

DEPARTAMENTO CURRICULAR:	Departamento de Ciências Exatas e Naturais	ANO DE ESCOLARIDADE:	5º
CARGA HORÁRIA SEMANAL:	1 Tempo Letivo	PERÍODO DA PLANIFICAÇÃO:	15 SETEMBRO A 15 JUNHO

PLANIFICAÇÃO ANUAL GERAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

DOMÍNIOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES)	ESTRATÉGIAS DE ENSINO / ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM	RECURSOS A UTILIZAR	UNIDADE DIDÁTICA/CONTEÚDOS	ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PASEO (DESCRITORES OPERATIVOS)	PROCESSO DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO AVALIATIVA
Criar e Inovar	<p>Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa.</p> <p>Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas.</p> <p>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>			<p>Processador de Texto:</p> <p>Gerir documentos.</p> <p>Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas.</p> <p>Localizar e substituir informação.</p> <p>Formatar documentos.</p> <p>Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.).</p> <p>Manusear objetos.</p> <p>Personalizar esquema de página.</p> <p>Personalizar cabeçalhos e rodapés.</p>		
	<p>Conhecer as regras das apresentações Multimédia.</p> <p>Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa.</p> <p>Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas.</p> <p>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.</p> <p>Utilizar vários meios audiovisuais.</p> <p>Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.</p> <p>Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.</p> <p>Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.</p> <p>Realizar atividades individuais/pares.</p> <p>Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.</p> <p>Fomentar a pesquisa e análise de informação a utilizar em atividades e projetos.</p>	<p>Google Slides</p> <p>Google Docs</p> <p>Scratch/Ubbu</p> <p>UBBU</p> <p>Google Classroom</p> <p>G Suite</p>	<p>Apresentações Multimédia:</p> <p>Gerir apresentações.</p> <p>Inserir e editar diapositivos.</p> <p>Aplicar e personalizar temas.</p> <p>Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.).</p> <p>Manusear objetos.</p> <p>Transições entre diapositivos.</p> <p>Animar objetos.</p> <p>Utilizar modo de apresentação</p>	A, B, C, D, R, F, H, I.	<p>Trabalho de projeto.</p> <p>Trabalho individual.</p> <p>Trabalho em grupo.</p> <p>Desempenho na atividade laboratorial.</p> <p>Questionários (orais/escritos e/ou práticos).</p>
	<p>Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação.</p> <p>Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas.</p> <p>Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples.</p> <p>Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos.</p> <p>Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.</p> <p>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.</p> <p>Promover a articulação disciplinar.</p> <p>Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.</p>		<p>Introdução à Programação:</p> <p>Gerir projetos.</p> <p>Gerir personagens e cenários.</p> <p>Planear criação de aplicações.</p> <p>Decompor problemas em pequenas partes mais simples.</p> <p>Utilizar blocos de ação.</p> <p>Utilizar estruturas condicionais.</p> <p>Utilizar estruturas de repetição.</p> <p>Detetar e corrigir erros.</p>		

<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p>	<p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia.</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos.</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>			<p>As Tecnologias de Informação e Comunicação:</p> <p>Impacto das TIC no dia-a-dia.</p> <p>Segurança:</p> <p>Utilização de ferramentas digitais.</p> <p>Navegação na Internet.</p> <p>Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos.</p> <p>Regras de utilização e criação de palavras-passe.</p> <p>Direitos de Autor:</p> <p>Normas.</p> <p>Registo das fontes.</p> <p>Pesquisa e Análise de Informação:</p> <p>Utilização do navegador web.</p> <p>Pesquisa de informação.</p> <p>Modelos de pesquisa.</p> <p>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação.</p>	
<p>Investigar e Pesquisar</p>	<p>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online.</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação.</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>			<p>Organização e Gestão da Informação:</p> <p>Organização de marcadores.</p> <p>Gestão de pastas e ficheiros.</p> <p>Ferramentas de Comunicação e Colaboração:</p> <p>Comunicação síncrona.</p> <p>Comunicação assíncrona.</p> <p>Colaboração em ambientes fechados.</p>	
<p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais.</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>			<p>Apresentação e Partilha:</p> <p>Documentos de texto.</p> <p>Apresentações eletrónicas.</p> <p>Aplicações.</p> <p>Outros projetos.</p>	

* Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Nota: A 1ª aula do 1.º período será de apresentação dos alunos, partilha dos conteúdos da disciplina e início da configuração dos alunos na plataforma. A última aula do 1º período, 2º período e do 3º período é de auto e heteroavaliação dos alunos.

Este documento não dispensa a leitura das aprendizagens essenciais do ensino básico que pode ser consultado em <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico> e em <http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais>.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

A - Linguagens e textos

B - Informação e comunicação

C - Raciocínio e resolução de problemas

D - Pensamento crítico e pensamento criativo

E - Relacionamento interpessoal

F - Desenvolvimento pessoal e autonomia

G - Bem-estar, saúde e ambiente

H- Sensibilidade estética e artística

I - Saber científico, técnico e tecnológico

J - Consciência e domínio do corpo

