



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Departamento de Matemática e Ciências Exatas

Grupo Disciplinar: 550 Informática

Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação

Ano Letivo: 2025-2026



AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS DE TABUAÇO



Planificação Anual

PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA	ANO DE ESCOLARIDADE	GRUPO	DEPARTAMENTO	ANO LETIVO
TIC	9	550	Matemática e Ciências Exatas	2025/26
ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO (ACPA)				
A. Linguagens e textos		B. Desenvolvimento pessoal e autonomia		
C. Informação e Comunicação		D. Bem-estar, saúde e ambiente		
E. Raciocínio e resolução de problemas		F. Sensibilidade estética e artística		
G. Pensamento crítico e pensamento criativo		H. Saber científico, técnico e tecnológico		
I. Relacionamento interpessoal		J. Consciência e domínio do corpo		

Domínios/ Subdomínios	Conteúdos/ Temas	Aprendizagens Essenciais (AE)	ACPA	Ações Estratégicas	Nº de Aulas
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Tecnologias emergentes - Realidade virtual; - Realidade aumentada; - Inteligência artificial.	- Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia; - Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)	- Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente; - Utilizar vários meios audiovisuais; - Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações;	1
	Segurança - Utilização de dispositivos móveis; - Instalação de aplicações; - Utilização de aplicações digitais; - Proteção da privacidade.	- Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; - Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo);	Crítico (A, C, D, J)	- Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos; - Realizar atividades individuais/pares; - Fomentar o trabalho colaborativo em grupo;	1
	Acessibilidade - Criação de conteúdos digitais; - Publicação de conteúdos digitais.	- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; - Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.	Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)	- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos; - Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração;	1
	Direitos de autor - Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo; - Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos.		Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)	- Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos; - Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração; - Promover a articulação disciplinar; - Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.	1
			Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)		
			Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)		



Investigar e Pesquisar*	Pesquisa e análise de informação - Utilização do navegador web; - Pesquisa de informação; - Modelos de pesquisa; - Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação.	- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e 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.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ Autônomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)		3
Colaborar e Comunicar*	Ferramentas de comunicação e colaboração - Comunicação síncrona; - Comunicação assíncrona; - Colaboração em ambientes fechados. Apresentação e partilha - Documentos de texto; - Apresentações eletrónicas; - Aplicações; - Outros projetos.	- Identificar 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 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; - Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) Critico (A, C, D, J) Critico/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)		3
Criar e Inovar	Folha de cálculo - Gerir livros; - Inserir dados em tabelas; - Formatar células; - Formatar células condicionalmente;	Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) Critico (A, C, D, J) Critico/Analítico (A, B, C, D, G)		13



	• Gerir folhas; • Utilizar fórmulas; • Utilizar funções; • Criar gráficos; • Criar tabelas dinâmicas; • Utilizar gráficos dinâmicos; Criação de aplicações móveis • Estado da arte das aplicações móveis; • Desenho e planificação de uma aplicação móvel; • Utilização de ambiente gráfico de criação de aplicações móveis; • Criação da estrutura para uma aplicação; • Programação dos elementos de uma aplicação; • Testar e criar versão instalável de uma aplicação; • Partilhar e divulgar aplicações móveis.	• Conhecer e explorar os conceitos de "Internet das coisas" e outras tecnologias emergentes; • Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; • Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; • Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.	Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)		8 Total - 30T
--	--	---	--	--	---------------------------------

*Os conteúdos dos domínios "Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais", "Investigar e Pesquisar", "Colaborar e comunicar", podem não ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser 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 projetos.