

Áreas de Competências do Perfil do Aluno

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

| Domínios/Conteúdos | Aprendizagens essenciais | Descritores | Atividades/Estratégias |
|--|---|---|---|
| <p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> | <p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; | <p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p> <p>G</p> | <ul style="list-style-type: none"> Debate sobre as regras segurança digital; Redefinição de palavras passe das sessões; Leitura e análise de banda desenhada; Visionamento e análise de vídeos; Registo e acesso a uma plataforma colaborativa; Definição de direitos de autor, noção de plágio; Utilização morais digitais para o registo de opiniões; Visualização de pequenos vídeos sobre a importância de adotar as regras de ergonomia. Explorar os recursos do site <i>Seguranet</i>. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. | | |
|--|--|--|--|

| Domínios/Conteúdos | Aprendizagens essenciais | Descritores | Estratégias e atividades |
|--|--|--|--|
| <p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e Colaborar</p> | <p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; • Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Realizar pesquisa, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; | <p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>H</p> <p>I</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação; • Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais; • Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global); • Pensar soluções para o problema, discutir ideias, formular questões e planear as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming <i>online</i>, entre outras; • Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz. | | <p>formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar pesquisas direcionadas. |
|--|--|--|--|

| Domínios | Aprendizagens essenciais | Descritores | Estratégias e atividades |
|-------------------------------------|---|--|---|
| <p>Comunicar e Colaborar</p> | <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração com | <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p> <p>H</p> <p>I</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Explorar as ferramentas de comunicação selecionadas; • Usar espaços/momentos de discussão sobre os temas pesquisados; • Utilizar ferramentas de partilha de informação. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. | | |
|--|---|--|--|

| Domínios | Aprendizagens essenciais (AE) | Descritores | Estratégias e atividades |
|-----------------------|--|--|---|
| Criar e Inovar | <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; • Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; • Compreender o conceito de algoritmo; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando | <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p> <p>H</p> <p>I</p> <p>J</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Criar desafios aos alunos para identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: murais digitais, blocos de notas, diagramas, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções; • Utilização de ferramentas digitais para criar diferentes tipos de artefactos digitais, por exemplo: narrativas digitais, animações, jogos, entre outros. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, <i>smartart</i>, brainstorming online, entre outros);</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaborar algoritmos simples;• Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados;• Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia;• Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação. | | |
|--|--|--|--|

Articulação

A articulação será definida em conselho de turma e com outros projetos em vigor na escola.

Observações

- A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios. Ao longo do ano letivo serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios e a interdisciplinaridade.
- Sempre que se considerar pertinente, serão realizados trabalhos/ atividades no âmbito da disciplina de História e Geografia dos Açores.



GOVERNO
DOS AÇORES

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Tecnologias de Informação e Comunicação – 5.º Ano

Ano Letivo 2022/2023



- * O domínio “Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais” assenta no pressuposto de que as questões de ética e segurança devem estar continuamente presentes e devem ser trabalhadas de forma sistemática e explícita ao longo de todas as aprendizagens essenciais que os alunos realizam na disciplina, tornando-se assim num domínio transversal.