

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS

3º CICLO - DISCIPLINA: Tecnologias de Informação e Comunicação

Ano: 9º

Áreas de Competências do Perfil dos alunos (ACPA):	Descritores do Perfil dos Alunos	Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Pesos %	Instrumentos de avaliação
		Temas/Aprendizagens Essenciais		
<p>A - Linguagens e textos</p> <p>B - Informação e Comunicação</p> <p>C- Raciocínio e resolução de problemas</p> <p>D- Pensamento crítico</p> <p>E- Relacionamento interpessoal</p> <p>F - Desenvolvimento pessoal e autonomia</p> <p>G- Bem-estar, saúde e ambiente</p> <p>I - Saber científico, técnico e tecnológico</p> <p>J - Consciência e domínio do corpo</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indigador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p>	<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;</p> <p>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);</p> <p>Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;</p> <p>Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo);</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;</p> <p>Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</p>	20%	<p>Questões de aula (oral/escrito)</p> <p>Tarefas de aula</p> <p>Trabalhos de pesquisa/investigação</p> <p>Trabalho de Projeto</p>

	<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) (B, C, D, E, F)</p> <p>Participativo/ colaborador (C, D, E, F, G, J)</p> <p>Responsável/ autónomo (B, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	15%	
	<p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>Comunicar e colaborar</p> <p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração:</p> <p>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;</p> <p>Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	20%	

	<p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>Criar e Inovar</p> <p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</p> <p>Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</p> <p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</p> <p>Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>	20%	
<p>E - Relacionamento interpessoal</p> <p>F- Desenvolvimento pessoal e autonomia</p>	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, J)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Respeitador da diferenciado outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	<p>Interesse, Empenhamo, Sentido de responsabilidade</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autonomia • Assiduidade • Pontualidade • Organização e/ou apresentação de material necessário para a aula • Participação nos trabalhos 	25%	<p>Registos de observação direta</p> <p>Ficha de auto-avaliação</p> <p>Ficha de heteroavaliação</p>