

PLANIFICAÇÃO ANUAL

Disciplina: TIC

6.º Ano

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais As Tecnologias de Informação e Comunicação Impacto das TIC no dia a dia</p> <p>Segurança</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilização de aplicações digitais Navegação na Internet Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos Regras de utilização e criação de palavras passe 	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <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 aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; 	<ul style="list-style-type: none"> Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; Registo no mural do padlet, para colocação de trabalhos. Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e coloca-las no mural para debater com os colegas. Definição de direitos de autor, noção de plágio. Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor. Realização de debates sobre os conteúdos. Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. 	<p>A,B,C,D,F,G, H,I,J</p>	<p>4</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Investigar e Pesquisar</p> <p><i>Pesquisa e análise de informação</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do navegador web ● Pesquisa de informação ● Modelos de pesquisa <p><i>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação</i></p>	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</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 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; ● Analisar criticamente a qualidade da informação; 	<p>Articulação com as diversas disciplinas do plano curricular, incluindo Cidadania e Desenvolvimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estes trabalhos são acompanhados de um guião com as respetivas instruções. ● A pesquisa e elaboração do produto final são executadas na disciplina de TIC. ● O aluno escolhe a tecnologia mais adequada para realizar o respetivo trabalho, mas sempre com a orientação do professor. ● O produto final será apresentado e defendido nas respetivas disciplinas. 	<p>A,B,C,D,F,G,H ,I,J</p>	<p>3</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Comunicar e Colaborar</p> <p>Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona • Comunicação assíncrona • Colaboração em ambientes fechados 	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</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"> • Participar em projetos ✓ Comunicar com outros alunos usando as tecnologias, desenvolvendo assim as competências da disciplina de português e inglês. ✓ Participar nos desafios seguranet. 	<p>A,B,C,D,F,G, H,I,J</p>	<p>1</p>

Domínios e Unidades temáticas/Conteúdos	Aprendizagens Essenciais (Conhecimentos, capacidades e atitudes)	Ações Estratégicas de Ensino (Orientadas para o Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória)	Áreas de competências a desenvolver	N.º de aulas previstas
<p>Criar e Inovar</p> <p>Folha de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gerir livros ● Inserir dados em tabelas ● Formatar células ● Gerir folhas ● Utilizar fórmulas simples ● Utilizar funções simples <ul style="list-style-type: none"> ● Criar gráficos simples <p>Introdução à programação</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gerir projetos ● Gerir personagens e cenários ● Planejar criação de aplicações ● Decompor problemas em pequenas partes mais simples <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizar blocos de ação 	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</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, 	<p>O professor desafia os alunos a identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como:</p> <p>Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, por exemplo: em tabelas, gráficos, diagramas, relatórios, infográficos, cartazes digitais, apresentações multimédia, entre outros.</p> <p>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</p> <p>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</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 artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados</p>	<p>A,B,C,D,F,G, H,I,J</p>	<p>10</p>

Orientação para a distribuição das Unidades temáticas pelos períodos letivos

Calendarização	Nº de aulas previstas	Unidades Temáticas
1.º Período	5 a 6	▪ Folha de Cálculo - Excel
2.º Período	4 a 5	▪ Folha de Cálculo ▪ Introdução á Programação
3.º Período	5 a 6	▪ Introdução à Programação

N.º total de aulas previstas: 14/17

Áreas de competências elencadas no “Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória”:

- | | |
|--|---|
| (A) Linguagens e textos | (F) Desenvolvimento pessoal e autonomia |
| (B) Informação e comunicação | (G) Bem-estar, saúde e ambiente |
| (C) Raciocínio e resolução de problemas | (H) Sensibilidade estética e artística |
| (D) Pensamento crítico e pensamento criativo | (I) Saber científico, técnico e tecnológico |
| (E) Relacionamento interpessoal | (J) Consciência e domínio do corpo. |

Barcelinhos, 9 de setembro de 2021