

Ano Letivo 2023/2024

Planificação Anual – Oferta Complementar 3.º / 4.º Ano - Cidadania Digital

Domínio/ Tema	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações Estratégicas	Competências do Perfil dos Alunos	Gestão do Tempo
Computador	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; Reconhecer os periféricos de um computador; 	<p>Promover situações de aprendizagem que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizar de forma temática e classificar recursos online segundo as necessidades e interesses dos alunos, identificando a sua origem, autoria e forma de licenciamento. Assumir atitudes críticas e fundamentadas para a utilização adequada e responsável das tecnologias. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Risco de utilização do computador; - Sistema periférico de entrada; - Sistema periférico de saída; - Noção de rede de internet/WiFi/ hotspot; 	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>	<p>Setembro/ Outubro (4 horas)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Manusear as funcionalidades do sistema operativo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Copiar ou mover pastas e ficheiros; - Procurar pastas e ficheiros; - Personalizar o ambiente de trabalho; 		
Processador de Texto	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); 	<ul style="list-style-type: none"> Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa. Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo. Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. <p><u>Competências específicas</u></p> <p><u>3.º Ano</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer o ambiente gráfico; - Abrir e fechar documentos existentes; - Redigir textos; - Utilizar diversas ferramentas do programa; 	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>Outubro/ Novembro/ (6 horas)</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Inserir imagens da galeria e do ficheiro; - Formatar um texto (espaçamento entre linhas, tabulação, marcas, numeração, avanço de linha); - Utilizar o corretor ortográfico; - Renomear documentos; - Inserir formas geométricas e similares; - Inserir símbolos; - Gravar documentos; - Imprimir documentos; <p><u>4.º Ano</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gravar documentos no disco ou em outros suportes; - Retirar informações da internet e inserir num documento. - Inserir numeração de páginas; - Inserir cabeçalho e rodapé; - Inserir caixa texto, formatar e mover; - Agrupar e desagrupar objetos e imagens; 		
--	--	--	--	--

Internet	<ul style="list-style-type: none"> Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global), pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor. Realizar atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online; Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. <p><u>Competências específicas</u></p> <p><u>3.º Ano</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas; - Reconhecer direitos de autor e de imagem; - Compreender o conceito de liberdade de expressão; - Ter noção da importância de referir sempre a autoria dos trabalhos; 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>	<p>Dezembro/ Janeiro/ Fevereiro (6 horas)</p>
----------	---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; 	<ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao email institucional; - Compreender a importância das palavras-passe e a sua confidencialidade; - Conhecer o ambiente gráfico do email e suas funcionalidades; - Cuidados a ter na utilização de ferramentas de comunicação; - <u>Reconhecer a importância de encerrar/terminar sessão de email;</u> - Escrever/enviar mensagens de email; - Ler mensagens recebidas; <p><u>4.º Ano</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anexar documentos ou imagens a um email; - Criação da Classrrom para a turma com email institucional; - Conhecer o ambiente gráfico da Classrrom e suas funcionalidades; - Guardar endereços de sites e páginas nos favoritos; - Copiar blocos de textos para documento word; - Guardar/copiar uma imagem de uma página web; 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	
--	--	--	--	--

<p>Desenho e Tratamento de Imagem</p>	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos; Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas. Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. Utilizar trabalhos ou materiais produzidos pelos próprios ou por terceiros, apresentados em diferentes suportes físicos e digitais, tais como: livros e e-livros; pinturas digitais; notícias de jornais e revistas impressas e as mesmas representações na Web; cartas ou postais e mensagens digitais, para dialogar livremente e registar as considerações próprias e as de colegas, realçando, por exemplo, diferentes pontos de vista. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao programa PAINT através do menu iniciar; - Reconhecer o ambiente gráfico; 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p>	<p>Março/ abril/ maio (10 horas)</p>
--	---	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Redimensionar imagens; - Editar imagens; - Seleccionar partes de uma imagem; - Cortar/copiar imagens; - Utilizar ferramentas de escrita e pintura; - Guardar imagens; - Encerrar o programa; 	Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)	
Ferramentas de Apresentação 4.º Ano	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); ▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa. ▪ Criar, em pequeno grupo, uma apresentação multimédia sobre uma pesquisa efetuada, para resposta a um desafio temático proposto numa área do conhecimento. <p>Competências específicas</p> <p>POWERPOINT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao programa através do menu iniciar; - Conhecer o ambiente gráfico e as suas funcionalidades; - Seleccionar uma estrutura do programa ou em branco; - Inserir diapositivo e seleccionar diapositivo adequado; - Adicionar/duplicar/mover diapositivos; 	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J)	Março/ Abril/ maio (10 horas)

		<ul style="list-style-type: none"> - Escrever nos diapositivos; - Formatar tipo de letra e texto; - Alinhar texto, formatar espaçamentos entre linhas; - Inserir imagens; - Inserir formas geométricas; - Guardar apresentação; - Visualizar apresentação; <p>CANVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao programa através do menu iniciar; - Conhecer o ambiente gráfico e as suas funcionalidades; - Criar um cartaz; - Inserir imagem de fundo e outras imagens; - Inserir e formatar texto; - Partilhar no Google Classroom; - Fazer o Download em PNG ou PDF e guardar; - Encerrar plataforma. 	<p>Comunicador / Desenvolviment o da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p>	
--	--	--	---	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Tratamento de dados – 4.º Ano</p>	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais; 	<ul style="list-style-type: none"> Refletir sobre as diversas áreas da sociedade, onde o digital, a programação e a robótica se encontram presentes; Problematizar situações do quotidiano, formular e resolver problemas, utilizando o pensamento computacional e a programação; Criar algoritmos e/ou programas que envolvam conceitos matemáticos relacionados com o cálculo, a geometria, as sequências e as regularidades; <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder ao programa EXCEL; - Reconhecer o ambiente gráfico e as suas funcionalidades; - Escrever em células; - Formatar células; - Elaborar uma grelha: noção de linha e coluna; - Formatar uma grelha (alargar células, unir células, eliminar linhas/colunas); - Inserir uma função (exemplo: soma); - Guardar documentos; - Encerrar programa; 	<p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>	<p>Junho (4 horas)</p>
--	--	---	--	-----------------------------------

<p>Jogos/ Plataformas Educativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia; 	<ul style="list-style-type: none"> Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados. <p><u>Competências específicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceder às plataformas educativas (exemplo: Hypatiamat, Mais Cidadania, Escola Virtual e outras); - Conhecer o ambiente gráfico das plataformas/jogos educativos; - Desenvolver de forma ativa competências associadas às plataformas/jogos educativos; 	<p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>Ao longo de todo o ano letivo de forma transversal</p>
---	--	---	--	---

Nota: [cor azul diz respeito apenas ao 4.º Ano](#)

Proposta 3.º e 4.º Ano: Participar em palestras relacionadas com a Segurança Digital, em parceria com a Guarda Nacional Republicana (GNR) e/ou outras entidades promotoras;

Nota importante: todas as competências TIC devem ser desenvolvidas de forma transversal a todas as disciplinas;