Plano Curricular de Tecnologias da Informação e Comunicação

7º Ano - Ano Letivo 2026/2027

1º Semestre	2º Semestre
Aulas Previstas	Aulas Previstas
32	32

Conteúdos Programados

Aprendizagens Essenciais

SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS

Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:

- Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;
- Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais;
- Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;
- 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;
- 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

Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:

- 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 de pesquisa online;
- Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;
- Analisar criticamente a qualidade da informação;
- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.

COMUNICAR E COLABORAR

Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:

- 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;

- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

CRIAR E INOVAR

Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:

- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;
- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;
- Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;
- Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e 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 imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;
- 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.

Nota: Cada aula corresponde a 50 minutos.