

Nível de Ensino: 2º Ciclo

Disciplina: TIC

Ano: 6º

Curso: Básico

## Planificação Anual

Semestre	Sequências	Conteúdos Programáticos/Aprendizagens Essenciais	Tempos letivos
1º/2º	<ul style="list-style-type: none"> <li>Impacto das Tecnologias</li> <li>Práticas Seguras</li> <li>Direitos de Autor</li> <li>Método de pesquisa e investigação</li> <li>Meios e Aplicações como suporte aos projetos e ao processo de ensino e aprendizagem</li> <li>Representação de dados e estatística</li> <li>Ambientes de programação</li> </ul>	<p><b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b> - O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;</p> <p><b>Investigar e Pesquisar</b> - O aluno planifica uma investigação online;</p> <p><b>Investigar e Pesquisar</b> - O aluno planifica uma investigação online;</p> <p><b>Comunicar e Colaborar</b> - O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;</p> <p><b>Criar e Inovar</b> - O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos</p>	<p>1ª Semestre 17 a 19</p> <p>2º Semestre 15 a 16</p>

## Critérios de Avaliação/Ponderação

Em cada descritor a avaliação é feita tendo em conta os níveis seguintes:

Ainda está longe de um desempenho razoável	Ainda não desempenha razoavelmente	Desempenha razoavelmente	Desempenha bem	Desempenha plenamente
Insuficiente		Suficiente	Bom	Muito Bom

Até 19%	Entre 20% e 46%	Entre 47% e 69%	Entre 70% e 89%	Entre 90% e 100%
---------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------

(Domínios/Sequências/Temas/Módulos e Conhecimentos, Capacidades e Atitudes )/Descritores	Ponderação	Instrumentos de Avaliação
<p><b>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</b></p> <p>a) Compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adota comportamentos em conformidade;</p> <p>b) Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrônicos;</p> <p>c) Conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p>	20 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observação direta das tarefas realizadas em aula;</li> <li>• Participação em aula;</li> <li>• Projetos/trabalhos de avaliação;</li> <li>• Contributos dados para as atividades de articulação curricular;</li> <li>• Auto e heteroavaliação.</li> </ul>
<p><b>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</b></p> <p>a) Planifica estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>;</p> <p>b) Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</p> <p>c) Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>d) Analisa criticamente a qualidade da informação;</p>	20%	
<p><b>Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</b></p> <p>a) Identifica diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>b) Seleciona as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>c) Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p>	20%	
<p><b>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</b></p> <p>a) Caracteriza, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;</p> <p>b) Compreende o conceito de algoritmo e elabora algoritmos simples;</p> <p>c) Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo:</p>	30%	

<p>ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i>;</p> <p>d) Produz artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>		
<p><b>Áreas de competências associadas ao perfil do aluno:</b></p> <p>a) Pensa de modo abrangente e em profundidade, de forma lógica, observando, analisando informação, experiências ou ideias, argumentando com recurso a critérios implícitos ou explícitos, com vista à tomada de posição fundamentada;</p> <p>b) Estabelece relações entre conhecimentos, emoções e comportamentos;</p> <p>c) Colabora em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais), com base nas regras de conduta próprias de cada ambiente;</p> <p>d) Desenvolve novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem.</p>	<p>10%</p>	

**Notas:**

- os instrumentos de avaliação devem ser diversificados;
- um instrumento de avaliação tem tantas classificações quantos os descritores dos domínios/sequências/temas/módulos e conhecimentos, capacidades e atitudes que estão a ser avaliados;
- a dificuldade registada num determinado momento do ano não deve ser considerada na avaliação final, quando se deteta que o aluno já superou o problema