



PLANIFICAÇÃO ANUAL

Ano Letivo 2023/2024

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

6º ANO

<b>AULAS/DURAÇÃO</b>	6ºA: 16 aulas / 50 minutos 6ºB: 16 aulas / 50 minutos 6ºC: 16 aulas / 50 minutos
<b>RECURSOS</b>	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
<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares;</li> <li>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes</li> <li>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Impacto das TIC na sociedade.</li> <li>Utilização das ferramentas digitais.</li> <li>Navegação na Internet</li> <li>Regras e comportamentos adequados.</li> <li>Normas relacionadas com os direitos de autor.</li> <li>Registo de fontes.</li> <li>Palavras-passe seguras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registo e acesso a uma plataforma colaborativa.</li> <li>Criação de um Avatar.</li> <li>Realização de brainstormings.</li> <li>Definição de direitos de autor, noção de plágio.</li> <li>Utilização morais digitais para o registo de opiniões.</li> <li>Visualização de pequenos vídeos sobre a importância de adotar as regras de ergonomia.</li> <li>Exploração de <i>sites</i> com conteúdos relacionados com a segurança na Internet;</li> </ul>	3 *

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

<p><b>Investigar e Pesquisar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>▪ Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</li> <li>▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>▪ Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</li> <li>▪ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</li> <li>▪ Analisar criticamente a qualidade da informação.</li> <li>▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Navegação na Internet.</li> <li>▪ Pesquisa de informação.</li> <li>▪ Técnicas de pesquisa.</li> <li>▪ Análise da informação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação;</li> <li>▪ Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</li> <li>▪ Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global).</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros.</li> <li>▪ Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos.</li> </ul>	<p align="center">3 *</p>
<p><b>Colaborar e comunicar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>▪ Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</li> <li>▪ Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> <li>▪ Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilização de ferramentas de comunicação e colaboração.</li> <li>▪ Comunicação síncrona e assíncrona.</li> <li>▪ Apresentação e partilha de documentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar e explorar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>▪ Utilizar um ambiente virtual de aprendizagem para comunicar, colaborar e interagir de forma adequada.</li> </ul>	<p align="center">3 *</p>
<p><b>Criar e inovar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.</li> <li>▪ Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis.</li> <li>▪ Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilização de programas processadores de texto.</li> <li>▪ Utilização um programas de criação de apresentações eletrónicas.</li> <li>▪ Criação de murais digitais</li> <li>▪ Utilização de um programa de folha de cálculo.</li> <li>▪ Formatação de células</li> <li>▪ Utilização de funções</li> <li>▪ Criação de gráficos</li> <li>▪ Programação objetos tangíveis</li> <li>▪ Utilização um ambiente de programação por blocos.</li> <li>▪ Eventos, variáveis sensores e controlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Fomentar o desenvolvimento de tarefas de recolha, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos.</li> <li>▪ Utilizar ferramentas online para recolha de dados.</li> <li>▪ Utilizar folhas de cálculo para organizar e tratar dados.</li> <li>▪ Utilização de ferramentas de programação por blocos para programar objetos virtuais e/ou reais.</li> </ul>	<p align="center">7</p>

\* Conteúdos incorporados no domínio criar e inovar.



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

<b>AValiação</b>
Fichas de trabalho e/ou Projeto(s) Registos de observação direta na sala de aula

<b>Observações</b>
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.