

PLANIFICAÇÃO ANUAL

DATAS	MÓDULO / CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	Nº DE HORAS/ BLOCOS 90M
Dia/mês a dia/mês 14/09 a 10/11	Módulo 1 - Pesquisar, Filtrar e Estruturar Informação e Conteúdos em Ambientes Digitais - Realizar pesquisas, utilizando palavras-chave e termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver. - Analisar, comparar e avaliar criticamente a qualidade e a credibilidade da informação. - Estruturar os conteúdos em documentos no modelo de relatório ou outro, nomeadamente, nas partes que o constituem (como, capa, índice, introdução, desenvolvimento, conclusão e referências bibliográficas).	25/17
Dia/mês a dia/mês 16/11 a 25/01	Módulo 2 – Organização e Tratamento de Dados - Manipular dados, aplicando critérios, funções e filtros para gerar tabelas, gráficos e diagramas com as aplicações digitais de representação de dados. - Usar as aplicações digitais de representação de dados de forma racional e eficaz, para criar conteúdos, em situações concretas.	25/17
Dia/mês a dia/mês 03/02 a 19/04	Módulo 3 – Gestão de Base de Dados (opcional 1) - Reconhecer as potencialidades dos Sistema de Gestão de Bases de Dados (SGBD). - Identificar as relações entre os elementos que compõem a estrutura de um SGBD. - Utilizar as múltiplas funções de um SGBD (criar, editar e formatar tabelas, consultas, formulários e relatórios). - Saber criar, editar, atualizar e remover dados num SGBD. - Proteger o acesso informação pessoalmente identificável e aos dados armazenados numa base de dados. - Desenvolver soluções através da criação de bases de dados para situações concretas	25/17

Dia/mês a dia/mês 20/04 a 15/06	Módulo 4 – Introdução à programação (opcional 2) • Abordar noções básicas de programação (linguagem, sintaxe e terminologia). • Utilizar ambientes de programação para desenvolver soluções e/ou criar conteúdos para situações concretas. • Utilizar ambientes de programação para interagir com artefactos tangíveis. • Criar e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais.	25/17
TOTAL		100/67

OBJETIVOS GERAIS DA DISCIPLINA:

- Fomentar a disponibilidade para uma aprendizagem ao longo da vida como condição necessária à adaptação a novas situações e à capacidade de resolver problemas no contexto da sociedade do conhecimento;
- Promover a autonomia, a criatividade, a responsabilidade, bem como a capacidade para trabalhar em equipa numa perspetiva de abertura à mudança, à diversidade cultural e ao exercício de uma cidadania ativa;
- Fomentar o interesse pela pesquisa, pela descoberta e pela inovação, face aos desafios da sociedade do conhecimento;
- promover o desenvolvimento de competências na utilização das tecnologias de informação e comunicação para possibilitar uma literacia digital generalizada, num quadro de igualdade de oportunidades e de coesão social;
- fomentar a análise crítica da função e das potencialidades das tecnologias de informação e comunicação;
- desenvolver a capacidade de pesquisar, tratar, produzir e comunicar informação através das tecnologias digitais;
- desenvolver capacidades para utilizar, adequadamente, e manipular com rigor técnico, aplicações informáticas, nomeadamente, em articulação com as aprendizagens e tecnologias específicas das outras áreas curriculares;
- promover práticas inerentes às normas de segurança dos dados e da informação, do direito à imagem e dos direitos de autor;
- mobilizar conhecimentos e incentivar práticas inerentes à navegação segura, ética, crítica e esclarecida na internet e no uso dos diversos dispositivos e artefactos.

COMPETÊNCIAS

Perfil do Aluno	Comunicação e Saber científico, técnico e tecnológico	A, B e I *	Raciocínio, Resolução de problemas, Pensamento crítico, Pensamento criativo	C e D *	Desenvolvimento pessoal, social e autonomia	E, F, G, H e J *
CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	• Dominar técnicas, ferramentas, procedimentos e linguagem do âmbito da disciplina • Adquirir os conhecimentos específicos do âmbito da disciplina • Compreender e usar adequadamente em diferentes contextos termos e conceitos e símbolos • Transformar informação em conhecimento • Dominar a utilização de instrumentos e tecnologias		• Ser capaz de mobilizar as aprendizagens da disciplina para a vida prática e para conceber e realizar produtos úteis • Tomar posições fundamentadas com base numa análise racional e abrangente da informação, e na compreensão de processos e fenómenos científicos • Resolver problemas, tomar decisões, gerir projetos e construir produtos úteis • Partindo da reflexão e interação com outros, desenvolver ideias inovadoras e concretizá-las • Desenvolver a sua capacidade de reflexão crítica • Trabalhar eficazmente em equipa		• Estabelecer objetivos, traçar planos e projetos e ser autónomo na sua concretização. • Demonstrar iniciativa e tomar decisões fundamentadas • Participar com interesse e responsabilidade nas tarefas de aula • Respeitar os compromissos coletivos e aceitar as críticas • Saber trabalhar em equipa • Respeitar regras (sala de aula, Higiene e Segurança no Trabalho, etc) • Revelar sentido estético. • Estabelecer relações harmoniosas e salutareis consigo e com os outros	
PONDERAÇÃO	80%				20%	

* COMPETÊNCIAS DISCRIMINADAS NO “PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA”

A – Linguagem 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.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO: Fichas de trabalho (formativas, sumativas, etc.), trabalho de projeto, trabalho de casa, testes formativos/sumativos, grelha de observação direta e auto/heteroavaliação.