agrupamento de escolas
antónio correia de oliveira

# AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ANTÓNIO CORREIA DE OLIVEIRA

## Ano Letivo: 2026/2027

| | | | |
|---|---|---|---|
| DEPARTAMENTO CURRICULAR: | **Departamento de Ciências Exatas e Naturais** | ANO DE ESCOLARIDADE: | **6º** |
| CARGA HORÁRIA SEMANAL: | 1 Tempo Letivo | PERÍODO DA PLANIFICAÇÃO: | **15 SETEMBRO A 15 JUNHO** |

# PLANIFICAÇÃO ANUAL GERAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

| DOMÍNIOS | APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES) | ESTRATÉGIAS DE ENSINO / ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM | RECURSOS A UTILIZAR | UNIDADE DIDÁTICA/CONTEÚDOS | ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PASEO (DESCRITORES OPERATIVOS) | PROCESSO DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO AVALIATIVA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Criar e Inovar** | Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.<br>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. | Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente.<br>Utilizar vários meios audiovisuais.<br>Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações.<br>Disponibilizar roteiros/guiões orientadores.<br>Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos.<br>Realizar atividades individuais/pares.<br>Fomentar o trabalho colaborativo em grupo.<br>Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos.<br>Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração.<br>Promover a articulação disciplinar.<br>Apresentação de trabalhos de grupo/individuais. | Google Docs<br>Google Sheet<br>Google Slides<br>Padlet<br>Google Classroom<br>G Suite<br>UBBU/Scratch | **Murais Digitais/Processador de Texto/Apresentações Eletrónicas**<br>Criar artefactos digitais (publicações, documentos, apresentações, etc.).<br>Utilizar elementos multimédia numa publicação.<br>Utilizar diferentes potencialidades de diversas ferramentas e aplicações digitais. | A, B, C, D, R, F, H, I. | Trabalho de projeto.<br>Trabalho individual.<br>Trabalho em grupo.<br>Desempenho na atividade laboratorial.<br>Questionários (orais/escritos e/ou práticos). |
| | Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.<br>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados.<br>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. | | | **Folha de Cálculo:**<br>Gerir livros.<br>Inserir dados em tabelas.<br>Formatar células.<br>Gerir folhas.<br>Utilizar fórmulas simples.<br>Utilizar funções simples.<br>Criar gráficos simples. | | |
| | Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais.<br>Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais.<br>Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis.<br>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. | | | **Introdução à Programação de Objetos Tangíveis:**<br>Gerir projetos.<br>Planear criação de aplicações.<br>Decompor problemas em pequenas partes mais simples.<br>Utilizar blocos de ação.<br>Utilizar estruturas condicionais.<br>Utilizar estruturas de repetição.<br>Detetar e corrigir erros.<br>Programar objetos tangíveis (placas eletrónicas, robots, drones, etc.). | | |
| **Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais** | Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia. | | | **As Tecnologias de Informação e Comunicação:**<br>Impacto das TIC 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.<br>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos.<br>Entender as regras para criação e utilização de palavras- chave seguras. | | | **Segurança:**<br>Utilização de ferramentas digitais.<br>Navegação na Internet.<br>Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos.<br>Regras de utilização e criação de palavras passe. | | |

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 01/2026

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. | | | **Direitos de Autor:**<br>Normas.<br>Registo das fontes. | | |
| **Investigar e Pesquisar** | Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online.<br>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.<br>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.<br>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.<br>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.<br>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.<br>Analisar criticamente a qualidade da informação. | | | **Pesquisa e Análise de Informação:**<br>Utilização do navegador web.<br>Pesquisa de informação.<br>Modelos de pesquisa.<br>Estratégias de investigação, pesquisa e análise de informação. | | |
| | Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. | | | **Organização e Gestão da Informação:**<br>Organização de marcadores.<br>Gestão de pastas e ficheiros. | | |
| **Comunicar e Colaborar** | Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais.<br>Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.<br>Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.<br>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. | | | **Ferramentas de Comunicação e Colaboração:**<br>Comunicação síncrona.<br>Comunicação assíncrona.<br>Colaboração em ambientes fechados. | | |
| | Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. | | | **Apresentação e Partilha:**<br>Documentos de texto.<br>Apresentações eletrónicas.<br>Aplicações.<br>Murais.<br>Folhas de cálculo.<br>Projetos de robótica.<br>Outros projetos. | | |

* 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".

Nota: A 1ª aula do 1.º período será de apresentação dos alunos, partilha dos conteúdos da disciplina e início da configuração dos alunos na plataforma. A última aula do 1º período, 2º período e do 3º período é de auto e heteroavaliação dos alunos.

Este documento não dispensa a leitura das aprendizagens essenciais do ensino básico que pode ser consultado em http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico e em http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais.

## ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

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

Eco-Escolas
CLUBES CIÊNCIA VIVA NA ESCOLA
Erasmus+
Selo Escola Saudável 2022/2024
Foi atribuído a esta escola: selo de Segurança Digital Ouro válido até 01/2026