

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Ano letivo 2023/2024

Planificação Anual/Plano Geral de trabalho

9º Ano

Aulas previstas:

1º Período: 12 aulas de 50 minutos

2º Período: 11 aulas de 50 minutos

3º Período: 9 aulas de 50 minutos

TOTAL: 32 aulas de 50 minutos

1º Período

Apresentação e atividades iniciais

1 aulas

Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)

1 aulas

Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)

10 aulas

TOTAL

12 aulas

2º Período

Atividades iniciais

1 aulas

Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)

1 aulas

Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)

9 aulas

TOTAL

11 aulas

3º Período

Atividades iniciais

0 aulas

Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)

1 aulas

9 Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)

8 aulas

TOTAL

aulas

Domínios /Conteúdos			
Criar e Inovar		ACPA (1)	
Folha de cálculo <ul style="list-style-type: none"> Gerir livros Inserir dados em tabelas Formatar células Formatar células condicionalmente Gerir folhas Utilizar fórmulas Utilizar funções Macros Criar gráficos Criar tabelas dinâmicas Utilizar gráficos dinâmicos 	<p>Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</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) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	12
Criação de aplicações móveis <ul style="list-style-type: none"> Estado da arte das aplicações móveis; Desenho e planificação de uma aplicação móvel; Utilização de ambiente gráfico de criação de aplicações móveis; Criação da estrutura para uma aplicação; Programação dos elementos de uma aplicação; Testar e criar versão instalável de uma aplicação; Partilhar e divulgar aplicações móveis. 	<p>Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes</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>		9
Tecnologias emergentes <ul style="list-style-type: none"> Realidade virtual Realidade aumentada Inteligência artificial 	<p>Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia.</p>		4

*Domínios transversais

Domínios/Conteúdos			
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais			
Segurança <ul style="list-style-type: none"> Proteção da privacidade Utilização de aplicações digitais Análise da veracidade de textos e mensagens 	<p>Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet;</p> <p>Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online;</p> <p>Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.</p>	<p>Conhecedor/Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H)</p>	2
Acessibilidade <ul style="list-style-type: none"> Criação de conteúdos digitais Publicação de conteúdos digitais 	<p>Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;</p>		

Domínios/Conteúdos			
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 	Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio;	Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)	
Investigar e Pesquisar			
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 seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação;	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) 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)	3
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			
Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes abertos 	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Seleccionar 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;	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) 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)	2
Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> Imagens Vídeos e som Modelos tridimensionais Apresentações eletrónicas Documentos de texto Blogues Sítios Web Outros projetos 	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.		

Nota 1: A planificação anual não pressupõe uma abordagem sequencial dos domínios, pois depende das atividades a desenvolver em cada turma. O número de aulas estipulado para cada unidade tem um caráter indicativo, já que poderá variar em função das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.

Nota 2: Os conteúdos dos domínios "Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais"; "Investigar e Pesquisar"; "Comunicar e colaborar", não são estanques e podem não devem 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".

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS

X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo