



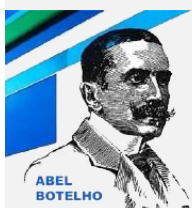
# PLANIFICAÇÃO ANUAL

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	7.º	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
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais*</b>	<b>Sistemas Operativos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilização do sistema operativo;</li> <li>Instalação/desinstalação de aplicações.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer diferentes sistemas operativos e os mecanismos de segurança que lhes estão associados;</li> <li>Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;</li> </ul>	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente;</li> <li>Utilizar vários meios audiovisuais;</li> <li>Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações;</li> <li>Disponibilizar roteiros/guiões orientadores;</li> </ul>	<b>1</b>
	<b>Segurança</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proteção da privacidade;</li> <li>Utilização de ferramentas digitais;</li> <li>Navegação na internet;</li> <li>Análise da veracidade de textos e mensagens.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais;</li> <li>Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet;</li> </ul>	Crítico (A, B, D, J)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos;</li> <li>Realizar atividades individuais/pares;</li> </ul>	<b>1</b>
	<b>Direitos de autor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo;</li> <li>Identificar riscos do uso inadequado de imagens, sons e vídeos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</li> </ul>	Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomentar o trabalho colaborativo em grupo;</li> <li>Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos;</li> <li>Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração;</li> </ul>	<b>1</b>
			Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Promover a articulação disciplinar;</li> <li>Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.</li> </ul>	
			Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)		
			Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)		



<b>Investigar e Pesquisar*</b>	<p><b>Pesquisa e análise de informação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilização do navegador web;</li> <li>• Pesquisa de informação;</li> <li>• Modelos de pesquisa;</li> <li>• Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação.</li> </ul> <p><b>Organização e gestão da informação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organização de marcadores;</li> <li>• Gestão de pastas e ficheiros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar um plano de investigação e pesquisa online, recorrendo a uma diversidade de ferramentas digitais, que parta de um tema de natureza curricular ou de um problema real e significativo, identificando questões orientadoras, critérios, atividades e procedimentos para a recolha, seleção e análise de informações e dados pertinentes, incluindo os recursos necessários e o cronograma de atividades;</li> <li>• Usar estratégias de investigação online para efetuar pesquisas que garantam a obtenção de dados e informação de qualidade;</li> <li>• Identificar ferramentas de investigação online adequadas aos objetivos da pesquisa planificada;</li> <li>• Aplicar um conjunto de critérios previamente definido para verificar a qualidade e credibilidade dos dados e/ou informação disponíveis ou gerados online;</li> <li>• Adotar comportamentos seguros na navegação na Internet;</li> <li>• Utilizar, online ou offline, de forma criteriosa, eficiente e com alguma autonomia, uma diversidade de serviços, ambientes e ferramentas digitais em rede para organizar, gerir, categorizar e recuperar dados e informação.</li> </ul>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>		<p><b>2</b></p> <p><b>1</b></p>
<b>Colaborar e Comunicar*</b>	<p><b>Ferramentas de comunicação e colaboração</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicação síncrona;</li> <li>• Comunicação assíncrona;</li> <li>• Colaboração em ambientes fechados.</li> </ul> <p><b>Apresentação e partilha</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagens;</li> <li>• Vídeos e som;</li> <li>• Modelos tridimensionais;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e distinguir as potencialidades e os constrangimentos de uma diversidade de estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração síncrona e assíncrona, utilizando as mais adequadas e sob supervisão, sempre que necessário (atendendo, por exemplo, ao requisito de idade), para a concretização dos objetivos previamente estipulados.</li> <li>• Utilizar plataformas digitais adequadas ao contexto a que se destinam, de forma segura e responsável, para armazenar e partilhar informação;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando os meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p>		<p><b>1</b></p> <p><b>1</b></p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentações eletrónicas;</li> <li>• Outros projetos.</li> </ul>		<p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>		
Criar e Inovar	<p><b>Edição de imagem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestão de projeto de imagem;</li> <li>• Transferir imagens capturadas para o computador;</li> <li>• Utilização das ferramentas;</li> <li>• Utilização de filtros;</li> <li>• Utilizar e gerir camadas;</li> <li>• Manipulação de imagens;</li> <li>• Exportar imagem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer uma diversidade de estratégias e ferramentas para apoiar a criatividade e a inovação, utilizando critérios de análise;</li> <li>• Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem;</li> <li>• Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem;</li> <li>• Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</li> <li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem;</li> </ul>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>		7
	<p><b>Edição de vídeo e som</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transferir vídeo capturado para o computador;</li> <li>• Gerir projeto de vídeo;</li> <li>• Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo;</li> <li>• Gerir elementos multimédia na linha de tempo;</li> <li>• Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto;</li> <li>• Exportar vídeo;</li> <li>• Capturar áudio a partir do microfone;</li> <li>• Exportar áudio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo;</li> <li>• Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo;</li> <li>• Identificar os riscos do uso inadequado de imagens, de sons e de vídeos;</li> <li>• Aplicar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo;</li> <li>• Produzir narrativas digitais em suporte vídeo, utilizando as técnicas adequadas de captação de imagem, som e vídeo e as funcionalidades elementares de aplicações de edição de imagem, som e vídeo;</li> <li>• Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes;</li> </ul>			4



	<p><b>Modelação 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gerir projetos de modelação 3D;</li><li>• Adicionar formas;</li><li>• Manipular câmara;</li><li>• Gerir objetos;</li><li>• Manipular objetos no plano de trabalho;</li><li>• Exportar modelos.</li></ul> <p><b>Apresentações Multimédia</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gerir apresentações;</li><li>• Inserir e editar diapositivos;</li><li>• Aplicar e personalizar temas;</li><li>• Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.);</li><li>• Manusear objetos;</li><li>• Transições entre diapositivos;</li><li>• Animar objetos;</li><li>• Editar cabeçalho e rodapé;</li><li>• Utilizar modo de apresentação.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D;</li><li>• 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;</li><li>• Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</li><li>• 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.</li><li>•</li></ul>			<p><b>7</b></p> <p><b>4</b></p> <p><b>T=30</b></p>
--	--	---	--	--	--

\*Os conteúdos dos domínios "Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais", "Investigar e Pesquisar", "Comunicar e colaborar", 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.

Setembro de 2025

Grupo de Informática