



Agrupamento de Escolas
de Vila Verde

Ano Letivo de 2021/2022

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS
DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PLANIFICAÇÃO/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO - 6.º ANO



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO

DOMÍNIOS/ÁREAS Ponderação %	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (...) O ALUNO É CAPAZ DE:	ESTRATÉGIAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS (sugestões)	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO (sugestões) ¹	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	DESCRITORES DE DESEMPENHO				
					1	2	3	4	5
<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais (15%)</p> <ul style="list-style-type: none"> Impacto das Tecnologias Segurança Direitos de autor 	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente. Utilizar vários meios audiovisuais. Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações. Disponibilizar roteiros/guiões orientadores. Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos. Realizar atividades individuais/pares. Fomentar o trabalho colaborativo em grupo. Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos. Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração. Promover a articulação disciplinar. Apresentação de trabalhos de grupo/individuais. 	<p>Observação</p> <ul style="list-style-type: none"> Grelhas de observação Listas de verificação Escalas de classificação Registo de incidentes críticos <p>Análise de Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> Projetos (produto, apresentação e discussão) <p>Testagem</p> <ul style="list-style-type: none"> Questões de aula digitais Trabalhos/projetos individuais/grupo (Produção de artefactos digitais) Testes digitais Apresentações orais e/ou escritas 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <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>	Com muita dificuldade	Com dificuldade	Com alguma facilidade	Com facilidade	Com muita facilidade
<p>Investigar e Pesquisar (15%)</p> <ul style="list-style-type: none"> Pesquisa e análise de informação Organização e gestão da informação 	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; 	<ul style="list-style-type: none"> Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais. Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um 	<p>Observação</p> <ul style="list-style-type: none"> Grelhas de observação Listas de verificação Escalas de classificação Registo de incidentes críticos <p>Análise de Conteúdo</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p>	Com muita dificuldade	Com dificuldade	Com alguma facilidade	Com facilidade	Com muita facilidade



Agrupamento de Escolas
de Vila Verde

Ano Letivo de 2021/2022

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS
DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PLANIFICAÇÃO/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO - 6.º ANO



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO

	<ul style="list-style-type: none"> · Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; · Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; · Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; · Analisar criticamente a qualidade da informação; · Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação. 	<p>problema, discutam ideias, formulem questões e planeiem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Promover atividades que envolvam a criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação, por exemplo: formulários, tabelas, linhas cronológicas, agregadores de conteúdos, entre outros. 	<ul style="list-style-type: none"> · Projetos (produto, apresentação e discussão) <p>Testagem</p> <ul style="list-style-type: none"> · Questões de aula digitais · Trabalhos/projetos individuais/grupo (Produção de artefactos digitais) · Testes digitais · Apresentações orais e/ou escritas 	<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>					
<p>Comunicar e Colaborar (15%)</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ferramentas de comunicação e colaboração · Apresentação e partilha 	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; · Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; · Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; · Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> · 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. · Criar momentos que permitam aos alunos apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. · Sugere-se a utilização de plataformas distintas das utilizadas no ano anterior. 	<p>Observação</p> <ul style="list-style-type: none"> · Grelhas de observação · Listas de verificação · Escalas de classificação · Registo de incidentes críticos <p>Análise de Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> · Projetos (produto, apresentação e discussão) <p>Testagem</p> <ul style="list-style-type: none"> · Questões de aula digitais · Trabalhos/projetos individuais/grupo (Produção de artefactos digitais) · Testes digitais 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <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</p>	<p>Com muita dificuldade</p>	<p>Com dificuldade</p>	<p>Com alguma facilidade</p>	<p>Com facilidade</p>	<p>Com muita facilidade</p>



Ano Letivo de 2021/2022

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS
 DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
 PLANIFICAÇÃO/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO - 6.º ANO



REPÚBLICA
 PORTUGUESA
 EDUCAÇÃO

			· Apresentações orais e/ou escritas	(B, E, F, G)					
<p>Criar e Inovar (55%)</p> <ul style="list-style-type: none"> Folha de cálculo Ambientes de programação e artefactos 	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; 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; Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar problemas ou necessidades do meio envolvente. Utilizar vários meios audiovisuais. Demonstrar procedimentos a realizar nas aplicações. Disponibilizar roteiros/guiões orientadores. Aplicar, na prática, através da proposta de atividades e projetos. Realizar atividades individuais/pares. Fomentar o trabalho colaborativo em grupo. Fomentar a pesquisa e análise da informação a utilizar em atividades e projetos. Proporcionar momentos de reflexão, partilha, discussão e avaliação presencialmente ou através de ferramentas de comunicação e colaboração. Promover a articulação disciplinar. Apresentação de trabalhos de grupo/individuais. 	<p>Observação</p> <ul style="list-style-type: none"> Grelhas de observação Listas de verificação Escalas de classificação Registo de incidentes críticos <p>Análise de Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> Projetos (produto, apresentação e discussão) <p>Testagem</p> <ul style="list-style-type: none"> Questões de aula digitais Trabalhos/projetos individuais/grupo (Produção de artefactos digitais) Testes digitais Apresentações orais e/ou escritas 	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <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>	Com muita dificuldade	Com dificuldade	Com alguma facilidade	Com facilidade	Com muita facilidade



Agrupamento de Escolas
de Vila Verde
Ano Letivo de
2021/2022

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS
DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PLANIFICAÇÃO/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO - 6.º ANO



DOMÍNIO/CONTEÚDOS		OBJETIVOS	Nº AULAS
Criar e Inovar			
<p>Folha de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> · Gerir livros · Inserir dados em tabelas · Formatar células · Gerir folhas · Utilizar fórmulas simples · Utilizar funções simples · Criar gráficos simples 	<p>Domínios transversais² Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais Investigar e Pesquisar Comunicar e colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. · Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados. 	
<p>Ambientes de programação</p> <ul style="list-style-type: none"> · Gerir projetos · Planear criação de aplicações · Decompor problemas em pequenas partes mais simples · Utilizar blocos de ação · Utilizar estruturas condicionais · Utilizar estruturas de repetição · Detetar e corrigir erros · Programar objetos tangíveis (robots, drones, etc.) 		<ul style="list-style-type: none"> · Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. · Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. · Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis. · Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	

¹ A lista de técnicas/instrumentos que se apresenta constitui apenas uma sugestão, competindo a cada professor, no âmbito da sua autonomia, fazer as opções pedagógicas mais adequadas às necessidades, interesses e perfil de aprendizagem dos seus alunos.

² 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”.