

## PLANIFICAÇÃO ANUAL

Documentos Orientadores: APRENDIZAGENS ESSENCIAIS | ARTICULAÇÃO COM O PERFIL DOS ALUNOS

TEMAS/DOMÍNIOS	CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	N.º DE AULAS	AVALIAÇÃO
<p><b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b> (Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais)</p>	Utilização do computador e/ou de dispositivos eletrónicos similares em segurança	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia</li> <li>- Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade</li> <li>- Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> <li>- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes</li> <li>- Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras</li> </ul>	+ - 2 (Disciplina Semestral)	De acordo com os critérios de avaliação
<p><b>Investigar e pesquisar</b> (Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online)</p>	Pesquisa de informação na Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online</li> <li>- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes</li> <li>- Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa</li> </ul>	+ - 2 (Disciplina Semestral)	

## 2º Ciclo do Ensino Básico

## TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO / 5ºAno

Página 2 de 3

TEMAS/DOMÍNIOS	CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	N.º DE AULAS	AValiação
<b>Comunicar e colaborar</b> <b>(Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração)</b>	Análise da informação na Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online</li> <li>- Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver</li> <li>- Analisar criticamente a qualidade da informação</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação</li> </ul>	+- 6 (Disciplina Semestral)	
	Produção e edição de documentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração</li> <li>- Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos</li> <li>- Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados</li> <li>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>		
<b>Criar e inovar</b> <b>(Conhecer estratégias e</b>	Produção em ambientes de Programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita</li> </ul>	+- 6 (Disciplina Semestral)	

## 2º Ciclo do Ensino Básico

## TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO / 5ºAno

Página 3 de 3

TEMAS/DOMÍNIOS	CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	N.º DE AULAS	AVALIAÇÃO
ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos)		criativa, explorando ambientes de programação - Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas - Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples - Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos - Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i> - Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados		