Plano Curricular de Tecnologias da Informação e Comunicação

2º Ano - Ano Letivo 2026/2027

Conteúdos Programados

Aprendizagens Essenciais

A)

CIDADANIA DIGITAL

Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:

- 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 adotar comportamentos em conformidade;
- Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos.

B)

INVESTIGAR E PESQUISAR

Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:

- Utilizar o computador e/ou outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;
- Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;
- Analisar criticamente a qualidade da informação;
- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.

C)

COMUNICAR E COLABORAR

Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:

- Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;
- 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.

D)

CRIAR E INOVAR

Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:

- Conhecer os diferentes botões do rato e de que forma podem ser utilizados, com diferentes finalidades;
- Conhecer o teclado e utilizá-lo para escrita;
- Abrir documentos e aplicações presentes no ambiente de trabalho, para tornar o trabalho futuro autónomo;
- Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados;
- Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa.
- Caracterizar ferramentas digitais abordadas;
- Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples.

1º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	12	

2º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	10	

3º Período

Conteúdos Programados	Aulas Previstas	Aulas Dadas
A + B + C + D	12	

Nota: Cada aula corresponde a 45 minutos.