

**DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS**  
**Agrupamento de Escolas José Afonso, Loures**  
**Escola Básica Maria Veleda**  
**Planificação Anual da Disciplina TIC 6ºANO**

**2020/2021**

<b>DOMINIO: SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS*</b>	
<b>DESCRITORES/ APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b> (objetivos essenciais de aprendizagem/ conhecimentos/ capacidades/ atitudes)	<b>Tempos Letivos</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 aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade;</li> <li>• Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</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>	<b>Ao longo do ano</b>
<b>DOMINIO: INVESTIGAR E PESQUISAR</b>	
<b>DESCRITORES/ APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b> (objetivos essenciais de aprendizagem/ conhecimentos/ capacidades/ atitudes)	<b>Tempos Letivos</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 <i>online</i>;</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>	<b>Ao longo do ano</b>
<b>DOMINIO: COMUNICAR E COLABORAR</b>	
<b>DESCRITORES/ APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b> (objetivos essenciais de aprendizagem/ conhecimentos/ capacidades/ atitudes)	<b>Tempos Letivos</b>
<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar novos meios e aplicações que permitam 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> </ul>	<b>Ao longo do ano</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</li> <li>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	
<b>DOMINIO: CRIAR E INOVAR</b>	
<b>DESCRIPTORIOS/ APRENDIZAGENS ESSENCIAIS</b> (objetivos essenciais de aprendizagem/ conhecimentos/ capacidades/ atitudes)	
<p><b>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:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</li> <li>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>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 <i>brainstorming online</i>;</li> <li>Utilizar ambientes de programação para interagir com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis;</li> <li>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<b>Ao longo do ano</b>
<b>Nº TOTAL DE AULAS PREVISTAS</b>	
<b>35</b>	

**OBSERVAÇÕES:**

- A planificação pode ser alterada/adaptada de acordo com o ritmo de aprendizagem dos alunos/turma e de acordo com o Plano de Turma.
- O número de aulas previstas por período já contempla as várias modalidades de avaliação.
- As aulas previstas podem variar de turma para turma, de acordo com os feriados ou com atividades em que os alunos participem.
- As aprendizagens essenciais para a disciplina de TIC, organizada em domínios, não indicam nem sugerem uma sequencialidade temporal obrigatória na sua abordagem didática.
- \* O domínio “**Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais**” assenta no pressuposto de que as questões de ética e segurança devem estar continuamente presentes e devem ser trabalhadas de forma sistemática e explícita ao longo de todas as aprendizagens essenciais que os alunos realizam na disciplina, tornando-se assim num domínio transversal. Deverá abordar-se situações problemáticas de maior complexidade, relativamente às do 5º ano, como o conhecimento e utilização das normas relacionadas como os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.