



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano Letivo 2023/2024

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

6º ANO

AULAS/DURAÇÃO	6ºA: 16 aulas / 50 minutos 6ºB: 16 aulas / 50 minutos 6ºC: 16 aulas / 50 minutos
RECURSOS	Computador com acesso à internet; Projetor multimédia; Quadro; Software de escritório, Plataformas colaborativas; Software de programação para objetos tangíveis.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS			
X	Linguagens e textos	X	Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	Informação e comunicação	X	Bem-estar, saúde e ambiente
X	Raciocínio e resolução de problemas	X	Sensibilidade estética e artística
X	Pensamento crítico e pensamento criativo	X	Saber científico, técnico e tecnológico
X	Relacionamento interpessoal	X	Consciência e domínio do corpo

DOMÍNIOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E ATIVIDADES	AULAS
Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; ▪ Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; ▪ Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; ▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes ▪ Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Impacto das TIC na sociedade. ▪ Utilização das ferramentas digitais. ▪ Navegação na Internet ▪ Regras e comportamentos adequados. ▪ Normas relacionadas com os direitos de autor. ▪ Registo de fontes. ▪ Palavras-passe seguras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Registo e acesso a uma plataforma colaborativa. ▪ Criação de um Avatar. ▪ Realização de brainstormings. ▪ Definição de direitos de autor, noção de plágio. ▪ Utilização morais digitais para o registo de opiniões. ▪ Visualização de pequenos vídeos sobre a importância de adotar as regras de ergonomia. ▪ Exploração de <i>sites</i> com conteúdos relacionados com a segurança na Internet; 	3 *

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ALFREDO DA SILVA
ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA ALFREDO DA SILVA

<p>Investigar e Pesquisar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 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 a gestão da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Navegação na Internet. ▪ Pesquisa de informação. ▪ Técnicas de pesquisa. ▪ Análise da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação; ▪ Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais. ▪ Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). ▪ Pensar soluções para o problema, discutir ideias, formular questões e planear as fases de investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras. ▪ Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros. ▪ Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos. 	<p>3 *</p>
<p>Colaborar e comunicar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de ferramentas de comunicação e colaboração. ▪ Comunicação síncrona e assíncrona. ▪ Apresentação e partilha de documentos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar e explorar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; ▪ Utilizar um ambiente virtual de aprendizagem para comunicar, colaborar e interagir de forma adequada. 	<p>3 *</p>
<p>Criar e inovar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. ▪ Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados. ▪ Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online. ▪ Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. ▪ Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilização de programas processadores de texto. ▪ Utilização um programas de criação de apresentações eletrónicas. ▪ Criação de murais digitais ▪ Utilização de um programa de folha de cálculo. ▪ Formatação de células ▪ Utilização de funções ▪ Criação de gráficos ▪ Programação objetos tangíveis ▪ Utilização um ambiente de programação por blocos. ▪ Eventos, variáveis sensores e controlo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. ▪ Fomentar o desenvolvimento de tarefas de recolha, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos. ▪ Utilizar ferramentas online para recolha de dados. ▪ Utilizar folhas de cálculo para organizar e tratar dados. ▪ Utilização de ferramentas de programação por blocos para programar objetos virtuais e/ou reais. 	<p>7</p>

* Conteúdos incorporados no domínio criar e inovar.



ARTICULAÇÃO	A articulação será definida em conselho de turma e com outros projetos em vigor na escola/agrupamento.
--------------------	--

AVALIAÇÃO
Fichas de trabalho e/ou Projeto(s) Registos de observação direta na sala de aula

Observações
A planificação da disciplina de Tecnologias de Informação e Comunicação, não indica nem sugere uma sequencialidade temporal obrigatória na abordagem aos diferentes domínios. Ao longo do ano letivo serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios e a interdisciplinaridade.