

PLANO ANUAL DE TRABALHO

Tecnologias de Informação e Comunicação
4º Ano

2025 | 2026

TEMPOS PREVISTOS

1.º PERÍODO	2.º PERÍODO	3.º PERÍODO
12 tempos	11 tempos	10 tempos

GESTÃO DOS TEMPOS LETIVOS

1.º PERÍODO	Tempos	2.º PERÍODO	Tempos	3.º PERÍODO	Tempos
Apresentação e atividades iniciais	2	Apresentação e atividades iniciais		Apresentação e atividades iniciais	
Avaliação diagnóstica		Avaliação diagnóstica		Avaliação diagnóstica	
Avaliação (sumativa classificatória) ...	1	Avaliação (sumativa classificatória) ...	1	Avaliação (sumativa classificatória) ...	1
Ensino/Aprendizagem/Avaliação formativa (incluindo recuperação e consolidação de aprendizagens)	9	Ensino/Aprendizagem/Avaliação formativa (incluindo recuperação e consolidação de aprendizagens)	10	Ensino/Aprendizagem/Avaliação formativa (incluindo recuperação e consolidação de aprendizagens)	9
Total	12	Total	11	Total	8

1.º PERÍODO

DOMÍNIO /TEMA	SUBDOMÍNIO/ CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO	N.º DE TEMPOS (50m)
Criar e Inovar	Apresentações Multimédia • Gerir apresentações • Inserir e editar diapositivos • Aplicar e personalizar temas • Inserir objetos na apresentação • Manusear objetos • Transições entre diapositivos • Animar objetos • 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.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	6

2.º PERÍODO

DOMÍNIO /TEMA	SUBDOMÍNIO/ CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO	N.º DE TEMPOS (50m)
Criar e Inovar	Introdução à programação - Gerir projetos - Gerir personagens e cenários - Planear criação de aplicações - Decompor problemas em pequenas partes mais simples - Utilizar blocos de ação - Utilizar estruturas condicionais - Utilizar estruturas de repetição - Detectar e corrigir erros	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	11

3.º PERÍODO

DOMÍNIO /TEMA	SUBDOMÍNIO/ CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO	N.º DE TEMPOS (50m)
Criar e Inovar	Ambientes computacionais: Aprender a programar robôs	Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	9

DOMÍNIO /TEMA	SUBDOMÍNIO/ CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO	N.º DE TEMPOS (50m)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Conceitos básicos de Informática Ferramentas digitais e de navegação na internet	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia. Conhecer alguns conceitos básicos de Informática. Utilizar ferramentas digitais e de navegação na internet. Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade.	Conhecedor/Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)	

DOMÍNIO /TEMA	SUBDMÍNIO/ CONTEÚDOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO	N.º DE TEMPOS (50m)
Investigar e Pesquisar	Organização e gestão da informação	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)	
	Navegação web	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.		
Comunicar e colaborar	Motores de pesquisa	Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a trabalhar.	Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
	Ferramentas de comunicação	Conhecer aplicações que permitam a comunicação e a colaboração. Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados (email institucional e ferramentas do Microsoft 365).		
	Plataformas de apoio à comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados	Utilização da plataforma de apoio à comunicação e colaboração, Microsoft 365. Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando os meios digitais de comunicação e colaboração.		

- a) A gestão dos tempos pode sofrer alterações de acordo com o número de aulas previsto para recuperação das aprendizagens, a especificidade do grupo turma, as atividades que venham a ser propostas no âmbito do Plano Curricular de Turma, situações imprevistas e outras atividades e projetos a desenvolver na escola.
- b) A planificação anual não pressupõe uma abordagem sequencial dos domínios, pois depende das atividades a desenvolver em cada turma. O número de aulas estipulado para cada unidade tem um carácter indicativo, já que poderá variar em função das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.
- c) Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”; “Investigar e Pesquisar”; “Comunicar e colaborar”, não são estanques e podem não ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.