agrupamento de escolas
antónio correia
de oliveira

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ANTÓNIO CORREIA DE OLIVEIRA

Ano Letivo: 2026/2027

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	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente. Utilizar vários meios audiovisuais. Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações. Disponibilizar roteiros/guiões orientadores. Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos. Realizar atividades individuais/pares. Fomentar o trabalho colaborativo em grupo. Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos. Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração. Promover a articulação disciplinar. Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.	Google Slides Google Docs Scratch/Ubbu UBBU Google Classroom G Suite	**Processador de Texto:** Gerir documentos. Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas. Localizar e substituir informação. Formatar documentos. Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.). Manusear objetos. Personalizar esquema de página. Personalizar cabeçalhos e rodapés.	A, B, C, D, R, F, H, I.	Trabalho de projeto. Trabalho individual. Trabalho em grupo. Desempenho na atividade laboratorial. Questionários (orais/escritos e/ou práticos).
	Conhecer as regras das apresentações Multimédia. Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.			**Apresentações Multimédia:** Gerir apresentações. Inserir e editar diapositivos. Aplicar e personalizar temas. Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.). Manusear objetos. Transições entre diapositivos. Animar objetos. Utilizar modo de apresentação		
	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, 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. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.			**Introdução à Programação:** Gerir projetos. Gerir personagens e cenários. Planear criação de aplicações. Decompor problemas em pequenas partes mais simples. Utilizar blocos de ação. Utilizar estruturas condicionais. Utilizar estruturas de repetição. Detetar e corrigir erros.		

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital
Ouro válido até 01/2026

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

* 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.

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 01/2026

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

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 01/2026