# Plano Curricular de Tecnologias da Informação e Comunicação

6º Ano - Ano Letivo 2026/2027

Conteúdos Programados

## Aprendizagens Essenciais

## A)

### SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS

Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:

- Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;
- Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);
- Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;
- Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo);
- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;
- Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.

## B)

### INVESTIGAR E PESQUISAR

Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:

- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;
- Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa;
- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;
- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, 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 gestão da informação.

# C)

## COMUNICAR E COLABORAR

Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:

- Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;
- Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;
- Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.

# D)

## CRIAR E INOVAR

Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:

- Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;
- Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);
- Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;

## 1º Período

| Conteúdos Programados | Aulas Previstas | Aulas Dadas |
|---|---|---|
| A + B + C + D | 12 | |

## 2º Período

| Conteúdos Programados | Aulas Previstas | Aulas Dadas |
|---|---|---|
| A + B + C + D | 10 | |

## 3º Período

| Conteúdos Programados | Aulas Previstas | Aulas Dadas |
|---|---|---|
| A + B + C + D | 10 | |

**Nota:** Cada aula corresponde a 50 minutos.