



Planificação Anual – TIC

Ano de escolaridade 3.º

Tema/ Domínio	Conhecimento, capacidades e atitudes (AE)	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil do aluno	Descritores do perfil dos alunos	Tempos letivos previstos para trabalho disciplinar
<i>Cidadania Digital</i>	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais, sendo capaz de: 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>Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador);</p> <p>Ter consciência do impacto das TIC no seu dia-adia;</p> <p>Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.</p>	<p>Promover situações de aprendizagem que envolvam por parte do aluno:</p> <p>Participar em projetos de dimensão nacional e ou internacional, recorrendo a práticas e recursos digitais já validados.</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>Organizar de forma temática e classificar recursos online segundo as necessidades e interesses dos alunos, identificando a sua origem, autoria e forma de licenciamento.</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>Debater temas como autoria, cópia, referência de fontes e salvaguarda de direitos, propiciando em projetos o incentivo à referência das fontes.</p> <p>Assumir atitudes críticas e fundamentadas para a utilização adequada e responsável das tecnologias.</p>	<p>Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p>	<p>3H</p>



<p>Investigar e Pesquisar</p>	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de: <i>Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações;</i> <i>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</i> <i>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realiza online;</i> <i>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais com ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</i> <i>Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</i> <i>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</i> <i>Analisar a qualidade da informação recolhida;</i> <i>Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.</i></p>	<p><i>Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo.</i> <i>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.</i> <i>Realizar atividades de debate que conduzam ao confronto de ideias e à apresentação de pontos de vista, com recurso à argumentação, partindo de informação recolhida online.</i> <i>Formular questões e planear as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam o registo de notas, murais digitais, diagramas, entre outras. Criar instrumentos que apoiem a recolha, a seleção e a análise da informação recolhida, por exemplo, através da construção de formulários, de tabelas e de linhas cronológicas.</i> <i>Apresentar e partilhar resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador e de outros dispositivos eletrónicos.</i></p>	<p><i>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</i></p> <p><i>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</i></p> <p><i>Sistematizador/organizador (A, B, C, I, J)</i></p>	<p>3H</p>
--	--	---	---	-----------



<p>Comunicar e Colabora</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, sendo capaz de: <i>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; 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</i></p> <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de colaboração, sendo capaz de: <i>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos; Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos; Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros); Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração; Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito (páginas Web ou blogs da turma, entre outros).</i></p>	<p><i>Gravar uma pequena notícia em áudio ou vídeo sobre a importância da preservação das espécies, assumindo o papel de um/a locutor/a repórter de rádio ou de televisão.</i></p> <p><i>Apresentar no mural/blogue da turma trabalhos experimentais realizados em ciências/estudo do meio, incluindo texto e imagens.</i></p> <p><i>Comunicar, por videoconferência com colegas de outra turma/escola/país, no âmbito de um projeto colaborativo (eTwinning, por exemplo) para criarem, em conjunto, um plano de trabalho (por exemplo, colocando e respondendo a questões, negociando prazos, dividindo tarefas).</i></p> <p><i>Apresentar a resolução de um problema matemático, previamente proposto a vários grupos, explicitando a solução do problema e gravando as argumentações em áudio ou vídeo, para partilha, por exemplo, na plataforma de ensino e aprendizagem da escola. Criar, em pequeno grupo, um vídeo (ou uma apresentação multimédia) sobre uma pesquisa efetuada, para resposta a um desafio temático proposto anteriormente.</i></p> <p><i>Organizar debates sobre domínios da Educação para a Cidadania utilizando ferramentas online como, por exemplo, o tricider ou o allourideas.</i></p> <p><i>Utilizar ferramentas online (fóruns, wikis, messenger, etc.) para discutir resultados de um projeto e sua apresentação ao grupo/turma.</i></p> <p><i>Partilhar textos ou apresentações para criação de uma história, de forma conjunta e colaborativa.</i></p> <p><i>Criar, de forma colaborativa, um questionário online sobre um domínio da Educação para a Cidadania, para ser aplicado à comunidade escolar.</i></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)</p>	<p>3H</p>
------------------------------------	--	--	--	-----------



<p>Criar e Inovar</p>	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de: Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos; Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais; Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos; Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros);</p>	<p>Realizar debates sobre as características e vantagens do formato digital; Refletir sobre as diversas áreas da sociedade, onde o digital, a programação e a robótica se encontram presentes; Problematizar situações do quotidiano, formular e resolver problemas, utilizando o pensamento computacional e a programação; 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;</p>	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>2H</p>
<p>Áreas de Competências:</p> <p>A - Linguagens e textos; B - Informação e comunicação; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E - Relacionamento interpessoal; F - Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico, técnico e tecnológico; J - Consciência e domínio do corpo.</p>				
<p>Cidadania e Desenvolvimento</p>				