



Escola Básica e Secundária da Graciosa

Departamento de Artes, Desporto e Informática

Planificação Anual Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) 8ºano

Aprendizagens essenciais			Tempos letivos (45 min.)
Domínio / Tema e Conteúdo		Conhecimento, Capacidades e Atitudes	
Comunicar e colaborar Correio Eletrónico • Criar e gerir uma conta de correio eletrónico; • Conhecer serviços associados a uma conta de correio eletrónico.	Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Comunicar e colaborar	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.	3
Comunicar e colaborar Produtividade online • Conhecer serviços de produtividade online • Gerir armazenamento de dados na Internet; • Criar documentos online; • Gerir e partilhar documentos na Internet.		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.	3
Criar e Inovar Apresentações Multimédia • Gerir apresentações • Inserir e editar diapositivos • Aplicar e personalizar temas • Inserir objetos na apresentação • Manusear objetos • Transições entre diapositivos • Editar cabeçalho e rodapé • Utilizar modo de apresentação		Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	6

Criar e Inovar Processador de texto • Gerir documentos • Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas • Localizar e substituir informação • Formatar documentos • Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) • Manusear objetos • Personalizar esquema de página • Personalizar cabeçalhos e rodapés	Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Comunicar e colaborar	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados	6
Criar e Inovar Folha de cálculo • Gerir livros • Inserir dados em tabelas • Formatar células • Gerir folhas • Utilizar fórmulas simples • Utilizar funções simples • Criar gráficos simples		Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados	6
Criar e Inovar Edição de imagem • Gestão de projeto de imagem • Transferir imagens capturadas para o computador • Utilização das ferramentas • Utilizar e gerir camadas • Manipulação de imagens		Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados. Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas para a concretização de projetos.	6
Criar e Inovar Introdução à programação de objetos tangíveis • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários • Planear criação de aplicações • Decompor problemas em partes mais simples • Utilizar blocos de ação • Utilizar estruturas condicionais • Utilizar estruturas de repetição • Detetar e corrigir erros • Programar objetos tangíveis (robots, drones, etc.)		Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	8
Total			38

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	
DOMÍNIO / TEMA E CONTEÚDO	CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais * As Tecnologias de Informação e Comunicação • Impacto das TIC no dia-a-dia • Segurança • Utilização de ferramentas digitais • Navegação na Internet • Ergonomia • Regras de utilização e criação de palavras-passe • Direitos de autor • Normas e registo das fontes	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. Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes
Investigar e Pesquisar * Pesquisa e análise de informação • Utilização do navegador web • Pesquisa de informação • Estratégias de pesquisa e análise de informação • Organização e gestão da informação • Organização de marcadores • Gestão de pastas e ficheiros	Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes. Definir mecanismos e funções simples de pesquisa. Utilizar os dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. Realizar pesquisas, utilizando os termos relevantes de acordo com o tema a desenvolver. Analisar criticamente a qualidade da informação. Utilizar os dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.
Comunicar e colaborar * Ferramentas de comunicação e colaboração • Comunicação síncrona e comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados • Apresentação e partilha • Documentos de texto • Apresentações eletrónicas • Outros projetos	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.

Nota: Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.