Planificação Geral 2026/2027

Disciplina: **Oferta Complementar**
Ano: **2ºano**

1.º Semestre		2.º Semestre	
N.º de aulas previstas	17	N.º de aulas previstas	19

Aprendizagens Essenciais

- Consciencializar para a importância de comportamentos de autoproteção.
- Refletir acerca do modo como gerem os seus documentos digitais.
- Compreender a importância de guardar e imprimir o trabalho realizado no computador de forma simples e prática.
- Desenvolver competências básicas com rato e teclado.
- Utilizar um software gráfico simples.
- Aprender a guardar ficheiros num local definido.
- Implementar conteúdos teóricos e práticos já lecionados:
- Explorar o computador e reconhecer partes básicas (ecrã, rato, teclado, botões).
- Reconhecer exemplos reais de IA no quotidiano.
- Compreender que a IA precisa de dados para funcionar.
- Imaginar e descrever novas máquinas inteligentes.
- Refletir sobre como uma IA aprende.
- Reconhecer objetos que funcionam com Internet.
- Compreender que esses objetos se “comunicam”.
- Conhecer o termo “IoT” e o que significa.
- Entender que a internet não é só ver e ouvir — pode também “simular tocar”.
- Conhecer que a Internet tem evoluído com o tempo.
- Imaginar a Internet como uma experiência sensorial.
- Identificar comportamentos de risco (clicar em links estranhos, instalar sem saber).
- Saber que há “vírus” que fazem mal aos dispositivos.
- Praticar pedir ajuda sempre que há dúvidas.
- Definir vírus /malware.
- Listar diversos tipos de vírus/ ameaças: Trojan horses;Bot ; Worm.
- Definir Spyware.
- Listar tipos de Spyware:Screen Logger; Key Logger; Infostealer; Password Stealer; Banker trojan.
- Entender para que serve uma palavra-passe.
- Criar palavras-passe simples, mas seguras com ajuda.
- Reconhecer que **nomes de animais, datas de nascimento e hobbies** não são boas escolhas.
- Saber que há programas (antivírus) que protegem o tablet/computador.
- Entender que anúncios em apps podem ser perigosos.
- Aprender a verificar se uma app vem de uma loja oficial.
- Distinguir entre informações públicas e privadas.
- Entender o conceito de “ficar para sempre” na internet.
- Conhecer a ideia de pegada digital de forma visual/simbólica.
- Identificar o que nunca devemos partilhar online (dados, fotos, vídeos).
- Entender que o que colocamos na internet pode ser copiado e reenviado.
- Aprender a guardar ficheiros com ajuda.
- Reconhecer o que pode ou não ser partilhado online com segurança.
- Refletir sobre os riscos de expor imagens e informações pessoais.
- Desenvolver empatia digital e respeito pelos outros.
- Começar a distinguir entre conteúdo público e privado.
- Compreender o uso de palavras-chave simples.
- Saber escolher palavras certas para procurar uma informação específica.

- Conhecer a barra de pesquisa e o botão “pesquisar”.
- Conhecer, em linguagem simples, os direitos digitais das crianças.
- Desenvolver consciência de que as crianças têm o direito de estar seguras e serem respeitadas na internet.
- Distinguir entre imagens reais e imagens editadas.
- Observar com atenção sinais visuais de manipulação.
- Desenvolver a perceção crítica da imagem como representação.
- Refletir sobre o que é possível na realidade e o que pode ser inventado digitalmente.

PONDERAÇÃO POR DOMÍNIOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
Domínios de aprendizagem	**Ponderação**	**Critérios de avaliação**
Manuseamento de dispositivos eletrónicos	15%	**Compreensão** **Apropriação** **Rigor** **Clareza** **Raciocínio** **Reflexão** **Criatividade** **Responsabilidade** **Participação** **Cooperação**
Para que serve a Internet?	15%	
Segurança na Internet	20%	
Comunicação e colaboração digital	15%	
Pesquisa, seleção e produção de informação	15%	
Ser responsável na Internet Digital	20%	