

# Planificação Anual

Ano letivo de 2024/2025

## Atividade de Enriquecimento Curricular

**Nome da AEC: InforEduca**

**Ano de escolaridade: 2º a 4º**

*Dinamizador: Nuno Rodrigues*



## Introdução

A Atividade de Enriquecimento Curricular, TIC (tecnologias de informação e comunicação), procura responder às necessidades criadas, pela generalização, do uso dos meios informáticos pelos alunos e pela sociedade. Esta AEC pretende, assim, ir ao encontro da resolução de problemas, desafios e potencialidades que surgem no uso das tecnologias da informação e comunicação. A aprendizagem de conteúdos no âmbito das TIC culminará com a realização de um projeto em que os alunos desempenham o papel de criadores. Pretende-se que os alunos aprendam, a ter e a desenvolver ideias, a assumir riscos, a ter noção do erro e do sucesso e a avaliarem os seus comportamentos de uma forma lúdica. Alunos que aprendem a enriquecer-se através de um projeto multimédia.

Os alunos trabalharão sobre conteúdos curriculares, sendo assim as TIC uma ferramenta para a sedimentação e colocação na prática de assuntos /temas apreendidos no decorrer das aulas curriculares. É uma pedra basilar de apoio, onde na sala de aula e utilizando todas as ferramentas de um computador, sendo um complemento dos conteúdos lecionados nas aulas. Serão, no entanto, sempre tidas em conta as necessidades dos alunos, bem como os seus interesses e conhecimentos aliados aos interesses do agrupamento e escola a que pertencem. Uma aposta educativa em despertar consciências e contribuir para o melhor enquadramento do aluno no mundo em que vive, com especial enfoque na melhoria dos níveis de literacia digital e tecnológica da sociedade.

## 1. Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver competências técnicas no uso das TIC;
- ◆ Interagir com os meios tecnológicos/aplicações informáticas disponíveis;
- ◆ Reconhecer as potencialidades e os riscos no uso das TIC;
- ◆ Utilizar de forma adequada as diferentes ferramentas das TIC;
- ◆ Acompanhar o processo de interação da criança com os meios digitais e de comunicação;
- ◆ Criar projetos multimédia que respondam às necessidades de comunidade envolvente;
- ◆ Desenvolver atitudes, capacidades e valores promotores do espírito empreendedor;
- ◆ Criar competências sensoriais ao nível da organização, planeamento, liderança e trabalho de grupo;
- ◆ Potenciar a capacidade de iniciativa;
- ◆ Projetar a capacidade de iniciativa;
- ◆ Impulsionar a criatividade;
- ◆ Projetar a socialização e comunicação para fora da Escola;
- ◆ Realizar articulação com o Professor Titular, Coordenação de Escola e Agrupamento Escolar.

## 2. Metodologia

A metodologia base de aprendizagem é o “aprender fazendo”. O “aprender fazendo” implica que o aluno seja o ator do seu próprio percurso, isto é, obtenha informação, planeie, selecione, execute, trabalhe em grupo, controle a execução e avalie o seu próprio trabalho.



### 3. Planificações

#### Planificação Anual

2º a 4º anos de escolaridade

AEC: InforEduca

2024/2025

Unidades	Conteúdos	Competências	Atividades	Recursos/Materiais
O Computador (2º ano)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceitos Básicos</li> <li>• Introdução à estrutura e funcionamento de um sistema informático (computador)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir conhecimentos das TIC</li> <li>• Conhecer alguma terminologia relacionada com as TIC</li> <li>• Saber manusear o equipamento informático da sala de aula</li> <li>• Conseguir trabalhar em equipa</li> <li>• Conhecer os principais elementos do ambiente de trabalho e a sua personalização</li> <li>• Distinguir hardware de software</li> <li>• Reconhecer os vários periféricos de entrada e saída</li> <li>• Efetuar tarefas básicas no Windows: abrir, fechar e mover janelas; criar atalhos; mover ícones; utilizar reciclagem</li> <li>• Criar pastas para guardar ficheiros</li> <li>• Selecionar, abrir, mover e guardar ficheiros</li> <li>• Reconhecer os principais acessórios do sistema informático</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar sobre o conceito de informática e as suas vantagens no nosso dia-a-dia</li> <li>• Visualizar e explorar a parte física do computador</li> <li>• Realizar o ambiente de trabalho tarefas simples: abrir, fechar e mover janelas; criar atalhos; mover ícones; utilizar reciclagem; criar e movimentar pastas e ficheiros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadores</li> <li>• Ligação internet</li> <li>• Recursos educativos digitais</li> <li>• Quadros interativos</li> <li>• Pen drives</li> </ul>



Desenho digital (todos os anos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração do software Paint</li> <li>• Criação e edição de imagens (desenho)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenhar, pintar e apagar</li> <li>• Inserir figuras geométricas e símbolos</li> <li>• Mudar as cores</li> <li>• Selecionar, cortar, copiar e colar</li> <li>• Abrir, gravar e fechar o programa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar com os alunos sobre o paint, suas características e principais funções</li> <li>• Visualizar e explorar as barras de ferramentas e sua funcionalidade</li> <li>• Elaborar desenhos livres e orientados</li> <li>• Completar fichas de trabalho</li> </ul>
Processamento de texto (todos os anos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração do Microsoft Word</li> <li>• Exploração do Microsoft PowerPoint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar e guardar documentos</li> <li>• Editar e formatar documentos</li> <li>• Criação de uma apresentação informática para apresentação de resultados</li> <li>• Criação de um guião de apresentação multimédia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar documentos e apresentações</li> <li>• Completar fichas de trabalho</li> <li>• Inserir imagens em apresentações</li> <li>• Adicionar, remover, duplicar e mover diapositivos</li> </ul>
Uso da Internet (todos os anos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Segurança na internet</li> <li>• Navegação na internet (portais e sites educativos, sites institucionais)</li> <li>• Plataforma Office 365</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saber as vantagens e os riscos do uso da internet</li> <li>• Saber utilizar motores de busca e ferramentas Office 365</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisar e explorar sites educativos alusivos a temas explorados nas aulas (desta ou outras áreas)</li> <li>• Procurar informações acerca de temas já definidas</li> <li>• Utilizar email plataforma Office 365</li> </ul>
Programação em aplicações open source (4º ciclo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar e editar linguagem de programação</li> <li>• Explorar software Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer ambiente gráfico</li> <li>• Escolher e formatar personagens</li> <li>• Escolher e formatar cenários</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar e editar personagens e cenários</li> <li>• Programar história e ou jogo educativo</li> </ul>
Criação de vídeos (3º/4º ano)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar aplicações de licença livre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar e editar vídeos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar vídeos de curta duração</li> </ul>
Projeto (4º ano)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O que é um projeto</li> <li>• Empreendedorismo</li> <li>• Comunicação e argumentação</li> <li>• A crítica e autocritica</li> <li>• A auto e heteroavaliação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idealizar, planear, implementar e avaliar um projeto</li> <li>• Ser um aluno empreendedor/interventivo</li> <li>• Trabalhar espírito de grupo</li> <li>• Apresentar e falar em público</li> <li>• Explorar a crítica construtiva</li> <li>• Saber auto e heteroavaliar-se</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhos digitais</li> <li>• Exposições</li> <li>• Apresentação de conteúdos</li> <li>• Elaboração de vídeos</li> <li>• Elaboração de conteúdos programação</li> <li>• Apresentações comunidade escolar</li> </ul>