

Domínios	Metas Curriculares	Conteúdos/Temas
A informação, o conhecimento e o mundo das tecnologias	<ul style="list-style-type: none"> Compreender a evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e o seu papel no mundo contemporâneo 	<ul style="list-style-type: none"> Conceitos básicos de Informática e Tecnologias de Informação e Comunicação; Marcos da História das TIC; Papel das tecnologias na sociedade; Aplicação da tecnologia a contexto de cidadania digital;
Utilização do computador e/ou dispositivos eletrónicos similares em segurança	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar adequadamente o computador e/ou dispositivos eletrónicos similares que processem dados; 	<ul style="list-style-type: none"> Hardware; <ul style="list-style-type: none"> A unidade de sistemas; Dispositivos de entrada e saída de dados e informação; Dispositivos de armazenamento; Software <ul style="list-style-type: none"> Software de sistema; Software de aplicação Regras de ergonomia
Gestão da Informação	<ul style="list-style-type: none"> Gerir a informação num computador e/ou em dispositivos eletrónicos similares. 	<ul style="list-style-type: none"> Ambiente de trabalho; Ficheiros e Pastas; Visualização de ficheiros e pastas; Espaço ocupado por ficheiros; Software de compressão de dados;
Tipos de software	<ul style="list-style-type: none"> Explorar diferentes tipos de software; 	<ul style="list-style-type: none"> Propriedade intelectual e direito de autor; Software livre, proprietário e comercial; Download de software Software de aplicação; Instalar um Programa; Aceder a um programa.

A Pesquisa de informação na Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar diferentes formas de informação disponível na Internet; • Navegar de forma segura na Internet; • Pesquisar informação na Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • A internet e www; • Evolução; • Principais serviços; • Endereços da internet; • Funcionalidades genéricas dos browsers.
Exploração de ambientes computacionais	<ul style="list-style-type: none"> • Criar um produto original de forma colaborativa e com uma temática definida, com recurso a ferramentas e ambientes computacionais apropriados à idade e ao estágio de desenvolvimento cognitivo dos alunos 	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientes computacionais – Programas SCRATCH; • Introdução à programação • Componentes estruturais de programação • Criação de aplicações/ jogos interativos
Produção e edição de documentos	<ul style="list-style-type: none"> • Criar um documento com texto e objetos gráficos, resultante de trabalho de pesquisa e de análise de informação obtida na Internet sobre um tema específico do currículo utilizando as funcionalidades elementares de uma ferramenta de edição e de produção de documentos. 	
Produção e edição de apresentações multimédia	<ul style="list-style-type: none"> • Criar uma apresentação multimédia original sobre uma temática utilizando as funcionalidades elementares de uma ferramenta de edição e de produção de apresentações multimédia. 	

Departamento Matemática e Ciências Experimentais