

---

## Planificação Anual da Disciplina – **Estudo e Inovação Digital**

---

**3.º Ano**

A disciplina "Estudo e Inovação Digital" (EID) visa combinar o Apoio ao Estudo com o desenvolvimento de competências digitais e tecnológicas. Esta abordagem holística proporciona aos alunos as ferramentas necessárias para se tornarem proficientes no uso da tecnologia.

A disciplina baseia-se em três princípios fundamentais: **a aprendizagem experiencial e colaborativa**, que promove a aprendizagem ativa através de experiências práticas e projetos colaborativos. Esta abordagem incentiva os alunos a aprenderem uns com os outros e a trabalharem em equipa para resolver problemas e completar tarefas; o **desenvolvimento simultâneo de competências técnicas, sociais e comportamentais**, focando-se na integração destas competências para formar indivíduos adaptáveis e resilientes; **a utilização da tecnologia como um meio de desenvolvimento**, onde diversas plataformas e ferramentas digitais são integradas para proporcionar uma experiência educativa abrangente e enriquecedora.

A metodologia de ensino da EID é variada e dinâmica. As atividades práticas e os projetos são centrais, permitindo que os alunos apliquem os conhecimentos adquiridos de forma concreta. A avaliação contínua e formativa desempenha um papel crucial na metodologia da EID. O progresso dos alunos é avaliado continuamente através de observações, participação em atividades e revisão de trabalhos práticos, com feedback regular e construtivo. Além disso, a disciplina integra o desenvolvimento de competências transversais, tais como pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade e comunicação, reforçando estas competências de forma integrada com os conteúdos de apoio ao estudo e tecnológicos. O ambiente de aprendizagem na EID é inclusivo e motivador, incentivando a curiosidade, a experimentação e a colaboração. As abordagens pedagógicas são adaptadas ao ritmo de aprendizagem de cada aluno, promovendo a inclusão e garantindo que todos os alunos possam beneficiar plenamente da disciplina.

A disciplina "Estudo e Inovação Digital" visa proporcionar uma formação abrangente e integrada que prepara os alunos para os desafios do mundo digital. Com uma abordagem pedagógica que combina o apoio ao estudo com a literacia digital, a EID fomenta o desenvolvimento de competências técnicas, sociais e comportamentais, utilizando a tecnologia como um meio para promover o desenvolvimento integral dos alunos.

## Domínio 1 | Cidadania digital

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
<b>Literacia e Segurança Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais;</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais;</li> <li>Desenvolver a literacia digital e a autonomia na gestão de contas institucionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar procedimentos seguros a adotar no que respeita à segurança dos dados;</li> <li>Conhecer e adotar comportamentos seguros na partilha de dados em situações de comunicação;</li> <li>Utilizar ferramentas de comunicação digital de forma eficiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observação direta e grelhas de registo</li> <li>Registos de Autorregulação</li> <li>Criação de conteúdos digitais</li> <li>...</li> </ul>

## Domínio 2 | Investigação, Pesquisa e Tratamento da Informação

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
<b>Digitização</b>  <b>Pesquisa e seleção de informação</b>  <b>Criação de recursos audiovisuais</b>  <b>Eletrónica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tratar e avaliar informação de forma crítica e autónoma, transformando-a em conhecimento;</li> <li>Utilizar técnicas diversificadas de pesquisa, seleção e tratamento de informação em função das diferentes necessidades, contextos e situações;</li> <li>Promover a capacidade de organização e planificação;</li> <li>Desenvolver competências de comunicação escrita;</li> <li>Avaliar e tomar decisões sobre a tecnologia e o produto em causa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender diferentes tipos de informação (exemplo: informação textual, gráfica, icónica, audiovisual, sonora, entre outros);</li> <li>Escrever textos de géneros variados, adequados a finalidades específicas, em diferentes suportes;</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>Analisar e interpretar informação representada de diversas formas;</li> <li>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais</li> <li>Participação oral</li> <li>Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos</li> <li>Atividades orientadas / Fichas de trabalho</li> <li>Observação direta e grelhas de registo</li> <li>Registos de Autorregulação</li> <li>...</li> </ul>

		o tema a desenvolver;	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliar os resultados, identificar as melhorias e consolidar a aprendizagem.</li> </ul>	

### Domínio 3 | Comunicação e Colaboração

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação
<p><b>Digitação</b></p> <p><b>Pesquisa e seleção de informação</b></p> <p><b>Pensamento Computacional, Programação e Robótica</b></p> <p><b>Criação de recursos audiovisuais</b></p> <p><b>Eletrónica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecionar soluções tecnológicas adequadas para a realização de trabalhos colaborativos no âmbito de atividades diversas;</li> <li>• Desenvolver competências de comunicação (oral e escrita) e de argumentação usando, com correção, a língua portuguesa;</li> <li>• Promover o espírito crítico, em ambiente de debate;</li> <li>• Adotar comportamentos colaborativos, de partilha de informação e de conhecimento;</li> <li>• Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros);</li> <li>• Promover a resolução de problemas e a tomada de decisões;</li> <li>• Participar e cooperar nas atividades propostas, revelando responsabilidade, respeito e organização.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar a palavra com propriedade para expor conhecimentos e apresentar trabalhos;</li> <li>• 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;</li> <li>• Comunicar raciocínios, procedimentos e conclusões, utilizando linguagem adequada;</li> <li>• Utilizar ferramentas digitais para apresentação de informação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais</li> <li>• Participação oral</li> <li>• Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos</li> <li>• Atividades orientadas / Fichas de trabalho</li> <li>• Observação direta e grelhas de registo</li> <li>• Registos de Autorregulação</li> <li>• ...</li> </ul>

### Domínio 4 | Criação e Inovação

Temas / Conteúdos	Competências Gerais	Competências Específicas	Processos de recolha de informação

<p><b>Pensamento Computacional, Programação e Robótica</b></p> <p><b>Criação de recursos audiovisuais</b></p> <p><b>Eletrónica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;</li> <li>• Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia;</li> <li>• Utilizar cenários de aprendizagem recorrendo às metodologias de trabalho de projeto e resolução de problemas;</li> <li>• Promover o pensamento crítico, no desenvolvimento de soluções criativas para problemas específicos;</li> <li>• Promover a integração curricular das competências digitais;</li> <li>• Desenvolver competências técnicas na área do pensamento computacional, através da identificação de sequências de ações, algoritmos, suas funções e sua aplicação em atividades do quotidiano;</li> <li>• Desenvolver competências de literacia tecnológica, através do pensamento computacional, suas funções e sua aplicação em programação;</li> <li>• Desenvolver competências na área da literacia digital, da informação e de dados, através da interação digital, das suas funções e da sua aplicação no dia-a-dia;</li> <li>• Utilizar corretamente linguagens de programação gráfica para criar programas simples;</li> <li>• Programar objetos tangíveis para a resolução de problemas;</li> <li>• Desenvolver competências de criação e edição de conteúdos audiovisuais;</li> <li>• Desenvolver competências técnicas na área da eletrónica, através da identificação de componentes, as suas funções e a sua aplicação em circuitos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;</li> <li>• Promover o uso de ferramentas digitais para elaboração de conteúdos;</li> <li>• Desenvolver a capacidade de resolver problemas através da criação de soluções, originais e criativas;</li> <li>• Identificar e criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;</li> <li>• Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;</li> <li>• Criar e manipular personagens, cenários e objetos em plataformas de programação visual;</li> <li>• Aprender sobre a lógica de programação (sequências de comandos, eventos, ações, estruturas condicionais e de repetição);</li> <li>• Realizar atividades práticas que envolvam a programação de objetos tangíveis;</li> <li>• Criar e implementar um tabuleiro de jogo para robôs utilizando ferramentas digitais;</li> <li>• Fomentar a criatividade e a capacidade de contar histórias através de vídeo;</li> <li>• Adquirir conceitos básicos de eletricidade, compreender os componentes do circuito; adquirir competências práticas de montagem e conexão.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais</li> <li>• Participação oral</li> <li>• Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos</li> <li>• Atividades orientadas / Fichas de trabalho</li> <li>• Observação direta e grelhas de registo</li> <li>• Registos de Autorregulação</li> <li>• ...</li> </ul>
--	---	---	---

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PORTO DE MÓS - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO - ANO LETIVO 2025/2026  
GRUPO DISCIPLINAR 110 – 1.ºCiclo

DISCIPLINA: **Estudo e Inovação Digital** – 3º ano

CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DE AVALIAÇÃO	DOMÍNIOS	PONDERAÇÃO	ÁREAS DE COMPETÊNCIA Do PASEO*	DESCRITORES ESPECÍFICOS DE DESEMPENHO	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Conhecimentos	Domínio 1   Cidadania digital	10%	A B C D E F G H I J	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica e adota procedimentos seguros no que respeita à segurança dos dados e/ou partilha dos mesmos em situações de comunicação, utilizando ferramentas de comunicação digital de forma eficiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabalhos de grupo, pares e/ou individuais</li> <li>Participação oral</li> <li>Fichas de avaliação e/ou Projetos e/ou Trabalhos práticos</li> <li>Atividades orientadas / Fichas de trabalho</li> <li>Observação direta e grelhas de registo</li> <li>Registos de Autorregulação</li> <li>...</li> </ul>
	Domínio 2   Investigação, Pesquisa e Tratamento da Informação	20%		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pesquisa, seleciona e organiza informação de forma adequada aos diferentes contextos e necessidades, e comunica através de textos de géneros variados (narrativos e/ou informativos) ajustados a finalidades específicas.</li> </ul>	
	Domínio 3   Comunicação e Colaboração	20%		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunica raciocínios, procedimentos e conclusões com linguagem adequada, evidenciando participação, cooperação e responsabilidade nas atividades propostas.</li> </ul>	
	Domínio 4   Criação e Inovação	50%		<ul style="list-style-type: none"> <li>Demonstra competência técnica na utilização de ferramentas e tecnologias, aplicando o pensamento crítico para explorar soluções criativas e inovadoras que respondam de forma eficaz aos problemas apresentados.</li> </ul>	
		<b>100%</b>			

**OBSERVAÇÕES\*** Áreas de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: **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.

