

# PLANIFICAÇÃO – 2º CICLO

## 2025-2026

### Tecnologias da Informação e Comunicação - 6º ANO

#### GESTÃO DO TEMPO

1.º Semestre / 2.º Semestre		Nº de tempos
	Apresentação	1
	Desenvolvimento das aprendizagens essenciais	13
	Avaliação das aprendizagens	3
	<b>TOTAL</b>	<b>17</b>

#### GESTÃO DAS APRENDIZAGENS

Tempos Letivos	Organizador Domínios/Tema (Subdomínios)	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Ações estratégicas de ensino orientadas para o perfil dos alunos	Descritores do perfil dos alunos
<b>3</b>	<b>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	<p><b>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</b></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 ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento de projetos em articulação com os outros domínios;</li> <li>Utilização de uma plataforma colaborativa;</li> <li>Brainstormings e debates;</li> <li>Visionamento de vídeos;</li> <li>Resolução de Quizzes;</li> <li>Realização de jogos didáticos;</li> </ul>	<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>

		<ul style="list-style-type: none"> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhos a pares/grupo;</li> </ul>	<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> <p>Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p>
3	Investigar e Pesquisar	<p><b>O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa online, sendo capaz de:</b></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 online;</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificação de um problema ou uma necessidade no meio envolvente;</li> <li>• Formulação de soluções para o problema, individualmente ou em grupo;</li> <li>• Planear as fases de investigação e pesquisa;</li> <li>• Utilização de mecanismos de pesquisa eficientes;</li> <li>• Analisar criticamente a qualidade da informação.</li> </ul>	<p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
3	Colaborar e Comunicar	<p><b>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</b></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> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Promover a criação de situações no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento dos projetos.</li> <li>▪ Proporcionar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos.</li> </ul>	<p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

<b>8</b>	<b>Criar e inovar</b>	<p><b>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, 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 brainstorming online;</li> <li>• Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis;</li> <li>• Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Fomentar o desenvolvimento de tarefas de recolha, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos.</li> <li>• Utilizar ferramentas online para recolha de dados.</li> <li>• Utilizar folhas de cálculo para organizar e tratar dados.</li> <li>• Utilização de ferramentas de programação por blocos para programar objetos virtuais e/ou reais.</li> </ul>
----------	-----------------------	--	---

**Áreas de Competências:** 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.

**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 semestre serão desenvolvidos projetos, trabalhos ou outras atividades que promovam a abordagem simultânea dos diferentes domínios.
- A articulação com outras disciplinas será definida nos conselhos de turma em função do(s) projeto(s) agregadores definidos pela escola.

8 de outubro de 2025

Grupo Disciplinar de Informática