

PLANIFICAÇÃO ESPECÍFICA DE DIGITAL
ANO LETIVO 2023/2024
6.º ANO

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS (PERFIL DO ALUNO):

A – LINGUAGENS E TEXTOS

B – INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

C – RACIOCÍNIO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

D – PENSAMENTO CRÍTICO E PESAMENTO CRIATIVO

E – RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

F – DESENVOLVIMENTO PESSOAL E AUTONOMIA

G – BEM-ESTAR, SAÚDE E AMBIENTE

H – SENSIBILIDADE ESTÉTICA E ARTÍSTICA

I – SABER CENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO

J – CONSCIÊNCIA E DOMÍNIO DO CORPO

TEMA	Português	Matemática	CIDES	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
<p>Modelação 3D: Aldeia</p> <p>Sustentável em</p> <p>TinkerCad</p>	<p>ORALIDADE - EXPRESSÃO</p> <p>Comunicar em contexto formal informação essencial (paráfrase, resumo) e opiniões fundamentadas.</p> <p>Domínio:</p> <p>LEITURA</p> <p>Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade associados a diferentes finalidades (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.</p>	<p>GEOMETRIA E MEDIDA:</p> <p>Descrever figuras no plano e no espaço com base nas suas propriedades e nas relações entre os seus elementos, e fazer classificações explicitando os critérios utilizados.</p> <p>Figuras planas e sólidos geométricos.</p> <p>Identificar e construir o transformado de uma dada figura através de isometrias (reflexão axial e rotação) e reconhecer simetrias de rotação e de reflexão em figuras, em contextos matemáticos e não matemáticos, prevendo e descrevendo os resultados obtidos.</p> <p>Medida</p> <p>Calcular perímetros e áreas de figuras planas, incluindo o círculo, recorrendo a fórmulas, por enquadramento ou por decomposição e composição de figuras planas.</p> <p>Resolução de problemas</p> <p>Conceber e aplicar estratégias na resolução de problemas usando ideias geométricas, em contextos matemáticos e não matemáticos, e avaliar a plausibilidade dos resultados.</p> <p>Raciocínio matemático</p> <p>Desenvolver a capacidade de visualização, e construir explicações e justificações matemáticas e raciocínios lógicos, incluindo o recurso a exemplos e contraexemplos.</p>	<p>Desenvolvimento Sustentável;</p> <p>Educação Ambiental;</p> <p>Saúde.</p>	<p>CRIAR E INOVAR</p> <p>Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p>

TEMA	Português	Matemática	CIDES	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
		<p>Comunicação matemática</p> <p>Desenvolver interesse pela Matemática e valorizar o seu papel no desenvolvimento das outras ciências e domínios da atividade humana e social.</p> <p>Desenvolver persistência, autonomia e confiança para lidar com situações que envolvam a Matemática no seu percurso escolar e na vida em sociedade.</p> <p>Domínio:</p> <p>ÁLGEBRA</p> <p>Proporcionalidade direta.</p> <p>Reconhecer os significados de razão e proporção e usá-las para resolver problemas.</p>			

TEMA	Português	CIDES	EVT	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
Cartaz de Publicidade Institucional	<p>Leitura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a várias finalidades (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados; - Identificar tema(s), ideias principais e pontos de vista; - Reconhecer a forma como o texto está estruturado (partes e subpartes); - Compreender a utilização de recursos expressivos para a construção de sentido do texto; - Utilizar procedimentos de registo e tratamento de informação; - Distinguir nos textos características da notícia, da entrevista, do anúncio publicitário e do roteiro (estruturação, finalidade); 	<p>Escolher um dos seguintes domínios/temas para construir a publicidade institucional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento Sustentável; - Educação Ambiental; - Bem-estar animal (animal marinho); - Preservação e conservação da natureza; - Reciclagem; - Alimentação saudável; - Segurança rodoviária; - Direitos humanos. 	<p>Interpretação e comunicação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar os conceitos específicos da comunicação visual (luz, cor, espaço, forma, movimento, ritmo, proporção, desproporção, entre outros), com intencionalidade e sentido crítico na análise dos trabalhos individuais e de grupo; - Expressar ideias utilizando diferentes meios e processos; <p>Experimentação e criação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diferentes materiais e suportes para realização dos seus trabalhos; - Justificar a intencionalidade dos seus trabalhos, conjugando a organização dos elementos visuais com ideias e temáticas inventadas ou sugeridas. <p>Processos Tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicar através do desenho formas de representação gráfica das ideias e soluções, utilizando: esquemas, codificações e simbologias, assim como meios digitais com ferramentas de modelação e representação. 	<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes. <p>INVESTIGAR E PESQUISAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>...</p>

TEMA	Português	CIDES	EVT	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
	<p>- Conhecer os objetivos e as formas de publicidade na sociedade atual.</p> <p>ESCRITA</p> <p>- Utilizar processadores de texto e recursos da Web para a escrita, revisão e partilha de textos</p>		<p>Recursos e utilizações tecnológica</p> <p>- Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa.</p>	<p>Domínio:</p> <p>Criar e inovar</p> <p>- Produzir e modificar artefactos digitais criativos exprimindo ideias, sentimentos e conhecimentos em ambientes digitais fechados.</p>	

TEMA	Português	EVT	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
Eletrónica: Circuitos e Sintetizador	<p>Leitura</p> <p>- Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados a várias finalidades (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados.</p>	<p>Recursos e utilizações tecnológica</p> <p>- Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa.</p> <p>- Manipular operadores tecnológicos (de energia, movimento/mecanismos, estruturas resistentes) de acordo com as suas funções, princípios e relações com as produções tecnológicas.</p>	<p>Criar e inovar</p> <p>- Produzir e modificar artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p>

TEMA	Português	CIDES	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
Animação por Software	<p>Oralidade/expressão</p> <p>- Preparar apresentações orais (exposição, reconto, tomada de posição) individualmente ou após discussão de diferentes pontos de vista.</p> <p>Escrita</p> <p>- Planificar a escrita por meio do registo de ideias e da sua hierarquização.</p>	<p>Escolher um dos seguintes domínios/ temas para construir a história:</p> <p>- Desenvolvimento Sustentável;</p> <p>- Educação Ambiental;</p> <p>- Bem-estar animal (animal marinho).</p>	<p>Comunicar e colaborar</p> <p>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p> <p>Criar e inovar</p>	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p>

TEMA	Português	CIDES	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
	<ul style="list-style-type: none"> - Escrever textos organizados em parágrafos de acordo com o género textual que convém à finalidade comunicativa. - Escrever com respeito pelas regras de ortografia e de pontuação. - Escrever textos de natureza narrativa integrando os elementos que circunscrevem o acontecimento, o tempo e o lugar, o desencadear da ação, o desenvolvimento e a conclusão, com recurso a vários conectores de tempo, de causa, de explicação e de contraste. 		<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação; - Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; - Produzir artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos em ambientes digitais fechados. 	<p>Indagador/ Investigador (C,D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p>

TEMA	Português	MATEMÁTICA	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
Programação: Python	<p>Leitura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ler textos com características narrativas e expositivas de maior complexidade, associados às várias finalidades (lúdicas, estéticas, publicitárias e informativas) e em suportes variados. 	<p>Antecipação MAT. 7º ano Domínio: Álgebra</p> <p>Resolução de problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolver problemas utilizando equações e funções, em contextos matemáticos e não matemáticos, concebendo e aplicando estratégias para a sua resolução, incluindo a utilização de tecnologia e avaliando a plausibilidade dos resultados. 	<p>Criar e inovar</p> <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, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online. 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C,D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p>

TEMA	Português	CIDES	EVT	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
Internet das Coisas	<ul style="list-style-type: none"> - Participar ativamente nos debates em sala de aula, expressando opiniões e argumentos sobre as aplicações e benefícios da Internet das Coisas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar os desafios éticos, sociais e de privacidade relacionados à utilização da Internet das Coisas. - Refletir criticamente sobre as implicações da Internet das Coisas na sociedade e na vida pessoal, considerando os valores e os direitos individuais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar e analisar exemplos concretos de aplicação da Internet das Coisas em objetos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar recursos tecnológicos para pesquisar e apresentar exemplos de aplicações da Internet das Coisas. 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C,D, F, H, I)</p>

TEMA	Português	CIDES	EVT	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
					Criativo (A, C, D, J)

TEMA	Português	MASTEMÁTICA	EVT	TIC	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO
Labirinto com Scratch!	Compreender e seguir instruções escritas para realizar tarefas específicas no programa Scratch.	Utilizar conceitos matemáticos, como coordenadas e orientação espacial, para posicionar e mover os personagens no labirinto.	<ul style="list-style-type: none"> - Criar cenários visualmente atraentes para o jogo de labirinto, utilizando cores, formas e elementos artísticos adequados. - Explorar conceitos de composição visual e estética na conceção do labirinto e dos elementos visuais do jogo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar as ferramentas e recursos do programa Scratch para criar personagens, cenários e scripts. - Aprender a posicionar elementos gráficos no palco do Scratch e programá-los para responder a eventos e interações. 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p>