

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE VILA FLOR – 151841
ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA DE VILA FLOR – 346184

PLANIFICAÇÃO MÉDIO PRAZO – TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 7.º ANO
2022-2023

Domínios/Temas de aprendizagens	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ser capaz de:	Conteúdos	Ações estratégicas	Perfil dos Alunos		Gestão do tempo (Tempos letivos de 45 minutos)	Instrumentos de avaliação
				Áreas de Competência	Descritores		
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes Digitais	<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 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; <p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	<p>As Tecnologias de Informação e Comunicação Impacto das TIC no dia a dia</p> <p>Segurança Utilização de ferramentas digitais Navegação na internet Ergonomia na utilização do computador e/ou dispositivos eletrónicos Regras de utilização e criação de palavras passe</p> <p>Direitos de autor Normas Registo das fontes</p>	<p>Noção de software e sua classificação;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificação do software quanto à propriedade intelectual; • Sistemas operativos: sua função e diferentes versões; • Riscos da utilização de dispositivos; • Práticas de proteção de dispositivos; • Riscos da instalação e atualização de software; • Práticas seguras de instalação e atualização de software; • Riscos do comportamento inadequado do uso de dados pessoais; Práticas de proteção da privacidade; • Riscos da utilização de ferramentas digitais; • Riscos da navegação na internet; • Práticas seguras de utilização de 	<p>A Linguagens e textos</p> <p>B Informação e Comunicação</p> <p>C Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>E Relacionamento interpessoal</p> <p>F Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H Sensibilidade estética e artística</p> <p>I Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J Consciência e</p>	<p>Critérios de desempenho dos alunos por área de competência do PASEO – Anexo I – Critérios Gerais de Avaliação</p>	4	<p>Conhecimentos e Capacidades - 70%</p> <ul style="list-style-type: none"> - trabalhos práticos (50%) - outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade de cada módulo): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%) <p>Atitudes - 30% Grelhas de observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidade e integridade (6%) - Excelência e exigência (6%) - Curiosidade, reflexão e inovação (6%) - Cidadania e participação (6%) - Liberdade (6%)

Domínios/Temas de aprendizagens	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ser capaz de:	Conteúdos	Ações estratégicas	Perfil dos Alunos		Gestão do tempo (Tempos letivos de 45 minutos)	Instrumentos de avaliação
				Áreas de Competência	Descritores		
			ferramentas digitais e de navegação na internet; •Análise da veracidade de mensagens; •Riscos associados ao uso indevido de imagens, sons e vídeos; •Direitos de autor e propriedade intelectual; •Regras de licenciamento	domínio do corpo			
Investigar e Pesquisar	<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; •Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; •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 online; •Analisar criticamente a qualidade da informação; •Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação. 	<p>Pesquisa e análise de informação Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa</p> <p>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação Organização e gestão da informação Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros</p>	<p>Estratégias de investigação e pesquisa;</p> <ul style="list-style-type: none"> •Ferramentas de pesquisa; •Pesquisa de imagens sem restrições de utilização; •Serviços da internet; •Motores de pesquisa e suas funcionalidades; •Bibliotecas e enciclopédias digitais; •Navegador web e suas funcionalidades; •Motores de pesquisa e suas funcionalidades; •Métodos de investigação, pesquisa e análise de informação; •Critérios de credibilidade das fontes; •Organização da pesquisa; •Organização e gestão da informação; •Gestão de pastas, 	<p>A Linguagens e textos</p> <p>B Informação e Comunicação</p> <p>C Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>E Relacionamento interpessoal</p> <p>F Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H Sensibilidade estética e artística</p> <p>I Saber científico, técnico e tecnológico</p>	<p>Critérios de desempenho dos alunos por área de competência do PASEO – Anexo I – Critérios Gerais de Avaliação</p>	4	<p>Conhecimentos e Capacidades - 70%</p> <ul style="list-style-type: none"> - trabalhos práticos (50%) - outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade de cada módulo): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%) <p>Atitudes - 30% Grelhas de observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Responsabilidade e integridade (6%) -Excelência e exigência (6%) -Curiosidade, reflexão e inovação (6%) -Cidadania e participação (6%)

Domínios/Temas de aprendizagens	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ser capaz de:	Conteúdos	Ações estratégicas	Perfil dos Alunos		Gestão do tempo (Tempos letivos de 45 minutos)	Instrumentos de avaliação
				Áreas de Competência	Descritores		
			ficheiros e marcadores.	J Consciência e domínio do corpo			-Liberdade (6%)
Comunicar e Colaborar	Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: 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.	Ferramentas de comunicação e colaboração Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados Apresentação e partilha Documentos de texto Apresentações eletrónicas Aplicações Outros projetos	Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos. Criar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. Sugere-se a utilização de plataformas distintas das utilizadas no ano anterior.	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	Critérios de desempenho dos alunos por área de competência do PASEO – Anexo I – Critérios Gerais de Avaliação	4	Conhecimentos e Capacidades - 70% - trabalhos práticos (50%) - outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade de cada módulo): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%) Atitudes - 30% Grelhas de observação: -Responsabilidade e integridade (6%) -Excelência e exigência (6%) -Curiosidade, reflexão e inovação (6%) -Cidadania e participação (6%) -Liberdade (6%)
Criar e Inovar	O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à	Formatos de ficheiros de imagens mais comuns; • Conversão de formatos de	Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas	A Linguagens e textos B Informação e Comunicação	Critérios de desempenho dos alunos por área de competência do PASEO – Anexo I –	20	Conhecimentos e Capacidades - 70% - trabalhos práticos (50%) - outros instrumentos de

Domínios/Temas de aprendizagens	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ser capaz de:	Conteúdos	Ações estratégicas	Perfil dos Alunos		Gestão do tempo (Tempos letivos de 45 minutos)	Instrumentos de avaliação
				Áreas de Competência	Descritores		
	<p>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 os 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; 	<p>ficheiros;</p> <ul style="list-style-type: none"> •Retoque de imagens alterando os atributos das mesmas; •Eficácia na captura de imagens através dos dispositivos em estudo; •Software de gravação, organização e exibição de imagens; •Importância da escolha de caracteres e fontes; •Noções básicas sobre captura, edição e gravação de sons em diferentes formatos; •Noções básicas sobre a captura, edição e gravação de vídeo digital; •Recursos necessários para criar um vídeo; •Fases de criação de um vídeo 	<p>disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.</p> <p>Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em tabelas, gráficos, diagramas, relatórios, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros. Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados: animações, jogos, narrativas digitais, etc.</p>	<p>C Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>E Relacionamento interpessoal</p> <p>F Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>H Sensibilidade estética e artística</p> <p>I Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Critérios Gerais de Avaliação</p>		<p>avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade de cada módulo): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%)</p> <p>Atitudes - 30% Grelhas de observação: -Responsabilidade e integridade (6%) -Excelência e exigência (6%) -Curiosidade, reflexão e inovação (6%) -Cidadania e participação (6%) -Liberdade (6%)</p>

*Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, podem não ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

A listagem de aprendizagens essenciais, organizadas em domínios, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na sua abordagem didática. A lógica que deverá prevalecer será a do desenvolvimento de trabalhos/ projetos.