



Ano Letivo de 2022/2023

DEPARTAMENTO DE 1.º Ciclo
DISCIPLINA DE Tecnologias da Informação e Comunicação
PLANIFICAÇÃO 3.º ANO



REPÚBLICA
PORTUGUESA
EDUCAÇÃO

DOMÍNIOS/ÁREAS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (...) O ALUNO É CAPAZ DE:	ESTRATÉGIAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO			
					Insuf	Suf	Bom	M B
Cidadania Digital	<p>Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público;</p> <p>Ter consciência do impacto das TIC no seu dia-a-dia;</p> <p>Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.</p>	<p>- Dialogar sobre a importância das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na sociedade (contexto escolar/contexto individual).</p> <p>-Manusear o PC e outros dispositivos tecnológicos.</p> <p>-Investigar, dialogar e passar a conhecer a terminologia básica relacionada com as TIC (conceito de TIC, informática, computador...).</p> <p>-Criar, através do diálogo, as regras de utilização/manutenção do equipamento informático presente na sala de aula.</p> <p>-Identificar e reconhecer as principais ameaças e perigos da Internet, através de apresentações e testemunhos reais.</p> <p>-Criar regras de segurança na Internet, em contexto de sala de aula, e utilizá-las quando navegam.</p>	<p>• Inquérito:</p> <p>- Questionários orais/escritos sobre perceções e opiniões;</p> <p>- Entrevistas;</p> <p>- Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018)</p> <p>• Observação:</p> <p>- Grelha de observação do desempenho científico/atitudinal;</p> <p>- Lista de verificação de atividades/trabalhos propostos/oralidade;</p> <p>- Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018).</p>	<p>Comunicador/ indagador/ investigador / respeitador da diferença/ do outro(E,F,G)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado / crítico/analítico/ questionador/ comunicador (A,B,D,E,G,I)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado / crítico/analítico / indagador/ investigador (C,D,E,G,I,I)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado / crítico/analítico (A,B,D,G,I)</p>	Com	Com	Com	Com

<p>Investigar e Pesquisar</p>	<p>Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p>	<p>-Explorar situações e, com apoio, conhecer e ter atitudes de prevenção e proteção online.</p> <p>-Utilizar trabalhos ou materiais produzidos pelos próprios ou por terceiros, apresentados em diferentes suportes físicos e digitais, tais como: livros e e-livros; pinturas digitais; notícias de jornais e revistas impressas e as mesmas representações na Web; cartas ou postais e mensagens digitais, para dialogar livremente e registar as considerações próprias e as de colegas, realçando, por exemplo, diferentes pontos de vista.</p> <p>-Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas.</p> <p>-Distinguir entre real e digital, através de ações práticas.</p> <p>-Compreender a importância da internet, ao explorar ou ver/ pesquisar.</p>	<p>• Análise de Conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portefólios; - Relatórios de visitas de estudo; - Trabalhos de pesquisa/investigação; - Trabalhos escritos; - Cadernos diários; - Reflexões críticas; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). <p>• Testagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Testes; - Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Questões aula; - Miniteste; - Testes digitais; - Quizzes; - Outros (dando cumprimento ao DL nº 54/2018). 		<p>C o m m u n i t a d i f i c u l d a d e</p>	<p>C o m d i f i c u l d a d e</p>	<p>C o m a l g u m a f a c i l i d a d e</p>	<p>C o m f a c i l i d a d e</p>	<p>C o m u n i t a f a c i l i d a d e</p>
--------------------------------------	---	---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação;</p> <p>Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo;</p> <p>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos;</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar os navegadores utilizados em contexto de sala de aula, a barra de endereços URL, sítio eletrónico, menu e páginas, pelo uso, com apoio do docente. -Aceder a sítios da Internet e explorá-los. -Pesquisar informação (imagens e conteúdos gráficos), sob orientação do professor, referente a um tema específico. -Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo. -Identificar um problema, uma necessidade ou uma temática do meio envolvente (local, nacional ou global), pesquisando em motores de busca, com o apoio do professor. -Apresentar e partilhar resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador e de outros dispositivos eletrónicos. -Explorar programas informáticos de 							
-------------------------------------	--	---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Criar e Inovar</p>	<p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p> <p>Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;</p> <p>Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia.</p> <p>Compreender a importância da produção de artefactos digitais.</p>	<p>desenho e aprender a utilizá-los em contexto de sala de aula.</p> <p>-Aceder ao programa através de um atalho no ambiente de trabalho.</p> <p>-Abrir e fechar o programa informático de desenho.</p> <p>-Explorar o ambiente gráfico e as suas principais características (ex. folha/página, barras de ferramentas, caixa de cores, etc.).</p> <p>-Identificar e implementar algumas funcionalidades do programa: desenhar, apagar, pintar, gravar.</p> <p>-Durante o uso do programa, desenvolver a motricidade fina e a perceção espacial através da utilização do rato e do teclado.</p> <p>-Inserir imagem no texto.</p> <p>- Falar de atividades diárias, identificar sequências simples, relacionadas com as vivências das crianças.</p> <p>-Identificar símbolos de instruções simples, pela observação dos esquemas.</p> <p>-Praticar jogos, servindo-se de movimentos do rato para deslocar o personagem pelo cenário, nas diferentes etapas/percursos.</p>							
------------------------------	---	---	--	--	--	--	--	--	--

		-Desenvolver atividades de orientação, lateralidade e noções espaciais, através da movimentação de objetos virtuais ou tangíveis, em cenários e em interação com o seu contexto de forma criativa e inovadora.							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Figura 2 – Esquema conceitual de competências, do projeto 2010 da OCDE (adaptado).