



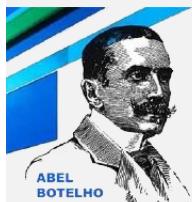
# PLANIFICAÇÃO ANUAL

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
<b>ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO (ACPA)</b>				
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 e respeito em ambientes digitais*	<b>Sistemas Operativos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilização do sistema operativo;</li> <li>Instalação/desinstalação de aplicações.</li> </ul> <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> <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 inapropriado de imagens, sons e vídeos.</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> <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> <li>Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.</li> </ul>	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)  Crítico (A, B, D, J)  Crítico/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)	<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/guiações orientadoras;</li> <li>Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos;</li> <li>Realizar atividades individuais/pares;</li> <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> <li>Promover a articulação disciplinar;</li> <li>Apresentação de trabalhos de grupo/individuais.</li> </ul>	1  1  1



Investigar e Pesquisar*	<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>		2
					1
Colaborar e Comunicar*	<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>		1
					1



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentações eletrónicas;</li><li>• Outros projetos.</li></ul>		Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)  Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)		
Criar e Inovar	<b>Edição de imagem</b> <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>	Questionador (A, F, G, I, J)  Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)  Autoavaliador (transversal às áreas)		7
	<b>Edição de vídeo e som</b> <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 inapropriado 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>	Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)  Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)  Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)		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>				<b>7</b>
						<b>4</b>

**T=30**

\*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