

**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**  
**2023-2024**

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		
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes Digitais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</li> <li>• Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li> <li>• Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</li> <li>• Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na internet;</li> <li>• Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</li> <li>• Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li> </ul> <p>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</p>	<p><b>As Tecnologias de Informação e Comunicação</b> Impacto das TIC no dia a dia</p> <p><b>Segurança</b> 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><b>Direitos de autor</b> Normas Registo das fontes</p>	<p>Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios.</p> <p>Fomentar dinâmicas de grupo, debates, roleplaying, brainstormings, criação de jogos, entre outras.</p>	<p><b>A</b> Linguagens e textos <b>B</b> Informação e Comunicação <b>C</b> Raciocínio e resolução de problemas <b>D</b> Pensamento crítico e pensamento criativo <b>E</b> Relacionamento interpessoal <b>F</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia <b>G</b> Bem-estar, saúde e ambiente <b>H</b> Sensibilidade estética e artística <b>I</b> Saber científico, técnico e tecnológico <b>J</b> Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, 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 da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador /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>	6	<p><b>Conhecimentos e Capacidades - 70%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- trabalhos práticos (50%)</li> <li>- outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade dos conteúdos): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%)</li> </ul> <p><b>Atitudes - 30%</b></p> <p>Grelhas de observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidade e integridade (6%)</li> <li>- Excelência e exigência (6%)</li> <li>- Curiosidade, reflexão e inovação (6%)</li> <li>- Cidadania e participação (6%)</li> <li>- Liberdade (6%)</li> </ul>

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		
<b>Investigar e Pesquisar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>• Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>• Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>• Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online;</li> <li>• Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</li> </ul>	<p><b>Pesquisa e análise de informação</b> Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa</p> <p><b>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação</b> Organização e gestão da informação Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros</p>	<p>Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais. Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planeiem as fases de uma 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. Promover atividades que envolvam a criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros.</p>	<p><b>A</b> Linguagens e textos</p> <p><b>B</b> Informação e Comunicação</p> <p><b>C</b> Raciocínio e resolução de problemas</p> <p><b>D</b> Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p><b>E</b> Relacionamento interpessoal</p> <p><b>F</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p><b>G</b> Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p><b>H</b> Sensibilidade estética e artística</p> <p><b>I</b> Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p><b>J</b> Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, 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 da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador /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>	4	<p><b>Conhecimentos e Capacidades - 70%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- trabalhos práticos (50%)</li> <li>- outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade dos conteúdos): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%)</li> </ul> <p><b>Atitudes - 30%</b> Grelhas de observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidade e integridade (6%)</li> <li>- Excelência e exigência (6%)</li> <li>- Curiosidade, reflexão e inovação (6%)</li> <li>- Cidadania e participação (6%)</li> <li>- Liberdade (6%)</li> </ul>

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		
<b>Comunicar e Colaborar</b>	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.	<b>Ferramentas de comunicação e colaboração</b> Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados  <b>Apresentação e partilha</b> 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.	<b>A</b> Linguagens e textos  <b>B</b> Informação e Comunicação  <b>C</b> Raciocínio e resolução de problemas  <b>D</b> Pensamento crítico e pensamento criativo  <b>E</b> Relacionamento interpessoal  <b>F</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia  <b>G</b> Bem-estar, saúde e ambiente  <b>H</b> Sensibilidade estética e artística  <b>I</b> Saber científico, técnico e tecnológico  <b>J</b> Consciência e domínio do corpo	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, 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 da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador /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)	4	<b>Conhecimentos e Capacidades - 70%</b>  - trabalhos práticos (50%) - outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade dos conteúdos): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%)  <b>Atitudes - 30%</b> Grelhas de observação: -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		
<b>Criar e Inovar</b>	<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"> <li>•Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</li> <li>•Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos, usando imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</li> <li>•Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</li> <li>•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;</li> <li>•Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</li> </ul>	<p>Formatos de ficheiros de imagens mais comuns;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Conversão de formatos de ficheiros;</li> <li>•Retoque de imagens alterando os atributos das mesmas;</li> <li>•Eficácia na captura de imagens através dos dispositivos em estudo;</li> <li>•Software de gravação, organização e exibição de imagens;</li> <li>•Importância da escolha de caracteres e fontes;</li> <li>•Noções básicas sobre captura, edição e gravação de sons em diferentes formatos;</li> <li>•Noções básicas sobre a captura, edição e gravação de vídeo digital;</li> <li>•Recursos necessários para criar um vídeo;</li> <li>•Fases de criação de um vídeo</li> </ul>	<p>Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas 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><b>A</b> Linguagens e textos</p> <p><b>B</b> Informação e Comunicação</p> <p><b>C</b> Raciocínio e resolução de problemas</p> <p><b>D</b> Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p><b>E</b> Relacionamento interpessoal</p> <p><b>F</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p><b>G</b> Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p><b>H</b> Sensibilidade estética e artística</p> <p><b>I</b> Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p><b>J</b> Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, 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 da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador /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>	18	<p><b>Conhecimentos e Capacidades - 70%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- trabalhos práticos (50%)</li> <li>- outros instrumentos de avaliação (a utilizar de acordo com a especificidade dos conteúdos): portefólio digital, trabalhos individuais, de pares/grupo, de projeto, de pesquisa, mapas de conceitos, fichas de trabalho, apresentações e intervenções orais (20%)</li> </ul> <p><b>Atitudes - 30%</b></p> <p>Grelhas de observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Responsabilidade e integridade (6%)</li> <li>-Excelência e exigência (6%)</li> <li>-Curiosidade, reflexão e inovação (6%)</li> <li>-Cidadania e participação (6%)</li> <li>-Liberdade (6%)</li> </ul>

\*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.