PLANIFICAÇÃO – 2º CICLO
2026-2027

DISCIPLINA / ANO: Tecnologias de Informação e Comunicação **- 5º ANO**

GESTÃO DO TEMPO

1º Semestre / 2.º Semestre		Nº de tempos (por semestre)
	Apresentação	1
	Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	12
	Avaliação das aprendizagens	3
	TOTAL	16

GESTÃO DAS APRENDIZAGENS

Tempos Letivos	Organizador Domínios/Tema (Subdomínios)	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil dos alunos	Descritores do perfil dos alunos
3	**Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais**	**O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:** ▪ 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 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; ▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; ▪ Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	▪ Sugere-se que os descritores relativos à segurança sejam abordados, sempre que necessário e oportuno, no âmbito do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os outros domínios. ▪ Propor atividades sobre os conteúdos, que fomentem dinâmicas de grupo, debates, role-playing, brainstormings, criação de jogos, entre outras.	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J)

3	**Investigar e Pesquisar**	**O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:** ▪ 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; ▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	▪ Propor 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 online, entre outras. ▪ Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros.	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) 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)
3	**Colaborar e Comunicar**	**O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:** ▪ 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; ▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	▪ 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. ▪ Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.	

7	**Criar e Inovar**	**O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:** ▪ Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, 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, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online; ▪ Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	▪ 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. ▪ Programação de atividades no Scratch e/ou nas plataformas: - *https://blockly-games.appspot.com/* - *https://code.org/*	Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)

Áreas de Competências: 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.

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 semestre serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios.

- A articulação com outras disciplinas será definida nos conselhos de turma em função do(s) projeto(s) agregadores definidos pela escola.