

Semestre	Aulas Previstas
	34

Ano letivo 2025/2026
MONTE DA CAPARICA

ESCOLA BÁSICA 2,3 DO

Planificação da disciplina:

Tecnologias de Informação e Comunicação – 6º ano

Domínio	Conteúdos/Descritores de Desempenho	Metodologias/Estratégias	Avaliação	Tempos letivos (45')
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<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 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. 	<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, brainstormings, 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>SUGESTÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; Registo no mural do paddlet, para colocação de trabalhos. Debate sobre as regras segurança digital. Cada aluno vai redigir 4 regras e colocá-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. <p>PROJETO SEGURANET (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>	<p>(Transversal e para ser desenvolvido no âmbito dos três domínios que se seguem)</p>

<p>Investigar e pesquisar</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 aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados 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. 	<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>	<p>6</p>
--	---	---	---	----------

<p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração recorrendo preferencialmente às Google Applications associadas ao mail institucional, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração com públicos conhecidos; • Seleccionar 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 com públicos conhecidos, sob orientação e supervisão do professor; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, em pares ou em grupo, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. • Utilizar o mail, contactos, drive, partilha de docs, elaboração de documentos colaborativos e Classroom 	<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>	<p>8</p>
-------------------------------------	---	--	---	----------

<p>Criar e Inovar</p>	<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>Folha de cálculo -Básico</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduzir e manipular dados numa folha de cálculo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Editar e formatar adequadamente as células e os dados de uma tabela; ○ Utilizar fórmulas com cálculos aritméticos simples e funções para processamento de dados que respondam às necessidades do projeto; ○ Criar gráficos simples, a partir dos dados inseridos nas células, adequados à situação; ○ Integrar as tabelas e os gráficos obtidos no numa apresentação multimédia ou num documento de texto ou hipertexto. ● 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; ● 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 artefatos tangíveis; ● Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	<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>	<p>20</p>
------------------------------	--	--	---	-----------