

Resumo — Criar e Inovar

1.º Ano

TIC

2 páginas

Resumo: As ferramentas de desenho e de escrita, abrir, guardar e encontrar os ficheiros e a ordem dos passos — o domínio Criar e Inovar do 1.º ano num só olhar.

1. Desenhar e escrever no ecrã

- Com o dedo, com o rato ou com um lápis próprio, desenho **linhas e formas** no ecrã.
- As ferramentas parecem as do papel: **lápiz**, **borracha** e cores.
- Escolho a cor e o tamanho do traço antes de começar.
- No 1.º ano, começo sempre com a autorização de um **adulto**.

2. As ferramentas de desenho

- O **lápiz** desenha linhas e formas.
- A **borracha** apaga o que não quero.
- O **balde de tinta** preenche uma área com cor.
- O **teclado** escreve palavras, letra a letra.

3. Abrir, guardar e encontrar

- **Abrir** é começar o trabalho; **guardar** é ficar com ele para outra vez; **fechar** é sair.
- Cada ficheiro tem um **nome** que eu reconheço: «gato-cinzentos», «a-minha-familia».
- O trabalho fica guardado numa **pasta**, e é lá que o volto a encontrar.
- Se fechar sem guardar, **perco** o que fiz.

4. Passos por ordem

- Uma tarefa faz-se por uma ordem: **primeiro**, **depois** e **por fim**.
- Se trocar dois passos, o resultado pode não ser o que queria.
- Descobrir o **passo trocado** é o primeiro passo para corrigir.
- Uma sequência de passos que resolve um problema chama-se **algoritmo**.

5. Tarefas e os seus passos

Tarefa	Passos
Guardar um trabalho	Acabar → dar um nome → escolher Guardar → fechar
Lavar as mãos	Abrir a torneira → esfregar com sabão → fechar → secar
Fazer um desenho	Abrir a aplicação → escolher as cores → desenhar → guardar
Crescer uma planta	Regar a terra → a semente cresce → nasce a planta → aparece a flor

6. Antes, durante e depois de criar

- **Antes:** peço autorização a um adulto, escolho a ferramenta e a cor.
- **Durante:** trabalho com calma e corrijo o que não ficou bem.
- **Depois:** guardo com um nome, fecho o programa e arrumo o equipamento.

7. Pontos-chave

Para não esquecer: lápis, borracha, balde de tinta e teclado · abrir, guardar com nome e fechar · sem guardar, o trabalho perde-se · primeiro, depois e por fim · o passo trocado estraga a tarefa · algoritmo = sequência de passos.