

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E INFORMÁTICA
PLANIFICAÇÃO A LONGO E MÉDIO PRAZO (2025-2026)

DISCIPLINA: Tecnologias de Informação e Comunicação
Número de aulas previstas por semestre: 1.º Semestre / 2º Semestre – 36

ANO: 7.º

1

Aprendizagens Essenciais		Tempos letivos	Avaliação	
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes			
<p>Criar e Inovar</p> <ul style="list-style-type: none"> Edição de Imagem - Gestão de projeto de imagem - Transferir imagens capturadas para o computador - Utilização das ferramentas - Utilização de filtros - Utilizar e gerir camadas - Manipulação de imagens - Exportar imagem Segurança 	<p>Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Comunicar e colaborar</p>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem;</p> <p>Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem;</p> <p>Desenvolver projetos de edição de imagem, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</p>	<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação diagnóstica; • Avaliação formativa; • Avaliação sumativa;
<p><i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (diagnóstica, formativa, sumativa, auto e heteroavaliação.</i></p>		<p>4</p>		

* Sempre que possível, os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar” serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Aprendizagens Essenciais		Tempos letivos	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
<p>Criar e Inovar</p> <ul style="list-style-type: none"> Edição de vídeo e som - Transferir vídeo capturado para o computador - Gerir projeto de vídeo - Inserir elementos multimédia (vídeo, imagem, som e texto) na linha de tempo - Gerir elementos multimédia na linha de tempo - Aplicar efeitos de vídeo e som num projeto Exportar vídeo - Capturar áudio a partir do microfone - Exportar áudio 	<p>Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e pesquisar Comunicar e colaborar</p>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo;</p> <p>Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo;</p> <p>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.</p>	<p>8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avaliação diagnóstica; • Avaliação formativa; • Avaliação sumativa;
<p><i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (diagnóstica, formativa, sumativa, auto e heteroavaliação.</i></p>		<p>4</p>	

* Sempre que possível, os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar” serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Aprendizagens Essenciais		Tempos letivos	Avaliação
Domínio e subdomínio / Tema e conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
<p>Criar e Inovar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelação 3D <p>- Gerir projetos de modelação 3D - Adicionar formas - Manipular câmara - Gerir objetos - Manipular objetos no plano de trabalho - Exportar modelos</p>	<p>Domínios transversais * Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e pesquisar Comunicar e colaborar</p>	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D; Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação; Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D; Desenvolver projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</p>	<p>8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avaliação diagnóstica; • Avaliação formativa; • Avaliação sumativa;
<p><i>Atividades de enriquecimento curricular, de sistematização, recuperação e avaliação (diagnóstica, formativa, sumativa, auto e heteroavaliação).</i></p>		<p>4</p>	<p>Fim do semestre (36 tempos)</p>

* Sempre que possível, os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar” serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no âmbito do domínio “Criar e inovar”.

Aprendizagens Essenciais		Tempos Letivos	Avaliação
Domínio / Tema e Conteúdo	Conhecimentos, capacidades e atitudes		
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas Operativos <ul style="list-style-type: none"> - Utilização do sistema operativo - Instalação/desinstalação de aplicações 	Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;		<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação diagnóstica; • Avaliação formativa; • Avaliação sumativa;
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais <ul style="list-style-type: none"> • Segurança <ul style="list-style-type: none"> - Proteção da privacidade - Utilização de ferramentas digitais - Análise da veracidade de textos e mensagens 	Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;		
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais <ul style="list-style-type: none"> • Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> - Respeitar normas na utilização de imagem, som e vídeo - Identificar riscos do uso inapropriado de imagens, sons e vídeos 	Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.		
Investigar e Pesquisar <ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> - 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 simples de pesquisa; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações 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;		
Investigar e Pesquisar <ul style="list-style-type: none"> • Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> - Organização de marcadores - Gestão de pastas e ficheiros 	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.		
Comunicar e colaborar <ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> - Comunicação síncrona - Comunicação assíncrona - Colaboração em ambientes fechados 	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;		
Comunicar e colaborar <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> - Imagens - Vídeos e som - Modelos tridimensionais - Apresentações eletrónicas - Outros projetos 	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		

* Sempre que possível, os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar” serão integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Nota: Os tempos poderão depender das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.