



# Agrupamento de Escolas de Valbom

Sede: Escola Secundária de Valbom

Ano letivo 2023/2024



# REPÚBLICA PORTUGUESA

Direção Geral dos Estabelecimentos Escolares  
Direção de Serviços da Região Norte

EDUCAÇÃO

**Planificação Anual 5.º ano**

**Disciplina:** TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

**Aulas previstas:**

**1.º Período:** 26 **2.º Período:** 22 **3.º Período:** 20

Organizador Curricular (Domínios)	Aprendizagens Essenciais	Estratégias de ensino e Tarefas de aprendizagem	Áreas de competência do perfil dos Alunos	Instrumentos de Avaliação	N.º de aulas
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<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;</li> <li>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os outros domínios.</li> <li>Atividades que fomentem dinâmicas de grupo, debates, brainstormings, criação de jogos, entre outras.</li> </ul>	A B C E F	<p>Trabalhos práticos. Execução de projetos. Grelhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>observação direta;</li> <li>participação e empenho;</li> <li>destreza com o equipamento;</li> <li>relacionamento em grupo.</li> </ul>	Ao longo do semestre
<b>Investigar e pesquisar</b>	<p><b>O aluno planifica investigações online, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Criar estratégias de pesquisa <i>online</i>;</li> <li>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>Definir palavras-chave de pesquisa simples;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</li> </ul>			



## Agrupamento de Escolas de Valbom

Sede: Escola Secundária de Valbom

Ano letivo 2023/2024



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO Direção Geral dos Estabelecimentos  
Escolares  
Direção de Serviços da Região Norte

Organizador Curricular (Domínios)	Aprendizagens Essenciais	Estratégias de ensino e Tarefas de aprendizagem	Áreas de competência do perfil dos Alunos	Instrumentos de Avaliação	N.º de aulas
	<ul style="list-style-type: none"><li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio.</li></ul>				
<b>Colaborar e comunicar</b>	<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;</li><li>Utilizar meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Promover a criação de situações no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos;</li><li>Proporcionar momentos que permitam aos alunos partilhar os projetos.</li></ul>			
<b>Criar e inovar</b>	<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 aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;</li><li>Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;</li><li>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mobilizar as AE dos restantes domínios, fomentando o desenvolvimento de projetos;</li><li>Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos.</li><li>Criar diferentes tipos de artefactos digitais, animações e jogos, entre outros.</li></ul>			