

AGRUPAMENTO de ESCOLAS de PEDRÓGÃO GRANDE
CONSELHO de DOCENTES
Planificação 1º Ciclo do Ensino Básico - 2021/2022
Oferta Complementar - TIC

Domínios	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino	Perfil do Aluno	Aptidões a adquirir pelo 1º Ciclo do Ensino Básico	Processos de recolha de informação
Cidadania Digital	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais, sendo capaz de:</p> <p>Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público;</p> <p>Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador);</p> <p>Ter consciência do impacto das TIC no seu dia-a-dia;</p> <p>Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.</p>	<p>Promover situações de aprendizagem que envolvam por parte do aluno:</p> <p>Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados.</p> <p>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> <p>Organizar de forma temática e classificar recursos online segundo as necessidades e interesses dos alunos, identificando a sua origem, autoria e forma de licenciamento.</p>	<p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador / Investigador (C, D, F, H, I)</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>Usar os dispositivos tecnológicos em segurança.</p> <p>Preservar a sua privacidade. Reconhecer a utilização transversal dos dispositivos tecnológicos na sociedade.</p> <p>Conhecer o sistema informático.</p> <p>Usar a tecnologia com respeito.</p> <p>Identificar as entidades para pedir apoio ou ajuda.</p> <p>Reconhecer a importância dos componentes básicos do sistema operativo.</p> <p>Usar a tecnologia com responsabilidade.</p> <p>Comunicar e partilhar informação.</p>	<p>Instrumentos de Avaliação:</p> <p>Grelhas de observação de aulas e de avaliação da resolução de exercícios, testes e trabalhos práticos, individuais ou de grupo</p> <p>CrITÉRIOS de Avaliação:</p> <p>Conhecimentos adquiridos</p> <p>Aplicação de conhecimentos</p> <p>Participação na aula</p> <p>Interesse</p>

<p>Investigar e Pesquisar</p>	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <p>Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações;</p>	<p>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> <p>Debater temas como autoria, cópia, referência de fontes e salvaguarda de direitos, propiciando em projetos o incentivo à referenciação das fontes.</p> <p>Assumir atitudes críticas e fundamentadas para a utilização adequada e responsável das tecnologias.</p> <p>Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo.</p> <p>Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global),</p>	<p>Comunicador / Desenvolvimento 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>Responsável / autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<p>Reconhecer os comportamentos adequados e inadequados, no espaço digital.</p>	<p>Realização de tarefas</p> <p>Capacidade de iniciativa, criatividade e espírito crítico</p> <p>Segurança na utilização de equipamentos e da internet</p> <p>Respeito pela privacidade dos utilizadores e pelos direitos de autor e propriedade intelectual</p> <p>Comportamento e atitudes na sala de aula</p> <p>Relacionamento interpessoal</p> <p>Assiduidade</p>
--------------------------------------	--	--	---	---	--

<p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar a qualidade da informação recolhida;</p> <p>Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.</p>	<p>pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor.</p> <p>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.</p> <p>Formular questões e planear as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam o registo de notas, murais digitais, diagramas, entre outras.</p> <p>Criar instrumentos que apoiem a recolha, a seleção e a análise da informação recolhida, por exemplo, através da construção de formulários, de tabelas e de linhas cronológicas.</p> <p>Apresentar e partilhar resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador e de outros dispositivos eletrónicos.</p>		<p>Produzir conteúdos digitais simples.</p>	
-------------------------------------	---	--	--	---	--

	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, sendo capaz de:</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação;</p> <p>Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo.</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos;</p> <p>Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros);</p>	<p>Gravar uma pequena notícia em áudio ou vídeo sobre a importância da preservação das espécies, assumindo o papel de um/a locutor/a repórter de rádio ou de televisão.</p> <p>Apresentar no mural/blogue da turma trabalhos experimentais realizados em ciências/estudo do meio, incluindo texto e imagens.</p> <p>Comunicar, por videoconferência com colegas de outra turma/escola/país, no âmbito de um projeto colaborativo (eTwinning, por exemplo) para criarem, em conjunto, um plano de trabalho (por exemplo, colocando e respondendo a questões, negociando prazos, dividindo tarefas).</p> <p>Apresentar a resolução de um problema matemático, previamente proposto a vários grupos, explicitando a solução do problema e gravando as argumentações em áudio ou vídeo, para partilha, por exemplo, na plataforma de ensino e aprendizagem da escola.</p> <p>Criar, em pequeno grupo, um vídeo (ou uma apresentação multimédia) sobre uma pesquisa efetuada, para resposta a</p>		<p>Armazenar e aceder a conteúdos digitais.</p> <p>Manipular, recriar e produzir conteúdos digitais.</p> <p>Organizar os conteúdos digitais.</p> <p>Pesquisar e recolher informações ou conteúdos.</p> <p>Utilizar programas para determinados projetos ou atividades.</p> <p>Projetar e produzir conteúdos digitais.</p> <p>Apresentar trabalhos ou projetos a pequenos grupos.</p> <p>Selecionar o programa para a sua atividade ou projeto.</p> <p>Analisar informação.</p>	
--	--	--	--	--	--

<p>Criar e Inovar</p>	<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração;</p> <p>Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito (páginas Web ou blogues da turma, entre outros).</p> <p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <p>Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;</p>	<p>um desafio temático proposto anteriormente.</p> <p>Organizar debates sobre domínios da Educação para a Cidadania utilizando ferramentas online como, por exemplo, o tricider ou o allourideas.</p> <p>Utilizar ferramentas online (fóruns, wikis, Messenger, etc.) para discutir resultados de um projeto e sua apresentação ao grupo/turma.</p> <p>Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa.</p> <p>Criar, de forma colaborativa, um questionário online sobre um domínio da Educação para a Cidadania, para ser aplicado à comunidade escolar.</p> <p>Realizar debates sobre as características e vantagens do formato digital;</p> <p>Refletir sobre as diversas áreas da sociedade, onde o digital, a programação e a robótica se encontram presentes;</p> <p>Problematizar situações do quotidiano, formular e resolver problemas, utilizando</p>		<p>Compreender o que são algoritmos.</p> <p>Descrever e representar pequenas sequências de ações.</p> <p>Compreender que os algoritmos são incorporados como programas nos dispositivos digitais.</p>	
------------------------------	---	---	--	---	--

<p>Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia;</p> <p>Compreender a importância da produção de artefactos digitais;</p> <p>Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;</p> <p>Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;</p> <p>Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;</p> <p>Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros);</p> <p>Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis.</p>	<p>o pensamento computacional e a programação;</p> <p>Desenvolver atividades de orientação, lateralidade e noções espaciais, através da movimentação de objetos virtuais ou tangíveis, em cenários e em interação com o seu contexto de forma criativa e inovadora;</p> <p>Criar algoritmos e/ou programas que envolvam conceitos matemáticos relacionados com o cálculo, a geometria, as sequências e as regularidades;</p> <p>Construir programas interativos, representando processos ou fenómenos da natureza ligados ao estudo do meio;</p> <p>Conceber artefactos digitais para apresentação de narrativas: música, vídeo, entre outras;</p> <p>Criar algoritmos e/ou programas que envolvam a interação com objetos virtuais ou tangíveis para criar jogos simples.</p>		<p>Identificar e corrigir erros. Ler, interpretar e corrigir programas já existentes.</p> <p>Criar programas.</p> <p>Resolver problemas, criar histórias e construir jogos.</p> <p>Planificar e criar um projeto.</p>	
---	--	--	---	--

ÁREAS DE
COMPETÊNCIAS
DO PERFIL DOS
ALUNOS (ACPA)

