

6º Ano

Planificação Anual



Agrupamento de Escolas de Gondifelos

Tecnologias de Informação e Comunicação / Projetos

2023

2024

Agrupamento de Escolas de Gondifelos

TIC/Projetos - 6.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
1.º, 2.º e 3.º Período	Consolidação e recuperação das aprendizagens		Reforço/revisão dos conteúdos lecionados no ano letivo anterior no âmbito das TIC.		
	Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais	<p>As Tecnologias de Informação e Comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> Impacto das TIC no dia a dia <p>Segurança</p> <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 <p>Direitos de autor</p> <ul style="list-style-type: none"> Normas Registo das fontes 	<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 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; 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>Conhecedor/sabedor/ culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/organizador (A, B, C, I, J)</p>	4 Durante todo o ano letivo
	Investigar e Pesquisar	<p>Pesquisa e análise de informação</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilização do navegador web Pesquisa de informação Modelos de pesquisa Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação <p>Organização e gestão da informação</p> <ul style="list-style-type: none"> Organização de marcadores Gestão de pastas e ficheiros 	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; 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>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	

TIC/Projetos - 6.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
			<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 		
	Comunicar e Colaborar	<p>Ferramentas de comunicação e colaboração</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicação síncrona Comunicação assíncrona Colaboração em ambientes fechados <p>Apresentação e partilha</p> <ul style="list-style-type: none"> Documentos de texto Apresentações eletrónicas Aplicações Outros projetos 	<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; 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. 		
1º/2º Período	Criar e Inovar	<p>Folha de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> Operações com folhas de cálculo Conceitos básicos Tipos de dados Formatação de células Fórmulas e funções Gráficos 	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</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; 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p>	8
		<p>Processador de texto</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerir documentos Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas Localizar e substituir informação Formatar documentos Inserir objetos (imagens, tabelas, etc.) Manusear objetos Personalizar esquema de página 	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais 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 diferentes aplicações digitais; Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	<p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>1, 2, 3, 4, 5</p>	7

TIC/Projetos - 6.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
		<ul style="list-style-type: none"> Personalizar cabeçalhos e rodapés <p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Portefólio digital das disciplinas; Atualização das fotos dos alunos; Anuário. 			
2º Período		<p>Apresentações Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> Gerir apresentações Inserir e editar diapositivos Aplicar e personalizar temas Inserir objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.) Manusear objetos Transições entre diapositivos Animar objetos Utilizar modo de apresentação <p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Portefólio digital das disciplinas; Anuário. 	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais 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 aplicações digitais. Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		6
3º Período		<p>Introdução à programação</p> <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 	<p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais 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 aplicações digitais, explorando ambientes de programação; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; 		6

TIC/Projetos - 6.º ano

Período	Unidade/ Domínio	Resumo da Unidade	Aprendizagens essenciais	Perfil do aluno a trabalhar*	Nº de aulas (50min.)
		<p>Projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portefólio digital das disciplinas; • Anuário; • Apresentação dos trabalhos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		
TOTAL DE AULAS DO ANO: 31 aulas					

*Indicar de entre os valores e áreas de competência que serão trabalhados:

- Valores: 1. Responsabilidade e integridade; 2. Excelência e exigência; 3. Curiosidade, reflexão e inovação; 4. Cidadania e participação; 5. Liberdade
- Áreas de competência: A. Linguagens e textos; B. Informação e comunicação; C. Raciocínio e resolução de problemas; D. Pensamento crítico e pensamento criativo; E. Relacionamento interpessoal; F. Desenvolvimento pessoal e autonomia; G. Bem-estar, saúde e ambiente; H. Sensibilidade estética e artística; I. Saber científico, técnico e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo

QUADRO DE REFERÊNCIA PARA AS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS

Unidade / Domínio		Número de tempos de 50 min
Domínios transversais¹: <ul style="list-style-type: none"> • Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais • Investigar e Pesquisar • Comunicar e colaborar 		
Consolidação/recuperação das aprendizagens		4
• Criar e Inovar	Folha de cálculo	8
	Processador de texto	7
	Apresentações Multimédia	6
	Introdução à programação	6
TOTAL		31

RECURSOS: Equipamentos e outros recursos a utilizar na escola com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratório de informática (Computadores com acesso à internet, ecrã interativo). • <i>Software</i> de aplicação: Processador de texto; Programa de apresentações multimédia; Ambientes de programação; Programas de edição de vídeo, imagem e som. • Suporte de armazenamento externo por aluno. (PEN) • Plataformas colaborativas (Google Classroom, Google Meet, Padlet e outras). • Equipamentos móveis: Smartphones ou portáteis (opcional). • Equipamentos eletrónicos allAboard - Robots.
ARTICULAÇÃO: A articulação/colaboração pode ser implementada com: <ul style="list-style-type: none"> - Conselho de Turma - Biblioteca - Outros projetos da escola - Entre escolas - Entidades externas 	<ul style="list-style-type: none"> • Disciplina de Cidadania e Desenvolvimento. • A definir em Conselho de Turma.

O professor responsável: Ademar Cruz.

¹ Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão 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”.