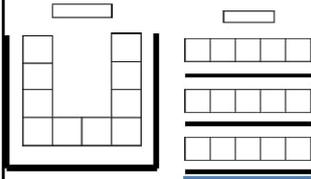


Mês Abril	Planificação	Ano de Escolaridade Pré-Escolar
---------------------	---------------------	---

<u>Módulos do DOM</u>	<u>Competências Gerais</u>	<u>Recursos</u>	<u>Ajuste Espacial</u>
<p>Desenho e Ilustração</p> <p>Introdução à Internet</p>	<p>Desenvolver competências na área da motricidade fina e cinestesia, através do manuseamento dos periféricos como o rato e\ou o teclado.</p> <p>Explorar atividades lúdico-pedagógicas no seu computador.</p> <p>Cooperar em grupo, desenvolvendo uma atitude crítica e construtiva nas atividades propostas.</p>	<p>Computador Pessoal</p> <p>Videoprojector</p>	

<u>Conteúdos Programáticos</u>	<u>Objetivos Específicos</u>
<p>Contacto com um software que possibilita desenhar e pintar.</p> <p>Manipulação da barra de ferramentas do software.</p> <p>Pesquisa orientada de informação.</p> <p>Exploração de alguns sites educativos (jogos didáticos).</p>	<p>Estimular o interesse pelas TIC, proporcionando o contacto direto com o programa.</p> <p>Experimentar novas formas de desenhar.</p> <p>Adquirir noções básicas para trabalhar com esta ferramenta.</p> <p>Aceder a páginas Web através de um atalho no Ambiente de Trabalho.</p> <p>Explorar, sob orientação, algumas páginas/ sítios Web.</p> <p>Realizar atividades e/ou jogos pedagógicos online.</p> <p>Interiorizar novas competências em resultado da exploração desta ferramenta.</p>

Metodologias

SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM

No programa informático de desenho, trabalhar a noções básicas como: em cima - em baixo; perto – longe; à esquerda – à direita.

Fazer um desenho sobre o Dia da Mãe, no programa informático de desenho.

Através da Internet, consciencializar as crianças para a existência do eu e dos outros.

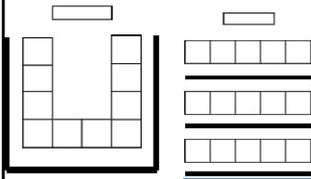
Procurar aplicação multimédia, com animações interativas, relacionadas com a pintura e o desenho.

Explorar páginas on-line que enumerem várias formas de pintar com tintas.

Visualizar aplicações multimédia didáticas.

Avaliação/Reflexão: Observação Direta: grelha de observação/
questionário oral.

Mês Maio	Planificação	Ano de Escolaridade Pré-Escolar
------------------------	---------------------	---

<u>Módulos do DOM</u>	<u>Competências Gerais</u>	<u>Recursos</u>	<u>Ajuste Espacial</u>
<p>Desenho e Ilustração</p> <p>Introdução à Internet</p>	<p>Desenvolver competências na área da motricidade fina e cinestesia, através do manuseamento dos periféricos como o rato e/ou o teclado.</p> <p>Explorar atividades lúdico-pedagógicas no seu computador.</p> <p>Cooperar em grupo, desenvolvendo uma atitude crítica e construtiva nas atividades propostas.</p>	<p>Computador Pessoal</p> <p>Videoprojector</p>	

<u>Conteúdos Programáticos</u>	<u>Objetivos Específicos</u>
<p>Contacto com um software que possibilita desenhar e pintar.</p> <p>Manipulação da barra de ferramentas do software.</p> <p>Exploração de alguns sites educativos (jogos didáticos).</p>	<p>Estimular o interesse pelas TIC, proporcionando o contacto direto com o programa.</p> <p>Experimentar novas formas de desenhar.</p> <p>Adquirir noções básicas para trabalhar com esta ferramenta.</p> <p>Realizar atividades e/ou jogos pedagógicos online.</p> <p>Interiorizar novas competências em resultado da exploração desta ferramenta.</p>

Metodologias

SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM

Fazer um desenho sobre o Dia Mundial da Criança, no programa informático de desenho.

Através da Internet, consciencializar as crianças para a existência do eu e dos outros.

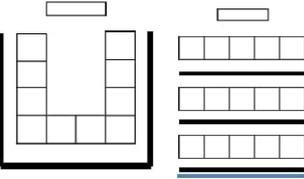
Procurar aplicação multimédia, com animações interativas, relacionadas com a pintura e o desenho.

Explorar páginas on-line que enumerem várias formas de pintar com tintas.

Visualizar aplicações multimédia didáticas.

Avaliação/Reflexão: Observação Direta: grelha de observação/
questionário oral.

Mês Junho	Planificação	Ano de Escolaridade Pré-Escolar
---------------------	---------------------	---

<u>Módulos do DOM</u>	<u>Competências Gerais</u>	<u>Recursos</u>	<u>Ajuste Espacial</u>
<p>Desenho e Ilustração</p> <p>Introdução à Internet</p> <p>Processador de Texto</p>	<p>Desenvolver competências na área da motricidade fina e cinestesia, através do manuseamento dos periféricos como o rato e/ou o teclado.</p> <p>Explorar atividades lúdico-pedagógicas no seu computador.</p> <p>Observar e reconhecer, pela curiosidade e indagação, as principais partes e funções, de um computador e de alguns dos seus periféricos.</p>	<p>Computador Pessoal</p> <p>Videoprojector</p>	

<u>Conteúdos Programáticos</u>	<u>Objetivos Específicos</u>
<p>Conhecimento de algumas funções básicas do processador de texto. Exploração do documento de texto (letras e números)</p> <p>Contacto com um software que possibilita desenhar e pintar.</p> <p>Exploração de alguns sites educativos (jogos didácticos).</p>	<p>Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho. Conhecer o ambiente gráfico. Abrir e fechar o programa. Identificar e digitar letras e números no computador. Experimentar novas formas de desenhar. Adquirir noções básicas para trabalhar com esta ferramenta. Realizar atividades e/ou jogos pedagógicos online.</p>

Metodologias

SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM

Fazer um desenho sobre o Verão, no programa informático de desenho.

Através da Internet, consciencializar as crianças para a existência do eu e dos outros.

Procurar aplicação multimédia, com animações interativas, relacionadas com a pintura e o desenho.

Digitar algumas letras e números no Processador de Texto.

Avaliação/Reflexão: Observação Direta: grelha de observação/
questionário oral.