



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE MARTIM DE FREITAS
PLANIFICAÇÃO ANUAL

ANO LETIVO 2024/2025

DEPARTAMENTO CURRICULAR MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS

PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 5.º ANO

N.º de aulas previstas

1º Período: 13 2º Período: 12 3º Período: 7

Domínios/ Temas/ Tópicos/ Subtópicos	Objetivos de aprendizagem Aprendizagens essenciais: Conhecimento, Capacidades e Atitudes	Descritores do perfil dos alunos
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS (*) As Tecnologias de Informação e Comunicação Impacto das TIC no dia a dia 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 Direitos de autor Normas Registo das fontes	E Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação no dia a dia; adoção de práticas seguras na utilização de ferramentas digitais e navegação na internet; ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos; direitos de autor.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE MARTIM DE FREITAS
PLANIFICAÇÃO ANUAL

ANO LETIVO 2024/2025

Domínios/ Temas/ Tópicos/ Subtópicos	Objetivos de aprendizagem Aprendizagens essenciais: Conhecimento, Capacidades e Atitudes	Descritores do perfil dos alunos
INVESTIGAR E PESQUISAR (*) Pesquisa e análise de informação Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação Organização e gestão da informação Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros COMUNICAR E COLABORAR (*) Ferramentas de comunicação e colaboração Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados Apresentação e partilha Aplicações Outros projetos	Planificar uma investigação a realizar online: pesquisar, analisar, organizar e gerir a informação. Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação, colaboração e interação de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE MARTIM DE FREITAS
PLANIFICAÇÃO ANUAL

ANO LETIVO 2024/2025

Domínios/ Temas/ Tópicos/ Subtópicos	Objetivos de aprendizagem Aprendizagens essenciais: Conhecimento, Capacidades e Atitudes	Descritores do perfil dos alunos
CRIAR E INOVAR Estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, exploração de ideias, desenvolvimento do pensamento computacional e produção de artefactos digitais criativos. (*) 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”.	Conhecer estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explorando ideias, desenvolvendo o pensamento computacional e produzindo artefactos digitais criativos, Mobilizar as aprendizagens essenciais dos restantes domínios, fomentando o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em relatórios, diagramas, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros. Criar diferentes tipos de artefactos digitais, por exemplo: narrativas digitais, animações, jogos, entre outros.	