

Resumo — Criar e Inovar

3.º Ano

TIC

2 páginas

Resumo: Planear e criar um artefacto digital, escrever sequências de instruções, corrigir os erros e programar em blocos — o domínio Criar e Inovar do 3.º ano num só olhar.

1. Criar um artefacto digital

- Um **artefacto digital** é um produto feito com meios digitais: um cartaz, uma apresentação, um vídeo, uma gravação.
- Antes de construir, defino o **objetivo** e o **público**.
- Faço um **esboço** no papel do que vai aparecer.
- No fim, escrevo os **créditos** das imagens e dos sons.

2. Sequências e instruções

- Um **algoritmo** é uma sequência de passos por ordem.
- Uma instrução clara diz o **que fazer e quanto**.
- Se a **ordem** mudar, o resultado muda.
- Para repetir o mesmo passo, uso o **número de vezes**.

3. Erros a corrigir

- Depois de escrever, **testo**.
- Se o resultado não é o esperado, procuro o **passo trocado**.
- Corrijo e volto a testar: encontrar o erro faz parte.
- Não deito fora o trabalho: **melhoro-o**.

4. Programar em blocos

- Num programa em blocos, as peças **encaixam por ordem**.
- Os blocos mais usados são **mover**, **virar**, **repetir** e **esperar**.
- Antes de programar, desenho o **percurso** no papel.
- Testo e corrijo até o robô fazer o que quero.

5. As fases de um artefacto

Fase	O que se faz
Planear	decidir o objetivo e o público
Esboçar	desenhar no papel o que vai aparecer
Construir	juntar texto, imagem e som
Rever	corrigir erros e escrever os créditos

6. Os blocos e o que fazem

Bloco	O que faz
Mover	andar para a frente
Virar	mudar de direção
Repetir	fazer o mesmo várias vezes
Esperar	parar um pouco

7. Antes de partilhar

- O artefacto responde ao **objetivo** e ao **público**?
- O texto está **revisto** e o som ouve-se bem?
- As imagens e os sons têm **créditos**?
- Tenho **autorização** para usar imagens e vozes de outras pessoas?

8. Pontos-chave

Para não esquecer: planear, esboçar, construir e rever · objetivo e público antes de começar · créditos das imagens e dos sons · algoritmo é uma sequência de passos por ordem · instrução clara diz o que fazer e quanto · testar e corrigir faz parte · programar em blocos: mover, virar, repetir e esperar.