



# Agrupamento de Escolas de Valbom

Sede: Escola Secundária de Valbom

Ano letivo 2023/2024



# REPÚBLICA PORTUGUESA

Direção Geral dos Estabelecimentos Escolares  
Direção de Serviços da Região Norte

EDUCAÇÃO

**Planificação Anual 6.º ano**

**Disciplina:** TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

**Aulas previstas:**

**1.º Período:** 26 **2.º Período:** 22 **3.º Período:** 20

Organizador Curricular (Domínios)	Aprendizagens Essenciais	Estratégias de ensino e Tarefas de aprendizagem	Áreas de competência do perfil dos Alunos	Instrumentos de Avaliação	N.º de aulas
<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> <li>▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os outros domínios.</li> <li>- Atividades que fomentem dinâmicas de grupo, debates, brainstormings, criação de jogos, entre outras.</li> <li>- Leitura e visualização de BD e vídeos sobre Ergonomia e direitos de autor;</li> <li>- Realização de trabalhos práticos.</li> </ul>	A B C E F	<p>Trabalhos práticos. Execução de projetos. Grelhas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- observação direta;</li> <li>- participação e empenho;</li> <li>- destreza com o equipamento;</li> <li>- relacionamento em grupo.</li> </ul>	Ao longo do semestre
<b>Investigar e pesquisar</b>	<p><b>O aluno planifica estratégias de investigação a realizar 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 de pesquisa simples;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais.</li> </ul>			



## Agrupamento de Escolas de Valbom

Sede: Escola Secundária de Valbom

Ano letivo 2023/2024



REPÚBLICA  
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO Direção Geral dos Estabelecimentos  
Escolares  
Direção de Serviços da Região Norte

Organizador Curricular (Domínios)	Aprendizagens Essenciais	Estratégias de ensino e Tarefas de aprendizagem	Áreas de competência do perfil dos Alunos	Instrumentos de Avaliação	N.º de aulas
	<ul style="list-style-type: none"><li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio.</li></ul>				
<b>Colaborar e comunicar</b>	<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>Utilizar meios e aplicações que permitem a 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 à plataforma digital Microsoft Teams;</li><li>Proporcionar momentos que permitam aos alunos partilhar os projetos.</li></ul>			
<b>Criar e inovar</b>	<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>Reconhece as potencialidades de diferentes aplicações digitais;</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><li>Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mobilizar as AE dos restantes domínios, fomentando o desenvolvimento de projetos;</li><li>Tratar e organizar os dados recolhidos, em diferentes formatos;</li><li>Proporcionar a criação ou alteração de artefactos digitais, por exemplo: narrativas digitais, animações, jogos, entre outros.</li></ul>			