

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Ano letivo 2023/2024

Plano Geral de Trabalho / Planificação Anual

6º Ano

Aulas previstas:

1º Período: 12 aulas de 50 minutos

2º Período: 12 aulas de 50 minutos

3º Período: 8 aulas de 50 minutos

TOTAL: 32 aulas de 50 minutos

1º Período

Apresentação e atividades iniciais	2 aulas
Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)	1 aulas
Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)	9 aulas
TOTAL.....	12 aulas

2º Período

Atividades iniciais	1 aulas
Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)	1 aulas
Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)	10 aulas
TOTAL.....	12 aulas

3º Período

Atividades iniciais	1 aulas
Avaliação sumativa / das aprendizagens (finalidade classificatória)	1 aulas
Ensino-aprendizagem-avaliação (avaliação formativa / para as aprendizagens)	6 aulas
TOTAL.....	8 aulas

Domínios /Conteúdos			
Criar e Inovar		ACPA (1)	Nº aulas
Atividades de revisão / recuperação <ul style="list-style-type: none"> • Criar documentos digitais • Utilizar diferentes potencialidades de diversas ferramentas e aplicações digitais 	<p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p>	2
Folha de cálculo <ul style="list-style-type: none"> • Gerir livros • Inserir dados em tabelas • Formatar células • Gerir folhas • Utilizar fórmulas simples • Utilizar funções simples • Criar gráficos simples 	<p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</p> <p>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p>	10
Introdução à programação de objetos tangíveis <ul style="list-style-type: none"> • Gerir projetos • Gerir personagens e cenários • Planear criação de aplicações • Decompor problemas em pequenas partes mais simples • Utilizar blocos de ação • Utilizar estruturas condicionais • Utilizar estruturas de repetição • Detetar e corrigir erros • Programar objetos tangíveis (robots, drones, etc.) 	<p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</p> <p>Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.</p> <p>Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	10

***Domínios transversais**

Domínios/Conteúdos			
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais			
As Tecnologias de Informação e Comunicação <ul style="list-style-type: none"> Impacto das TIC no dia a dia 	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;	Conhecedor/Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)	3
Segurança <ul style="list-style-type: none"> Utilização de ferramentas digitais Navegação na Internet Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos Regras de utilização e criação de palavras passe 	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de 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; Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	Crítico (A, B, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/Investigador (C, D, F, H, I)	
Direitos de autor <ul style="list-style-type: none"> Normas Registo das fontes 	Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;	Respeitador da diferença do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)	
Investigar e Pesquisar			
Pesquisa e análise de informação <ul style="list-style-type: none"> Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação 	Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i> ; 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 ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i> ; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação;	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) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	3
Organização e gestão da informação <ul style="list-style-type: none"> Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros 	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.		

Domínios/Conteúdos			
Comunicar e colaborar			
Ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados 	Identificar diferentes 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;	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) Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	3
Apresentação e partilha <ul style="list-style-type: none"> • Documentos de texto • Apresentações eletrônicas • Aplicações • Outros projetos 	Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		

Nota 1: A planificação anual não pressupõe uma abordagem sequencial dos domínios, pois depende das atividades a desenvolver em cada turma. O número de aulas estipulado para cada unidade tem um caráter indicativo, já que poderá variar em função das atividades e projetos desenvolvidos ao longo do ano.

Nota 2: Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”; “Investigar e Pesquisar”; “Comunicar e colaborar”, não são estanques e podem não ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

(1) ACPA - ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS			
X	A - Linguagens e textos	X	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
X	B - Informação e comunicação	X	G - Bem-estar, saúde e ambiente
X	C - Raciocínio e resolução de problemas	X	H - Sensibilidade estética e artística
X	D - Pensamento crítico e pensamento criativo	X	I - Saber científico, técnico e tecnológico
X	E - Relacionamento interpessoal	X	J - Consciência e domínio do corpo