

## PLANIFICAÇÃO ANUAL

Disciplina: TIC

5.º Ano

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p><b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>As Tecnologias de Informação e Comunicação</b></li> <li>● Impacto das TIC no dia a dia</li> <li>● <b>Segurança</b></li> <li>● Utilização de ferramentas digitais</li> <li>● Navegação na Internet</li> <li>● Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos</li> <li>● Regras de utilização e criação de palavras passe</li> <li>● <b>Direitos de autor</b></li> <li>● Normas</li> <li>● Registos da fonte</li> </ul>	<p><b>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</b></p> <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 na 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 similares;</li> </ul> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais;</li> <li>● Registo no mural do padlet, para colocação de trabalhos.</li> <li>● Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e coloca-las no mural para debater com os colegas.</li> <li>● Definição de direitos de autor, noção de plágio. Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor.</li> <li>● Realização de debates sobre os conteúdos.</li> </ul>	<p>A, B,C,D,F,G,H,J</p>	<p>4</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p><b>Investigar e Pesquisar</b></p> <p><b>Pesquisa e análise de informação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilização do navegador web</li> <li>● Pesquisa de informação</li> <li>● Modelos de pesquisa</li> <li>● Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação</li> </ul> <p><b>Organização e gestão da informação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Organização de marcadores</li> <li>● Gestão de pastas e ficheiros</li> </ul>	<p><b>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Planificar estratégias de investigação e pesquisa online;</li> <li>● Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples;</li> <li>● Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> <li>● Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor;</li> <li>● Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>● Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>● Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes;</li> <li>● Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> <li>● Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</li> <li>● Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz.</li> </ul>	<p><b>Articulação com as diversas disciplinas do plano curricular, incluindo Cidadania e Desenvolvimento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realização de trabalhos articulado com as várias disciplinas.</li> <li>● Estes trabalhos são acompanhados de um guião com as respetivas instruções.</li> <li>● A pesquisa e elaboração do produto final são executadas na disciplina de TIC.</li> <li>● O aluno escolhe a tecnologia mais adequada para realizar o respetivo trabalho, mas sempre com a orientação do professor.</li> <li>● O produto final será apresentado e defendido nas respetivas disciplinas.</li> </ul>	<p>A, B,C,D,F,G,H, J</p>	<p>3</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p><b>Comunicar e Colaborar</b></p> <p>Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicação síncrona</li> <li>● Comunicação assíncrona</li> <li>● Colaboração em ambientes fechados</li> </ul> <p>Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Documentos de texto</li> <li>● Apresentações eletrônicas</li> <li>● Aplicações</li> </ul> <p>Outros projetos</p>	<p><b>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos;</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 com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;</li> <li>● Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participar em projetos</li> <li>✓ Comunicar com outros alunos usando as tecnologias</li> <li>✓ Participar nos desafios seguranet.</li> </ul>	<p>A, B,C,D,F,G,H, J</p>	<p>1</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p><b>CRIAR E INOVAR</b></p> <p><i>Processador de texto</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerir documentos</li> <li>• Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas</li> </ul> <p><i>em pesquisas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatar documentos</li> <li>• Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.)</li> <li>• Personalizar cabeçalhos e rodapés</li> </ul> <p><i>Apresentações Multimédia</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerir apresentações</li> <li>• Inserir e editar diapositivos</li> <li>• Aplicar e personalizar temas</li> </ul> <p><i>Introdução à programação</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerir projetos</li> <li>• Gerir personagens e cenários</li> </ul>	<p><b>O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos;</li> <li>• Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas;</li> <li>• Compreender o conceito de algoritmo;</li> <li>• Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</li> <li>• Elaborar algoritmos simples;</li> <li>• Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados;</li> <li>• Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia;</li> <li>• Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação.</li> </ul>	<p>O professor desafia os alunos a identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: processador de texto, mapas conceituais, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções.</p> <p><b>Articulação com a disciplina de Matemática:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Criação de algoritmos simples para efetuar cálculos simples</li> <li>✓ Calcular áreas usando a programação por blocos</li> </ul> <p><b>Articulação com a disciplina de Português:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Criação de histórias digitais, jogos utilizando a programação por blocos</li> </ul>	<p>A, B,C,D,F,G,H, J</p>	<p>10</p>

**N.º total de aulas previstas: 17**

Áreas de competências elencadas no “Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória”:

- |   |  |
|---|--|
| <b>(A)</b> Linguagens e textos                      | <b>(F)</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia     |
| <b>(B)</b> Informação e comunicação                 | <b>(G)</b> Bem-estar, saúde e ambiente             |
| <b>(C)</b> Raciocínio e resolução de problemas      | <b>(H)</b> Sensibilidade estética e artística      |
| <b>(D)</b> Pensamento crítico e pensamento criativo | <b>(I)</b> Saber científico, técnico e tecnológico |
| <b>(E)</b> Relacionamento interpessoal              | <b>(J)</b> Consciência e domínio do corpo.         |

*Barcelinhos, 6 de setembro de 2023.*