

Planificação – Disciplina de TIC 7º Ano

Ano letivo 2026 / 2027

DOMÍNIO: SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS				
Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos	Recursos	Avaliação
O aluno deverá ser capaz de: - Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; - 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..	- Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. - Fomentar dinâmicas de grupo, debates, role-playing, brainstormings, criação de jogos, entre outras.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G, J) 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)	- Computadores; - Internet; - Plataforma Online; - Projeto de vídeo; - Software necessário à lecionação dos Conteúdos; - Material de apoio fornecido pelo professor.	A avaliação decorre de acordo com o definido nos respetivos critérios, considerando (quando aplicável) a informação recolhida através de: - Trabalhos/ atividades individuais ou em grupo - Envio de atividades práticas para a plataforma digital utilizada - Testes de avaliação escritos e/ou práticos - Projetos - Portfólio digital

DOMÍNIO: INVESTIGAR E PESQUISAR				
Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos	Recursos	Avaliação
O aluno deverá ser capaz de: - Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; - 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 online; - 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.	- 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 planifiquem 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: linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outras.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G, J) 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)	- Computadores; - Internet; - Plataforma Online; - Projetor de vídeo; <i>Software</i> necessário à leção dos Conteúdos; - Material de apoio fornecido pelo professor.	A avaliação decorre de acordo com o definido nos respetivos critérios, considerando (quando aplicável) a informação recolhida através de: - Trabalhos/ atividades individuais ou em grupo - Envio de atividades práticas para a plataforma digital utilizada - Testes de avaliação escritos e/ou práticos - Projetos - Portfólio digital

DOMÍNIO: COMUNICAR E COLABORAR				
Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos	Recursos	Avaliação
O aluno deverá ser capaz de: ➤ 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.	➤ Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, sob supervisão do professor, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto. ➤ Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. ➤ Sugere-se a utilização de plataformas distintas das utilizadas no ano anterior.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G, J) 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)	○ Computadores; ○ Internet; ○ Plataforma Online; ○ Projetor de vídeo; ○ <i>Software</i> necessário à leção dos Conteúdos; ○ Material de apoio fornecido pelo professor.	A avaliação decorre de acordo com o definido nos respetivos critérios, considerando (quando aplicável) a informação recolhida através de: ▪ Trabalhos/ atividades individuais ou em grupo ▪ Envio de atividades práticas para a plataforma digital utilizada ▪ Testes de avaliação escritos e/ou práticos ▪ Projetos ▪ Portfólio digital

DOMÍNIO: CRIAR E INOVAR				
Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino Orientadas para o Perfil dos Alunos	Descritores do Perfil dos Alunos	Recursos	Avaliação
O aluno deverá ser capaz de: - 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, 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..	- 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.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G, J) 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)	- Computadores; - Internet; - Plataforma Online; - Projeto de vídeo; - Software necessário à leção dos Conteúdos; - Material de apoio fornecido pelo professor.	A avaliação decorre de acordo com o definido nos respetivos critérios, considerando (quando aplicável) a informação recolhida através de: - Trabalhos/ atividades individuais ou em grupo - Envio de atividades práticas para a plataforma digital utilizada - Testes de avaliação escritos e/ou práticos - Projetos - Portfólio digital

A disciplina de TIC, no 3.º Ciclo, vai além do desenvolvimento da literacia digital generalizada básica, avançando para o domínio do desenvolvimento das capacidades analíticas dos alunos, através da exploração de ambientes computacionais apropriados às suas idades e proporcionando a abordagem de tecnologias emergentes. Subjaz não uma lógica restrita de conteúdos instrumentais ou de aquisição de conceitos, mas sobretudo o desenvolvimento de competências capazes de preparar os jovens para as exigências do século XXI, em sintonia com o estabelecido no PA, nomeadamente nas áreas de competências de “Linguagens e textos”, de “Informação e comunicação” e de “Raciocínio e resolução de problemas”.

Estes quatro domínios não devem ser vistos como estanques, mas como espaços de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das áreas de competências previstas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória. Assim, as Aprendizagens Essenciais para a disciplina de TIC (organizada em domínios) não indicam, nem sugerem uma sequencialidade temporal obrigatória, na abordagem didática.

A lógica que deve prevalecer será a do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, recomendando-se um trabalho conjunto e em simultâneo para as aprendizagens de diferentes domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares e a colaboração com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.