

### Áreas de Competências do Perfil do Aluno

<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>
--	--

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

	<p>nos seus trabalhos, combatendo o plágio;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;</li> <li>- Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.</li> </ul>		
<p><b>Investigar e pesquisar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Método de pesquisa e investigação.</li> </ul>	<p><b>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</b></p> <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>- 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</li> </ul>	<p>A, B, D, E, F, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</li> <li>• Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global).</li> <li>• 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</li> </ul>

	<p>processo de investigação e de pesquisa online;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>- Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>		<p>permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<p><b>Comunicar e colaborar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meios e Aplicações como suporte aos projetos e ao processo de ensino e aprendizagem.</li> </ul>	<p><b>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações</li> </ul>	<p>A, B, D, E, F, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.</li> </ul>

	<p>ou factos na concretização dos objetivos;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>		
<p><b>Criar e inovar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Publicação de conteúdos (blogues, sítios web,...).</li> </ul>	<p><b>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> <li>- Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados;</li> <li>- Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e</li> </ul>	<p>A, B, D, E, F, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em sítios online, plataformas sociais, de aprendizagem, entre outros.</li> <li>• Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados: blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, etc.</li> </ul>

	responsável, e de acordo com os projetos desenhados.		
--	--	--	--

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

#### **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.