

## GESTÃO DE CONTEÚDOS 2020/2021

### Ensino Básico – 2.º ciclo

#### Disciplina Tecnologias de Informação e Comunicação – 6.ºANO

##### 1. Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais

Domínios	Aprendizagens Essenciais: Conhecimentos, Capacidades e Atitudes	Aulas
	Recuperação de aprendizagens	6
Comportamentos seguros	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Perigos básicos.</li> <li>▶ Formas de proteção.</li> <li>▶ Tipos de ataques (<i>phishing, smishing, pharming</i>).</li> <li>▶ Configuração do navegador.</li> </ul>	1
Ergonomia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Perigos associados à utilização excessiva das novas tecnologias.</li> <li>▶ Regras para boas posturas no trabalho com as novas tecnologias.</li> </ul>	
Direitos de autor	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ As licenças <i>Creative Commons</i> (CC).</li> <li>▶ Exploração das várias possibilidades das CC.</li> </ul>	1

##### 2. Investigar e pesquisar

Temas	Conteúdos	Aulas
Pesquisar na Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Passos básicos para um trabalho de pesquisa.</li> <li>▶ Preparação de um trabalho de pesquisa (ferramentas de apoio).</li> <li>▶ Técnicas para uma pesquisa eficaz.</li> <li>▶ Trabalho com o navegador.</li> </ul>	1
Selecionar informação	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Trabalho com o navegador.</li> <li>▶ Avaliação da informação.</li> <li>▶ Utilização da informação de forma correta.</li> <li>▶ Organização da informação recolhida.</li> <li>▶ Citação de fontes.</li> </ul>	1

##### 3. Comunicar e colaborar

Temas	Conteúdos	Aulas
-------	-----------	-------

Trabalho colaborativo	▶ O que é e como realizar.	1
Ferramentas de comunicação e colaboração	▶ Identificação das principais ferramentas de comunicação. ▶ Categorização de ferramentas de comunicação.	
Regras de comunicação em ambientes digitais	▶ Identificação das principais regras de comunicação em ambientes digitais.	
Ferramenta específica	▶ Exploração de um ambiente de aprendizagem.	1

#### 4. Criar e inovar

Temas	Conteúdos	Aulas
Organização e tratamento de dados (Folha de cálculo)	▶ Apresentação de uma ferramenta de folhas de cálculo. ▶ Organização dos dados. ▶ Formatação de diversos elementos. ▶ Construção de fórmulas. ▶ Construção de gráficos. ▶ Produção de cartazes e infografias.	3
Algoritmia	▶ Construção de algoritmos. ▶ Estruturas condicionais. ▶ Fluxogramas.	1
Programação com Scratch	▶ Criação de funções. ▶ Criação e utilização de variáveis. ▶ Construção de jogos.	4
Robótica/Automação	▶ Apresentação de alguns componentes. ▶ Apresentação do <i>software</i> MakeCode. ▶ Variáveis. ▶ Lógica de programação.	5
Projeto(s) / Trabalho Colaborativo		5

**Total de aulas – 30**