

Resumo — Criar e Inovar

4.º Ano

TIC

2 páginas

Resumo: Narrativas digitais, algoritmos com repetição e decisões e um projeto digital do objetivo à avaliação — o domínio Criar e Inovar do 4.º ano num só olhar.

1. Narrativas digitais

- Uma **narrativa digital** conta uma história com imagens, som e texto.
- O **guião** tem o que se diz e o que se ouve em cada cena.
- O **esboço das cenas** faz-se antes de gravar e poupa trabalho perdido.
- No fim, escrevem-se os **créditos** das imagens e dos sons.

2. Algoritmos com repetição e decisões

- Um **algoritmo** é uma sequência de passos por ordem.
- A **repetição** faz o mesmo passo várias vezes («repete três vezes»).
- A **decisão** escolhe um caminho a partir de uma condição («se... então...»).
- Se a ordem ou a condição mudar, o resultado muda.

3. Projetar um projeto digital

- Antes de programar, definem-se o **objetivo**, o **público** e os **critérios** de avaliação.
- As fases são: projetar, programar, testar e avaliar.
- Testar faz parte do trabalho e não é perda de tempo.
- Avaliar é comparar o resultado com o objetivo.

4. Testar e corrigir

- Experimento o que fiz e vejo o que funciona.
- Se algo falha, procuro o **passo errado** em vez de recomeçar.
- Corrijo e volto a testar, até o resultado servir.
- Guardo o que funcionou para a próxima vez.

5. As fases do projeto digital

Fase	O que se faz
Projetar	objetivo, público e critérios
Programar	escrever os passos do programa
Testar	experimentar e corrigir
Avaliar	comparar com o objetivo e partilhar

6. Repetição e decisão

Ideia	Como se escreve
Repetição	«repete três vezes: ...»
Decisão	«se... então...»
Condição	a pergunta que decide o caminho
Erro	o passo que estraga o resultado

7. Antes de partilhar

- O projeto responde ao **objetivo** e ao **público**?
- Funciona **sempre** e não só uma vez?
- Os **critérios** de avaliação estão cumpridos?
- As imagens e os sons têm **créditos**?

8. Pontos-chave

Para não esquecer: narrativa digital: guião, esboço e créditos · algoritmo com repetição e decisão · projeto digital começa no objetivo e no público · testar e corrigir faz parte · avaliar é comparar com o objetivo · créditos sempre no fim.