

1. FINALIDADES DA DISCIPLINA:

A disciplina de TIC, no 2.º e no 3.º Ciclo, vai além do desenvolvimento da literacia digital generalizada básica, avançando para o domínio do desenvolvimento das capacidades analíticas dos alunos, através da exploração de ambientes computacionais apropriados às suas idades e proporcionando a abordagem de tecnologias emergentes. A disciplina deve privilegiar as ferramentas que responderem aos projetos do ano letivo definidos com a turma e em conselho de turma, as unidades programáticas que a seguir se listam não podem ser vistas como estanques ou obrigatoriamente sequenciais, mas como uma lista onde para cada unidade existe um conjunto de ferramentas/ aplicações que se poderão usar para determinados fins e em determinados contextos.

2. CONTEÚDOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A disciplina de TIC pretende promover o desenvolvimento de conhecimentos e capacidades na utilização das tecnologias de informação e comunicação que permitam uma literacia digital generalizada, tendo em conta a igualdade de oportunidades para todos os alunos. Fomentar nos alunos a análise crítica da função e do poder das tecnologias de informação e comunicação e desenvolver neles a capacidade de pesquisar, tratar, produzir e comunicar informação através das tecnologias, paralelamente à capacidade de pesquisa nos formatos tradicionais (livros, revistas, enciclopédias, jornais e outros suportes de informação).

A lógica será a do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos; um trabalho conjunto e em simultâneo para as aprendizagens de diferentes domínios, bem como a articulação com outras áreas disciplinares e a colaboração com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais.
(in Aprendizagens Essenciais, 8º ano TIC)

2025/2026		Aprendizagens Essenciais/Competências/Temas	Ponderação	Atividades/Atitudes
Domínios estruturantes da aprendizagem	Competências científicas/técnica/práticas e tecnológicas	O aluno explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	90%	Apresentação/Exposição Debate/Fórum Dossier/Portefólio Tarefas de Aprendizagem “Quizz”/Rubrica Listas Verificação Observação/Registos Diários Pesquisa/Investigação Trabalho Projeto Trabalho Individual/Trabalho Grupo/...
	Competências pessoais e sociais	Saber/saber fazer/saber criar/saber comunicar e saber resolver	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	

A distribuição dos domínios e do seu peso na avaliação difere consoante o(s) projetos nos quais se irão envolver. Por semestre a avaliação distribui-se, equitativamente, entre projetos individuais e projetos de Grupo, salvo se existir razão para alteração sendo esta alteração acordada com os alunos. A avaliação final de cada semestre será expressa na escala de 0-5 valores.

A avaliação formativa terá uma menção qualitativa que será atribuída com as seguintes correspondências:

0-29% - Muito Fraco (nível 1) 30% -49% - Fraco (nível 2) 50%-69% - Suficiente (nível 3) 70%-89% - Bom (nível 4) 90%-100% - Muito Bom (nível 5)

Todos os trabalhos solicitados aos alunos devem ser entregues dentro do prazo estabelecido. Em situações extraordinárias, os trabalhos poderão ser recebidos até ao limite de 3 dias úteis, aplicando-se uma desvalorização no máximo de 25%, se o instrumento for de avaliação sumativa.

(in Regulamento Interno: A3 - Avaliação das Aprendizagens, 3 n) pág.4)

Todo o material será fornecido em formato digital na plataforma Teams. Em cada turma serão ajustados os conteúdos e os processos de recolha de informação, dependendo do projeto realizado.

3. MATERIAL A TRAZER PELOS ALUNOS PARA AS AULAS

Os alunos devem trazer para a aula: material de escrita, recursos disponibilizados sejam em formato digital ou impresso, e o computador portátil pessoal.