

PLANIFICAÇÃO – 3º CICLO

2025-2026

DISCIPLINA / ANO: Tecnologias da Informação e Comunicação - 7º ANO

GESTÃO DO TEMPO

1º SEMESTRE	Nº de tempos		2º SEMESTRE	Nº de tempos	
	Apresentação	1		Desenvolvimento das aprendizagens	12
Desenvolvimento das aprendizagens	12	Avaliação das aprendizagens	3		
Avaliação das aprendizagens	3	TOTAL	16	TOTAL	15

Tempos Letivos	Organizador Domínios/Tema (Subdomínios)	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil dos alunos	Descritores do perfil dos alunos
4	Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. • Utilização da Plataforma Segura Net; • Fomentar dinâmicas de grupo, debates, roleplaying, brainstormings, criação de jogos, entre outros. • Realização de brainstormings sobre segurança digital e direitos de autor; • Visualização de vídeos temáticos. 	<p>Conhecedor /sabedor / culto /informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador /Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador /Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo /colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável /Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

4	Investigar e Pesquisar	<p>O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa <i>online</i>; • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais; • Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos. • Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global); • Pensar soluções para o problema, discutir ideias, formular questões e planear as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras; • Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros; 	<p>Conhecedor /sabedor / culto /informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador /Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador /Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo /colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável /Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
---	------------------------	---	---	--

<p style="text-align: center; font-size: 24pt; font-weight: bold;">4</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">Colaborar e Comunicar</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação; • Utilização de ferramentas de gestão de aprendizagens para participar em projetos colaborativos com outras disciplinas. • Proporcionar atividades em que os alunos usam o computador e/ou dispositivos eletrónicos similares para processar dados, partilhar informação e comunicar de forma síncrona e assíncrona em fóruns, salas de conversação instantânea e outras que potenciem o trabalho colaborativo. 	<p>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) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e 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)</p>
--	---	--	--	--

19	Criar e inovar	<p>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares e ou domínios das TIC, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. • Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em storyboards, diagramas, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros; • Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: narrativas (digitais), vídeos, book-trailers, podcasts, audiolivros, posters, flyers, cartões comemorativos, banda desenhada, animações, etc. • Modelar protótipos de objetos em 3D 	<p>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) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e 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)</p>
----	----------------	--	---	--

Áreas de Competências: 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.

OBSERVAÇÕES:

- A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios. Ao longo do ano serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios.
- A articulação com outras disciplinas será definida nos conselhos de turma em função do(s) projeto(s) agregadores definidos pela escola.

8 de outubro de 2025

Grupo Disciplinar de Informática