



Áreas de Competências do Perfil do Aluno

<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 domínio do corpo</p>
--	--

Domínios / Conteúdos	Aprendizagens Essenciais	Descritores	Atividades/ Estratégias
<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Direitos de Autor relacionados com a publicação de conteúdos; - Critérios de validação da informação publicada online; - Acessibilidade. 	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; - Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; - Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas 	<p>A, B, D, E, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. • Promover atividades que impliquem por parte dos alunos da assunção de responsabilidades adequadas à aplicação de normas de acessibilidade e privacidade dos dados nos conteúdos digitais a produzir.



	<p>aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; - Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais. 		
<p>Investigar e pesquisar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Método de pesquisa e investigação. 	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</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; 	<p>A, B, D, E, F, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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



	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 		<p>grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Comunicar e colaborar:</p> <p>- Meios e Aplicações como suporte aos projetos e ao processo de ensino e aprendizagem.</p>	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>- Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no</p>	<p>A, B, D, E, F, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 do projeto. • Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em



	<p>âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</p> <p>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>		<p>pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.</p>
<p>Criar e inovar:</p> <p>- Publicação de conteúdos (blogues, sítios web,...).</p>	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>- Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados;</p> <p>- Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias</p>	<p>A, B, D, E, F, H, I</p>	<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. • Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em sítios online, plataformas sociais, de aprendizagem, entre outros. • Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia,



	<p>digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados;</p> <p>- Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.</p>		<p>animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, etc.</p>
--	---	--	---

Articulação	<p>A articulação será definida em Conselho de Turma e com outros projetos em vigor na escola, nomeadamente, os temas/conteúdos da área curricular de História, Geografia e Cultura dos Açores (HGCA)</p>
--------------------	---

Avaliação	
<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta. • Tarefas da aula, destreza tecnológica. • Trabalhos de individuais / pares e/ou projetos. • Reflexões escritas. • Interesse/responsabilidade, pontualidade, relação com o material, comportamento. 	

Calendarização	
<p>A planificação da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios, sendo, na maioria das vezes, os mesmos trabalhados em simultâneo.</p>	

Observações	
<p>É importante referir que a carga horária semanal estabelecida para esta área curricular, 45 minutos, é manifestamente escassa e insuficiente para promover um trabalho de qualidade e equitativo face ao planificado (considerando as aprendizagens essenciais) e de forma a promover uma justa articulação com as restantes áreas curriculares do plano curricular dos alunos.</p>	