AGRUPAMENTO DE ESCOLAS AUGUSTO CABRITA
Sede: Escola Secundária Augusto Cabrita – Rua Maria Lamas - 2830-088 Barreiro
Telefone: 212059220 - FAX: 212059228 - Email: direcao@aeaugustocabrita.pt
EB1 Américo Marinho – EB1 nº6 Barreiro – EB1 Nº5 Barreiro

Planificação Anual • Competências Digitais -3º Ano - 2026/27

Nota inicial: A componente de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) constitui uma área de integração curricular transversal potenciada pela dimensão globalizante do ensino no 1.o ciclo de escolaridade, de natureza instrumental e de suporte às aprendizagens a desenvolver em todas as componentes do currículo.

As OC de TIC organizam-se em **quatro domínios de trabalho: CIDADANIA DIGITAL, INVESTIGAR E PESQUISAR, COMUNICAR E COLABORAR, CRIAR E INOVAR**.

Estes quatro domínios não devem ser vistos como estanques, mas como áreas de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das competências previstas no PA. Assim, as aprendizagens essenciais para a disciplina de TIC, organizada em domínios, não indicam nem sugerem uma sequencialidade temporal obrigatória na sua abordagem didática. A lógica que deve prevalecer será a do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos, onde as diferentes áreas de trabalho se cruzem e possibilitem a apropriação de forma saudável dos ambientes e das ferramentas digitais.

(1.o CICLO DO ENSINO BÁSICO ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO)

Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o PA	Áreas
Cidadania Digital	**O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:** - Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com nível de utilização; - Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; - Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros; - Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação no dia a dia;	**Sugere-se que os descritores relativos à segurança sejam abordados, sempre que necessário e oportuno, no âmbito do desenvolvimento de desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os outros domínios.** - Participar em atividades que promovam dinâmicas de grupo. - Utilizar trabalhos ou materiais produzidos pelos próprios ou por terceiros, apresentados em diferentes suportes físico e digitais (ex: livros e e-livros; pinturas digitais; notícias de jornais e revistas impressas a as mesmas representações na Web, dicionário e dicionário online…) para dialogar livremente e registar considerações. - Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados que permitam a partilha de diferentes opiniões.	**Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado** (A, B, G, I, J) **Criativo** (A, C, D, J) **Crítico/Analítico** (A, B, C, D, G)

Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o PA	Áreas
	- Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou fictícias.	- Debater temas como autoria, cópia, direitos de autor e referenciação das fontes. **Sugestão de recursos:** https://www.seguranet.pt https://www.anpri.pt **Vídeos:** **Aprender a utilizar o computador:** https://youtu.be/_pdSAN6PO6w **(video)** **Partes básicas do computador:** https://youtu.be/yAfR9q9RNB8 **(vídeo)** **Cuidados com o computador:** https://youtu.be/HQZB-VoYkUw **(música)**	**Indagador/ Investigador** (C, D, F, H, I) **Respeitador da diferença/ do outro** (A, B, E, F, H) **Sistematizador/ organizador** (A, B, C, I, J)
Investigar e Pesquisar	**O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:** - Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações; - Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; - Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;	- Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo. - 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. - 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. - 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 informações. - Apresentar e partilhar os trabalhos desenvolvidos. **Sugestão de recursos:** Processador de texto Word; Motor de busca (Google, Edge, Chrome);	**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)

Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o PA	Áreas
	- Analisar a qualidade da informação recolhida; - Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.	Powerpoint; Excel; Padlet; Teams; Google Forms…	**Responsável/ autónomo** (C, D, E, F, G, I, J) **Cuidador de si e do outro** (B, E, F, G)
Comunicar e Colaborar	**O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação, sendo capaz de:** - Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação; - Comunicar, utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo; - Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos; - Utilizar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração com públicos conhecidos; - Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital; - 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.	- Promover a criação de situações no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos. - Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. **Sugestão de recursos:** Escola Digital, Gmail, Google Classroom, Moodle, Canva… **Sugestões de atividade:** Construir um mural Padlet coletivo. Criação de um avatar para foto de perfil. - https://avatarmaker.com Criar em pequeno grupo um vídeo. Comunicar por videoconferência com colegas de outra turma.	

Domínio	Conhecimentos, capacidades e atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o PA	Áreas
Criar e Inovar	**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); - Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis.	- Realizar debates sobre as características e vantagens do formato digital; - 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; - Criar algoritmos e/ou programas que envolvam conceitos matemáticos relacionados com o cálculo, a geometria, as sequências e as regularidades. **Sugestão de recursos:** Ubbu – **https://www.ubbu.io/** Scratch **Sugestão de atividades:** Construir um Padlet com os trabalhos/projetos da turma Criar o emoji da turma - **https://emoji-maker.com** Criar o avatar manga de um dos colegas da turma - https://mangatar.framiq.com/pt/ Jogos educativos - https://www.coquinhos.com Criar personagens de histórias - https://l-www.voki.com	

Elaborado em 23/09/2026

Aprovado em 7/10/2026