

Ano letivo 2025/2026

ESCOLA BÁSICA 2,3 DO MONTE DA CAPARICA

	Aulas Previstas
Semestre	34

Planificação da disciplina:

Tecnologias de Informação e Comunicação – 7º ano

Domínio	Conteúdos/Descritores de Desempenho	Metodologias/Estratégias	Avaliação	Tempos letivos (45')
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"> 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 na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 	<p>Realização de atividades promotoras do trabalho articulado com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais.</p> <p>Realização de atividades sobre os conteúdos tais como debates, role-playing, brainstormings, entre outras.</p> <p>Realização de exercícios práticos para concretização e consolidação de conteúdos.</p> <p>Elaboração de trabalhos recorrendo à ferramenta de trabalho adequada</p> <p>SUGESTÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; Registo no mural do paddlet, para colocação de trabalhos. Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e colocá-las no mural para debater com os colegas. Definição de direitos de autor, noção de plágio. Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor. <p>PROJETO SEGURANET</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações;</p> <p>Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	<p>(Transversal e para ser desenvolvido no âmbito dos três domínios que se seguem)</p>

<p>Investigar e pesquisar</p>	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; • Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz. 	<p>Realização de atividades promotoras de investigação e pesquisa individual, em pares ou em grupo, com base em temáticas da disciplina, de outras áreas disciplinares ou transversais ao currículo.</p> <p>Realização de trabalho colaborativo entre alunos e orienta-os no desenho e nas diferentes fases da pesquisa, com recurso às ferramentas digitais apropriadas, identificando as questões a ser respondidas, estruturando e organizando a informação, para posterior validação na outra disciplina com a qual foi feita a articulação de trabalho conjunto.</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações; Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	<p>6</p>
<p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração recorrendo preferencialmente às Google Applications associadas ao mail institucional, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; • 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 com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. <p>Utilizar o mail, contactos, drive, partilha de docs, elaboração de documentos colaborativos e Teams</p>	<p>Promoção da criação de situações em que o aluno comunica, colabora e interage de forma adequada em ambientes virtuais de aprendizagem/sistemas de gestão de aprendizagem, explorando plataformas para comunicação e desenvolvimento de projetos locais, nacionais e internacionais com públicos conhecidos e no âmbito de atividades de índole curricular.</p> <p>Promoção da realização de atividades interdisciplinares (por exemplo, no âmbito do projeto curricular de turma, plano anual de atividades, promoção da educação para a saúde, segurança digital, cidadania, entre outros) que permitam ao aluno apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, os produtos desenvolvidos nas atividades e projetos utilizando aplicações online ou offline de suporte a apresentações multimédia.</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações; Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	<p>8</p>

		Possível articulação com a disciplina de Português para garantir validação das atividades promotoras da expressão escrita e oral, através das tecnologias.		
Criar e Inovar	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, áudio, vídeo e modelação 3D;</p> <p>Edição de Texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar um documento ou usar um modelo de documento já existente, com formato e apresentação adequados ao fim proposto; • Formatar adequadamente o conteúdo do documento (formatação de caracteres, alinhamento e espaçamento de parágrafos, avanços, limites e sombreados ou outros que se justifiquem no âmbito do trabalho em curso); • Aplicar marcas e listas numeradas a parágrafos, de acordo com as necessidades e finalidades do documento em causa; • Inserir e manusear adequadamente objetos no documento; • Alterar margens e inserir cabeçalhos, rodapés e números de página e, se necessário, fazer uso de quebras de página e de secção no documento; • Aplicar estilos para automaticamente criar um índice no documento; • Integração de imagens vetoriais. <ul style="list-style-type: none"> ○ Decompor ○ Colorir ○ Modificar • Integração de mapas de ideias recorrendo ao SmartArt • Guardar o documento em diferentes localizações e com diferentes formatos. <p>Edição de imagem, áudio e vídeo, explorando <i>softwares</i> pedagógicos de utilização livre.</p> <p>Modelação 3D</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</p>	<p>Identificação de problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: mapas conceptuais, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções.</p> <p>Elaboração, individual ou colaborativamente, de diferentes tipos de artefactos digitais, utilizando ferramentas, locais ou online, de criação e apresentação de textos, no apoio a atividades e projetos, preferencialmente com ligação aos conteúdos de outras áreas disciplinares, para fomentar a criatividade.</p> <p>Em função da caracterização da turma e dos interesses dos alunos, pode ser proposto que, no âmbito do apoio ao desenvolvimento de projetos, os alunos produzam, por exemplo, jogos, cartazes digitais, infográficos, animações 2D</p> <p>Dinamização de atividades/projetos que permitam a interação com softwares de Edição de imagem, áudio e/ou vídeo, através da utilização dos softwares GIMP, Audacity e VSDC</p> <p>Dinamização de atividades que visem o contacto e exploração das principais funcionalidades do Tinkercad. https://www.tinkercad.com/</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações; Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	20