
Planificação Anual da Disciplina – Estudo e Inovação Digital

4.º Ano

A disciplina "Estudo e Inovação Digital" (EID) visa combinar o Apoio ao Estudo com o desenvolvimento de competências digitais e tecnológicas. Esta abordagem holística proporciona aos alunos as ferramentas necessárias para se tornarem proficientes no uso da tecnologia.

A disciplina baseia-se em três princípios fundamentais: **a aprendizagem experiencial e colaborativa**, que promove a aprendizagem ativa através de experiências práticas e projetos colaborativos. Esta abordagem incentiva os alunos a aprenderem uns com os outros e a trabalharem em equipa para resolver problemas e completar tarefas; **o desenvolvimento simultâneo de competências técnicas, sociais e comportamentais**, focando-se na integração destas competências para formar indivíduos adaptáveis e resilientes; **a utilização da tecnologia como um meio de desenvolvimento**, onde diversas plataformas e ferramentas digitais são integradas para proporcionar uma experiência educativa abrangente e enriquecedora.

A metodologia de ensino da EID é variada e dinâmica. As atividades práticas e os projetos são centrais, permitindo que os alunos apliquem os conhecimentos adquiridos de forma concreta. A avaliação contínua e formativa desempenha um papel crucial na metodologia da EID. O progresso dos alunos é avaliado continuamente através de observações, participação em atividades e revisão de trabalhos práticos, com feedback regular e construtivo. Além disso, a disciplina integra o desenvolvimento de competências transversais, tais como pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade e comunicação, reforçando estas competências de forma integrada com os conteúdos de apoio ao estudo e tecnológicos. O ambiente de aprendizagem na EID é inclusivo e motivador, incentivando a curiosidade, a experimentação e a colaboração. As abordagens pedagógicas são adaptadas ao ritmo de aprendizagem de cada aluno, promovendo a inclusão e garantindo que todos os alunos possam beneficiar plenamente da disciplina.

A disciplina "Estudo e Inovação Digital" visa proporcionar uma formação abrangente e integrada que prepara os alunos para os desafios do mundo digital. Com uma abordagem pedagógica que combina o apoio ao estudo com a literacia digital, a EID fomenta o desenvolvimento de competências técnicas, sociais e comportamentais, utilizando a tecnologia como um meio para promover o desenvolvimento integral dos alunos.

Domínio 1 | Cidadania digital

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
Literacia e Segurança Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; • Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais; • Desenvolver a literacia digital e a autonomia na gestão de contas institucionais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar procedimentos seguros a adotar no que respeita à segurança dos dados; • Conhecer e adotar comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação; • Utilizar ferramentas de comunicação digital de forma eficiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta e grelhas de registo • Registos de Autorregulação • Criação de conteúdos digitais • ...

Domínio 2 | Investigação, Pesquisa e Tratamento da Informação

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
Digitação Pesquisa e seleção de informação Modelação 3D Eletrónica	<ul style="list-style-type: none"> • Tratar e avaliar informação de forma crítica e autónoma, transformando-a em conhecimento; • Utilizar técnicas diversificadas de pesquisa, seleção e tratamento de informação em função das diferentes necessidades, contextos e situações; • Promover a capacidade de organização e planificação; • Desenvolver competências de comunicação escrita; • Avaliar e tomar decisões sobre a tecnologia e o produto em causa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender diferentes tipos de informação (exemplo: informação textual, gráfica, icónica, audiovisual, sonora, entre outros); • Escrever textos de géneros variados, adequados a finalidades específicas, em diferentes suportes; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Analisar e interpretar informação representada de diversas formas; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Avaliar os resultados, identificar as melhorias e consolidar a aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais • Participação oral • Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos • Atividades orientadas / Fichas de trabalho • Observação direta e grelhas de registo • Registos de Autorregulação • ...

Domínio 3 | Comunicação e Colaboração

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
<p>Digitação</p> <p>Pesquisa e seleção de informação</p> <p>Pensamento Computacional, Programação e Robótica</p> <p>Modelação 3D</p> <p>Eletrónica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selecionar soluções tecnológicas adequadas para a realização de trabalhos colaborativos no âmbito de atividades diversas; • Desenvolver competências de comunicação (oral e escrita) e de argumentação usando, com correção, a língua portuguesa; • Promover o espírito crítico, em ambiente de debate; • Adotar comportamentos colaborativos, de partilha de informação e de conhecimento; • Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); • Promover a resolução de problemas e a tomada de decisões; • Participar e cooperar nas atividades propostas, revelando responsabilidade, respeito e organização. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usar a palavra com propriedade para expor conhecimentos e apresentar trabalhos; • Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo; • Comunicar raciocínios, procedimentos e conclusões, utilizando linguagem adequada; • Utilizar ferramentas digitais para apresentação de informação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais • Participação oral • Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos • Atividades orientadas / Fichas de trabalho • Observação direta e grelhas de registo • Registos de Autorregulação • ...

Domínio 4 | Criação e Inovação

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
<p>Pensamento Computacional, Programação e Robótica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; • Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais; • Promover o uso de ferramentas digitais para elaboração de conteúdos; • Desenvolver a capacidade de resolver 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais • Participação oral • Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou

<p>Modelação 3D</p> <p>Eletrónica</p>	<p>rodeia;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar cenários de aprendizagem recorrendo às metodologias de trabalho de projeto e resolução de problemas; • Promover o pensamento crítico, no desenvolvimento de soluções criativas para problemas específicos; • Promover a integração curricular das competências digitais; • Desenvolver competências técnicas na área do pensamento computacional, através da identificação de sequências de ações, algoritmos, suas funções e sua aplicação em atividades do quotidiano; • Desenvolver competências de literacia tecnológica, através do pensamento computacional, suas funções e sua aplicação em programação; • Desenvolver competências na área da literacia digital, da informação e de dados, através da interação digital, das suas funções e da sua aplicação no dia-a-dia; • Utilizar corretamente linguagens de programação gráfica para criar programas simples; • Programar objetos tangíveis para a resolução de problemas; • Desenvolver competências de criação, edição e manipulação de objetos em três dimensões; • Desenvolver competências técnicas na área da eletrónica, através da identificação de componentes, as suas funções e a sua aplicação em circuitos. 	<p>problemas através da criação de soluções, originais e criativas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar e criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos; • Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos; • Criar e manipular personagens, cenários e objetos em plataformas de programação visual; • Aprender sobre a lógica de programação, incluindo sequências de comandos, eventos, ações, estruturas condicionais, ciclos de repetição e variáveis. • Realizar atividades práticas que envolvam a programação de objetos tangíveis; • Criar e implementar um tabuleiro de jogo para robôs utilizando ferramentas digitais. • Adquirir conhecimentos técnicos de modelação em 3D; • Adquirir conceitos básicos de eletricidade, compreender os componentes do circuito; adquirir competências práticas de montagem e conexão. 	<p>Trabalhos práticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atividades orientadas / Fichas de trabalho • Observação direta e grelhas de registo • Registos de Autorregulação • ...
---	--	--	---

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO - ANO LETIVO 2025/2026
GRUPO DISCIPLINAR 110 – 1.ºCiclo

DISCIPLINA: **Estudo e Inovação Digital** – 4º ano

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETENCIA Do PASEO*	DESCRITORES ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos	Domínio 1 Cidadania digital	10%	A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> Identifica e adota procedimentos seguros no que respeita à segurança dos dados e/ou partilha dos mesmos em situações de comunicação, utilizando ferramentas de comunicação digital de forma eficiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais Participação oral Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos Atividades orientadas / Fichas de trabalho Observação direta e grelhas de registo Registos de Autorregulação ...
	Domínio 2 Investigação, Pesquisa e Tratamento da Informação	20%		<ul style="list-style-type: none"> Pesquisa, seleciona e organiza informação de forma adequada aos diferentes contextos e necessidades, e comunica através de textos de géneros variados (narrativos e/ou informativos) ajustados a finalidades específicas. 	
	Domínio 3 Comunicação e Colaboração	20%		<ul style="list-style-type: none"> Comunica raciocínios, procedimentos e conclusões com linguagem adequada, evidenciando participação, cooperação e responsabilidade nas atividades propostas. 	
	Domínio 4 Criação e Inovação	50%		<ul style="list-style-type: none"> Demonstra competência técnica na utilização de ferramentas e tecnologias, aplicando o pensamento crítico para explorar soluções criativas e inovadoras que respondam de forma eficaz aos problemas apresentados. 	
		100%			

OBSERVAÇÕES* Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **A** - Linguagens e textos; **B** - Informação e comunicação; **C** - Raciocínio e resolução de problemas; **D** - Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** - Relacionamento interpessoal; **F** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** - Bem-estar, saúde e ambiente; **H** - Sensibilidade estética e artística; **I** - Saber científico, técnico e tecnológico; **J** - Consciência e domínio do corpo.