1ciclo/images/expressoes.htm#Música">http://www.minerva.uevora.pt/pre1ciclo/images/expressoes.htm#Música</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Várias músicas para crianças (“Jardim da Celeste”, “A Caminho de Viseu”, “Pombinhas da Catrina”, “Atirei o pau ao gato”, “Loja do Mestre André”, “Pintinho”, “Papagaio Louro”, “Machadinha”, etc.).</p>

## EXPRESSION E EDUCAÇÃO PLÁSTICA

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Júnior</b></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Jardim?P=Fazer">http://www.junior.te.pt/servlets/Jardim?P=Fazer</a></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Rua?P=Fazer">http://www.junior.te.pt/servlets/Rua?P=Fazer</a></p> <p><a href="http://www.junior.te.pt/servlets/Bairro?P=Fazer">http://www.junior.te.pt/servlets/Bairro?P=Fazer</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sugestões de actividades manuais para todos os anos de escolaridade do Primeiro Ciclo do Ensino Básico.</p>
<p><b>O Coelho da Páscoa</b></p> <p><a href="http://www.ocoelhodapascoa.com.br/">http://www.ocoelhodapascoa.com.br/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Neste sítio Web pode encontrar actividades variadas para desenvolver na Páscoa, com qualquer ano de escolaridade.</p>
<p><b>Papai Noel</b></p> <p><a href="http://www.opapainoel.com.br/">http://www.opapainoel.com.br/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web dedicado exclusivamente a actividades para desenvolver no Natal, com qualquer ano de escolaridade.</p>

<p><b>Índex - 1º ciclo</b></p> <p><a href="http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/index_ca.htm">http://www.cercifaf.org.pt/mosaico.edu/ca/index_ca.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Apresenta sugestões de actividades diferentes todas as semanas; imagens para colorir; construção de jogos; etc.</p>
<p><b>Free printable coloring pages at Coloring-Page.com</b></p> <p><a href="http://coloring-page.com">http://coloring-page.com</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Apresenta desenhos de variadíssimos temas para imprimir.</p>
<p><b>Easter Coloring Pages</b></p> <p><a href="http://www.kidsdomain.com/holiday/easter/color.html">http://www.kidsdomain.com/holiday/easter/color.html</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Disponibiliza vários desenhos alusivos à Páscoa.</p>
<p><b>Infanto-Juvenil</b></p> <p><a href="http://www.cinderela.com.br/infantojuvenil.htm">http://www.cinderela.com.br/infantojuvenil.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web permite-lhe aceder a outros endereços juvenis; oferece-lhe vários desenhos e actividades de temas diversos e para várias ocasiões.</p>

<p><b>Aviões em papel</b></p> <p><a href="http://www.zurqui.com/crinfocus/paper/air-bld1.html">http://www.zurqui.com/crinfocus/paper/air-bld1.html</a></p> <p><a href="http://yesmag.bc.ca/projects/flyer.html">http://yesmag.bc.ca/projects/flyer.html</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web em inglês, para a construção de um avião de papel.</p>
<p><b>Tio Gui</b></p> <p><a href="http://www.tiogui.com.br">http://www.tiogui.com.br</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Dispõe de desenhos para pintar, prontos a imprimir; dobragens; reutilização de materiais; entre outras actividades.</p>
<p><b>Expressão Plástica – Pré – Escolar &amp; 1º Ciclo</b></p> <p><a href="http://www.minerva.uevora.pt/pre1ciclo/eplastica.htm">http://www.minerva.uevora.pt/pre1ciclo/eplastica.htm</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Actividades variadas como dobragens, jogos, pintura, bricolage e ainda lhe permite aceder a outros sites relacionados com a Expressão e Educação Plástica.</p>

## EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO FÍSICO-MOTORA

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>educacao.fisica1ciclo</b></p> <p><a href="http://blog.comunidades.net/rbfpereira/">http://blog.comunidades.net/rbfpereira/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web relacionado com as aulas de Expressão e Educação Físico-Motora, para pesquisa e exploração de informação sobre as mais variadas temáticas (organização e estrutura das aulas, equipamentos, características dos blocos de aprendizagem, etc.).</p>
<p><b>jogar no Brincar.Pt!</b></p> <p><a href="http://www.brincar.pt/jogos/jogos-desportivos/jogos_olimpicos_conjunto.html">http://www.brincar.pt/jogos/jogos-desportivos/jogos_olimpicos_conjunto.html</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Conjunto de jogos e aplicações multimédia relacionados com as modalidades praticadas nos Jogos Olímpicos.</p>
<p><b>Instituto do Desporto da Região Autónoma da Madeira</b></p> <p><a href="http://www.idram.pt/">http://www.idram.pt/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web dedicado à divulgação da actividade física e desportiva da Região Autónoma da Madeira.</p>

## LÍNGUA INGLESA

Sugestões de websites e/ou aplicações	Breve Descrição
<p><b>Welcome to the Green Forest</b></p> <p><a href="http://www.jayzeebear.com/green_forest.html">http://www.jayzeebear.com/green_forest.html</a></p> <p>(consultado em 08/09/2010)</p>	<p>Sítio Web em inglês com várias actividades, tais como: matemática, música, histórias, jogos, sistema solar, mapa-mundo, animais, origami, o corpo humano, partes do corpo, da casa, cores, alimentos, sons das letras.</p>
<p><b>Alfy</b></p> <p><a href="http://www.alfy.com/index1.aspx">http://www.alfy.com/index1.aspx</a></p> <p>(consultado em 08/09/2010)</p>	<p>Jogos, histórias e outras actividades em inglês.</p>
<p><b>English for Children</b></p> <p><a href="http://www.rong-chang.com/kids.htm">http://www.rong-chang.com/kids.htm</a></p> <p>(consultado em 08/09/2010)</p>	<p>Sítio Web como vários recursos relacionados com a área da Língua Inglesa: fichas de trabalho formativas, canções, planos de aula, jogos, histórias, etc.</p>

<p><b>English4Kids</b></p> <p><a href="http://www.english-4kids.com/">http://www.english-4kids.com/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Vídeos interactivos, apresentações multimédia, jogos, recursos materiais, etc.</p>
<p><b>Best Online Classic Children's Stories</b></p> <p><a href="http://www.mainlesson.com/displaystoriesbytitle.phpv">http://www.mainlesson.com/displaystoriesbytitle.phpv</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web com várias histórias e contos de diversos temas para os alunos treinarem a expressão e comunicação oral.</p>
<p><b>Kids' Planets</b></p> <p><a href="http://www.kidsplanet.org/">http://www.kidsplanet.org/</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Sítio Web inteiramente dedicado à vida animal, com vários factos curiosos, jogos, campanhas de sensibilização ambiental entre outros.</p>
<p><b>Bean stalk stories</b></p> <p><a href="http://www.kids-space.org/index.html">http://www.kids-space.org/index.html</a></p> <p><b>(consultado em 08/09/2010)</b></p>	<p>Este sítio Web permite a construção de histórias online: após a selecção de imagens/desenhos, o aluno redige o texto em inglês. Existem várias histórias construídas por alunos de diferentes países, disponíveis para partilha.</p>



### 3. Critérios Gerais de Avaliação

A avaliação da Actividade de Complemento Curricular referente às novas Tecnologias de Informação e Comunicação incide sobre o conjunto de aprendizagens e competências definidas no Documento de Orientações Metodológicas.

Os Critérios Gerais de Avaliação são um instrumento imprescindível para a consecução das finalidades, prioridades e objectivos pedagógicos inerentes a este documento.

A avaliação é um processo integrante e que regulariza as aprendizagens efectuadas pelo aluno ao longo do ano lectivo. Tem com principal objectivo promover o sucesso escolar, certificando se as competências foram adquiridas e desenvolvidas de forma eficiente.

Sendo um procedimento contínuo, dá particular ênfase à utilização de uma pluralidade e diversidade de estratégias, metodologias e instrumentos de avaliação para que os alunos possam realizar experiências de aprendizagem activas, significativas, diversificadas, integradoras e socializadoras.

O processo de avaliação das aprendizagens dos alunos deve ter por base a recolha minuciosa de dados referentes a todos os domínios de aprendizagem (cognitivo, técnico, motor, afectivo, atitudes, etc.).

Todos os alunos devem ser avaliados no domínio dos conhecimentos e competências, bem como no domínio das atitudes e valores.

**Ao domínio dos conhecimentos e competências será atribuído um peso de 60%.**

**Relativamente, ao domínio das atitudes e valores será atribuído um peso de 40%.**

As atitudes e valores referidos são os seguintes:

- assiduidade e pontualidade;
- comportamento em contexto de sala de aula;
- capacidade de relacionamento com os colegas e com todos os elementos da comunidade escolar;
- solidariedade para com os colegas e com a comunidade escolar;
- sentido de responsabilidade;
- cumprimento de regras (regulamento interno da escola/ contexto sala de aula/equipamento informático);
- desenvolvimento integral do aluno;

- partilha de sentimentos, emoções e conhecimentos;
- socialização (desenvolvimento das relações interpessoais);
- promoção de interações sócio-culturais (interculturalidade e multiculturalidade).

No âmbito do processo de avaliação do aluno, as estratégias e metodologias utilizadas dividem-se, exclusivamente, na observação directa e indirecta.

**Observação Directa:**

- trabalho em grupo/ trabalho de pares (aprendizagem cooperativa);
- espírito crítico;
- autonomia;
- iniciativa;
- empenho e interesse;
- mobilização, através de actividades de carácter prático, de todos os conhecimentos previamente adquiridos pelo aluno;
- utilização de recursos materiais diversificados.

**Observação Indirecta:**

- trabalho individual;
- trabalho de pesquisa.

No que concerne aos instrumentos de avaliação, o docente deverá privilegiar a utilização dos seguintes recursos:

### INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

<b>Grelhas de Observação e Registo</b>	Auto-avaliação
	Hetero-avaliação
	Registo de assiduidade
	Comportamento
	Registo do trabalho diário

<b>Listas de Verificação</b>	Competências gerais
	Objectivos Específicos

<b>Fichas de Avaliação*</b>	Formativa
	Sumativa

\* As fichas de avaliação deverão ser utilizadas, principalmente, para o terceiro e quarto ano de escolaridade, uma vez que estes alunos apresentam as competências referentes à compreensão/expressão oral e escrita, mais desenvolvidas.

Por fim, apresentamos duas grelhas de avaliação: a primeira deverá ser utilizada pelo docente para realizar a avaliação trimestral da actividade de complemento curricular de TIC e a segunda será para incluir os dados previamente obtidos nos Registos de Avaliação de cada escola.

GRELHA DE AVALIAÇÃO TRIMESTRAL DO DOCENTE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		*Satisfaz Pouco	*Satisfaz	*Bom	*Muito Bom
40%	<b>Domínio das Atitudes e Valores</b>				
	Assiduidade e pontualidade				
	Comportamento em contexto de sala de aula				
	Desenvolvimento das relações interpessoais (colegas, docentes, restantes elementos da comunidade escolar)				
	Sentido de responsabilidade				
	Cumprimento de regras (regulamento interno da escola/ contexto sala de aula/equipamento informático)				
60%	<b>Domínio dos Conhecimentos e Competências</b>				
	Reconhece, pela pesquisa e indagação, a importância das TIC como parte indissociável da Sociedade do Conhecimento				
	Utiliza o computador pessoal e restantes ferramentas audiovisuais como recurso de aprendizagem e construção do conhecimento				
	Identifica as características e funcionalidades tecnológicas dos principais recursos audiovisuais que constituem o sistema informático comumente utilizado em contexto de sala de aula/comunidade escolar				
	Selecciona, recolhe e procede ao tratamento de informação obtida, primordialmente, a partir da Internet, transformando-a em conhecimento mobilizável para as restantes áreas curriculares				
	Apresenta uma postura experimental, reflexiva, crítica, de interesse a auto-aprendizagem, perante tarefas individuais e em trabalhos cooperativos				
	Aquisição e implementação dos conteúdos referentes a cada módulo do DOM:				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Componente prática</li> <li>• Componente teórica</li> </ul>				

GRELHA DE AVALIAÇÃO PARA INCLUIR NOS REGISTOS DE AVALIAÇÃO DAS ESCOLAS		*Satisfaz Pouco	*Satisfaz	*Bom	*Muito Bom
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO					
40%	<b>Domínio das Atitudes e Valores</b>				
	Desenvolvimento das relações interpessoais (colegas, docentes, restantes elementos da comunidade escolar)				
	Sentido de responsabilidade e cumprimento de regras (regulamento interno da escola/ contexto sala de aula/equipamento informático)				
60%	<b>Domínio dos Conhecimentos e Competências</b>				
	Reconhece a importância das TIC como parte indissociável da Sociedade do Conhecimento e adopta uma postura experimental, reflexiva, crítica, de interesse a auto-aprendizagem				
	Utiliza o computador pessoal e restantes ferramentas audiovisuais como recurso de aprendizagem e construção do conhecimento, nomeadamente a partir d a Internet, retirando informação e transformando-a em conhecimento mobilizável para as restantes áreas curriculares				
	Aquisição e implementação dos conteúdos referentes a cada módulo do DOM (tarefas individuais e em trabalhos cooperativos):				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Componente prática</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Componente teórica</li> </ul>				

## **Ficha Técnica**

### **Direcção Regional de Educação**

Direcção de Serviços de Tecnologias Educativas

Edifício D. João, Rua Cidade do Cabo, 38

9050-047 Funchal

**Telef:** +351 291 708 474

**Fax:** +351 291 751 700

**E-mail:** [tic@madeira-edu.pt](mailto:tic@madeira-edu.pt)

**Sítio Web:** <http://www.madeira-edu.pt/dre>

**Sítio Web:** <http://educatic.info>