

6º Ano

Tecnologias da Informação e Comunicação

Áreas de Competências do Perfil do Aluno

- | | |
|--|---|
| 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 |

Domínios	Aprendizagens essenciais (AE)	Estratégias e atividades	Nº de Aulas	AC
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. 	<ul style="list-style-type: none"> Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; Registo e acesso a uma plataforma colaborativa; Utilização de murais digitais para o registo de opiniões; Debate sobre as regras segurança digital, explorando recursos do site Seguranet; Definição de direitos de autor, noção de plágio. Visualização de vídeos sobre importância de adotar regras de ergonomia. 	6	A B C D E F G J

Domínios	Aprendizagens essenciais (AE)	Estratégias e atividades	Nº de Aulas	AC
<p>Investigar e Pesquisar</p> <p>Comunicar e Colaborar</p>	<p>O aluno planifica uma investigação online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar estratégias de investigação e pesquisa online; • Definir palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções de pesquisa simples; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes, testando e explorando as suas potencialidades com o apoio do professor; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação comparando diversas fontes; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Identificar e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão de informação de forma prática e eficaz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploração de ferramentas de organização e gestão da informação; • Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais (DAC); • Identificar um problema ou uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global); • 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; • Criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros; • Realizar pesquisas direcionadas para temas definidos 	14	<p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p> <p>H</p> <p>I</p>

Domínios	Aprendizagens essenciais (AE)	Estratégias e atividades	Nº de Aulas	AC
Comunicar Colaborar	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, 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; • 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 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar as ferramentas de comunicação selecionadas; • Usar espaços/momentos de discussão sobre os temas pesquisados; • Utilizar ferramentas de partilha de informação. 	6	B C D E F H I

Domínios	Aprendizagens essenciais (AE)	Estratégias e atividades	Nº de Aulas	AC
Criar e Inovar	<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"> • Conhecer as potencialidades de diferentes ferramentas digitais para apoiar a criatividade e a inovação, nomeadamente explorando ambientes de programação adequados às idades dos alunos; • Identificar as características de pelo menos uma das ferramentas digitais abordadas; • Compreender o conceito de algoritmo; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • Elaborar planos e encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando ferramentas digitais simples previamente identificadas com o apoio do professor (ex. mapa de ideias, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros); • Elaborar algoritmos simples; • Utilizar ferramentas digitais (nomeadamente, ambientes de programação) na resolução de problemas identificados; • Aplicar as regras de organização de informação na produção de documentos multimédia; • Produzir artefactos digitais originais simples e criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos para públicos conhecidos, em ambientes de programação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Criar desafios aos alunos para identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: murais digitais, blocos de notas, diagramas, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções. • Utilização de ferramentas digitais para criar diferentes tipos de artefactos digitais, por exemplo: narrativas digitais, animações, jogos, entre outros; 	7	<p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p> <p>H</p> <p>I</p> <p>J</p>

Observações: 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. As DAC serão definidas em reuniões com as diferentes equipas pedagógicas.