

	<b>Aulas Previstas</b>	<b>Ano letivo 2025/2026</b>	<b>ESCOLA BÁSICA 2,3 DO</b>
Semestre	34	MONTE DA CAPARICA	

## Planificação da disciplina:

### Tecnologias de Informação e Comunicação – 6º ano

Domínio	Conteúdos/Descritores de Desempenho	Metodologias/Estratégias	Avaliação	Tempos letivos (45')
<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<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"> <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>	<p>Realização de atividades promotoras do trabalho articulado com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais.</p> <p>Realização de atividades sobre os conteúdos tais como debates, role-playing, brainstorms, entre outras.</p> <p>Realização de exercícios práticos para concretização e consolidação de conteúdos.</p> <p>Elaboração de trabalhos recorrendo à ferramenta de trabalho adequada</p> <p><b>SUGESTÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais;</li> <li>• Registo no mural do paddlet, para colocação de trabalhos.</li> <li>• Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e coloca-las no mural para debater com os colegas.</li> <li>• Definição de direitos de autor, noção de plágio.</li> <li>• Os alunos colocam no mural a sua opinião sobre as formas de violação de direitos de autor.</li> </ul> <p><b>PROJETO SEGURANET</b> (caso seja possível)</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações;</p> <p>Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	(Transversal e para ser desenvolvido no âmbito dos três domínios que se seguem)

<b>Investigar e pesquisar</b>	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</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>	<p>Realização de atividades promotoras de investigação e pesquisa individual, em pares ou em grupo, com base em temáticas da disciplina, de outras áreas disciplinares ou transversais ao currículo.</p> <p>Realização de trabalho colaborativo entre alunos e orienta-os no desenho e nas diferentes fases da pesquisa, com recurso às ferramentas digitais apropriadas, identificando as questões a ser respondidas, estruturando e organizando a informação, para posterior validação na outra disciplina com a qual foi feita a articulação de trabalho conjunto.</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações;</p> <p>Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	6
-------------------------------	--	---	---	---

<b>Comunicar e Colaborar</b>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração recorrendo preferencialmente às <b>Google Applications associadas ao mail institucional</b>, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos;</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 com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> <li>• <b>Utilizar o mail, contactos, drive, partilha de docs, elaboração de documentos colaborativos e Classroom</b></li> </ul>	<p>Promoção da criação de situações em que o aluno comunica, colabora e interage de forma adequada em ambientes virtuais de aprendizagem/sistemas de gestão de aprendizagem, explorando plataformas para comunicação e desenvolvimento de projetos locais, nacionais e internacionais com públicos conhecidos e no âmbito de atividades de índole curricular.</p> <p>Promoção da realização de atividades interdisciplinares (por exemplo, no âmbito do projeto curricular de turma, plano anual de atividades, promoção da educação para a saúde, segurança digital, cidadania, entre outros) que permitam ao aluno apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, os produtos desenvolvidos nas atividades e projetos utilizando aplicações online ou offline de suporte a apresentações multimédia.</p> <p>Possível a articulação com a disciplina de Português para garantir validação das atividades promotoras da expressão escrita e oral, através das tecnologias.</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações;</p> <p>Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	<b>8</b>
------------------------------	--	--	---	----------

<b>Criar e Inovar</b>	<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> <p><b>Folha de cálculo -Básico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introduzir e manipular dados numa folha de cálculo:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Editar e formatar adequadamente as células e os dados de uma tabela;</li> <li>○ Utilizar fórmulas com cálculos aritméticos simples e funções para processamento de dados que respondam às necessidades do projeto;</li> <li>○ Criar gráficos simples, a partir dos dados inseridos nas células, adequados à situação;</li> <li>○ Integrar as tabelas e os gráficos obtidos no numa apresentação multimédia ou num documento de texto ou hipertexto.</li> </ul> </li> <li>● Identificar novos meios e aplicações que permitem 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>● Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: <b>ambientes de programação</b>, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online;</li> <li>● Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefatos tangíveis;</li> <li>● Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<p>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.</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>Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados: animações, jogos, narrativas digitais, etc.</p> <p>Recurso ao site Apps for Good para criação de aplicações</p> <p>Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais diversificados: animações, jogos, narrativas digitais, etc.</p>	<p>Atividades em articulação com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais</p> <p>Grelha de observação direta para avaliação do trabalho realizado, capacidade de organização e concentração, domínio da linguagem técnica, do manuseamento do equipamento e de aplicações;</p> <p>Grelha de observação direta das atitudes comportamentais, responsabilidade e relacionamento com o grupo.</p>	20
-----------------------	--	--	---	----