Planificação anual (32 tempos)

Conteúdos	Objetivos (Aprendizagens Essenciais)	Instrumentos de Avaliação	Tempos (45 min.)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais			
Segurança • Regras essenciais e comportamentos adequados; • Mensagens manipuladas ou falsas.	• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança. • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais. • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet. • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas. • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos. • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	• Grelhas de observação de aulas; • Grelhas de avaliação de resolução de exercícios; • Exercícios e fichas de trabalho	1
Sistemas operativos • Apresentação/Conceito de sistema operativo • Exploração de um sistema operativo • Configurações de segurança • Proteção contra vírus; • Instalação e desinstalação de programas.			3
Direitos de autor • Licenças Creative Commons • Plágio			1
Investigar e pesquisar			
Pesquisa, análise, organização e gestão da informação • Trabalho de pesquisa • Aplicação do método Big-6	• 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 aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa *online*. • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. • Analisar criticamente a qualidade da informação.	• Grelhas de observação de aulas; • Grelhas de avaliação de resolução de exercícios; • Exercícios e fichas de trabalho	6

	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.		
Comunicar e colaborar			
Ferramenta de comunicação e colaboração • Apresentação de ferramentas que permitem a comunicação e colaboração • Exploração das ferramentas selecionadas/utilizadas na escola • Partilha de informação	• Identificar novos 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.	• Grelhas de observação de aulas; • Grelhas de avaliação de resolução de exercícios; • Exercícios e fichas de trabalho	3
Criar e inovar			
Edição de Imagem • Apresentação de uma ferramenta que permita a edição de imagem • Criação/Edição de imagens • Trabalho com camadas • Textos • Exportação • Filtros • Transparências	• Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D. • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som, vídeo, modelação e simulação. • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes. • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D. • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.	• Grelhas de observação de aulas • Grelhas de avaliação de resolução de exercícios • Exercícios e fichas de trabalho • Grelhas de avaliação dos trabalhos práticos • Grau de concretização dos projetos propostos • Grelhas de avaliação da apresentação dos trabalhos práticos	6
Edição de áudio • Apresentação de uma ferramenta que permita a edição de áudio • Gravação de voz • Manipulação de áudio • Efeitos			3
Edição de vídeo • Apresentação de uma ferramenta que permita a edição de vídeo • Textos e títulos • Manipulação de vídeo • Animações • Efeitos			4
Modelação 3D • Apresentação de uma			5

ferramenta que permita a modelação 3D • Construção e manipulação de objetos 3D • Textos • Construção livre de objetos 3D • Criação de peças • Importação de imagens			

Aprovado em departamento em 02/07/2026

A Coordenadora de Departamento

_____

Filipa Luz Cordeiro

Aprovado em Conselho Pedagógico em 09/07/2026.

O Presidente do Conselho Pedagógico — O Presidente do Conselho Executivo

_____ — _____

Márcia Ferreira — Paulo Miguel Espínola