

Áreas de Competências do Perfil do Aluno

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
---	---

Domínios / Conteúdos	Aprendizagens Essenciais	Descritores	Atividades/ Estratégias
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais: - Direitos de Autor relacionados com a publicação de conteúdos; - Critérios de validação da informação publicada online; - Acessibilidade.	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais: - 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	A, B, D, E, I	<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;	A, B, D, E, F, I	<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> <ul style="list-style-type: none"> - Meios e Aplicações como suporte aos projetos e ao processo de ensino e aprendizagem. 	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no 	A, B, D, E, F, H, I	<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>		pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.
<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>	A, B, D, E, F, H, I	<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,



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

Articulação	A articulação será definida em Conselho de Turma e com outros projetos em vigor na escola.
--------------------	--

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
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.

Observações
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.