

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 5º ANO

| Domínios | Áreas de Competências do Perfil dos Alunos | Descritores de desempenho | Aprendizagens Essenciais | Instrumentos de recolha de dados | Valorização (%) | | | |
|--|---|--|--|---|--------------------------------|--------------|-----------------------|-----|
| | | | | | Ensino Presencial | Ensino Misto | Ensino Não Presencial | |
| Conhecimentos e capacidades (80%) | Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) | <p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, Ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</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 ferramentas digitais e de navegação na internet e adotar 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 | <p>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso das TIC no dia a dia Conceito de Tecnologias de Informação e Comunicação Acesso às tecnologias na sociedade Sociedade contemporânea e <i>web social</i> Cidadania digital e seus domínios de ação Componentes de um sistema informático Noção de <i>software</i> de sistema Noção de <i>software</i> de aplicação Classificação do <i>software</i> quanto à propriedade intelectual Práticas de proteção de dispositivos | Fichas de Avaliação e/ou projetos e/ou Trabalhos Práticos | 45% | 40% | 35% | |
| | Criativo (A, C, D, J) | | | | | | | |
| | Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) | | | Realização de Atividades Propostas | Empenho | 10% | 10% | 10% |
| | Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) | | | | Intervenção / Interação | 5% | 10% | 10% |
| | Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) | | | | Espírito Crítico / Criativo | 5% | 5% | 5% |
| Sistematizador/ | Autonomia | 15% | 15% | 20% | | | | |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| | <p>Organizador (A, B, C, I, J)</p> <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/ Autônomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> | <p>autor e a necessidade de registar as fontes;</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. <p>O aluno planifica uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>; 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; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e | <ul style="list-style-type: none"> Práticas seguras de utilização de ferramentas digitais e de navegação na internet Regras de ergonomia no uso de dispositivos Direitos de autor e propriedade intelectual Regras de licenciamento Palavras-passe seguras <p>INVESTIGAR E PESQUISAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Motores de pesquisa Bibliotecas e enciclopédias digitais Navegador <i>web</i> e suas funcionalidades Motores de pesquisa e suas funcionalidades Estratégias de investigação e pesquisa Ferramentas de pesquisa Métodos de investigação, pesquisa e análise de informação Critérios de credibilidade das fontes Organização da pesquisa Organização e gestão da informação | | |
|--|--|---|---|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autônomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J) 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/ Autônomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> | <p>relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes 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. | <p>COMUNICAR E COLABORAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicação síncrona e assíncrona • Ferramentas de comunicação • Normas de conduta • Regras de segurança • Plataformas de apoio à comunicação e colaboração • Ambientes digitais fechados <p>CRIAR E INOVAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução ao <i>Word</i> • Introdução ao <i>PowerPoint</i> • Noção de linguagem de programação • Conceito de algoritmo | | | |
|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| | <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> | <p>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <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; • Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • 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 <i>brainstorming online</i>; • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. | <ul style="list-style-type: none"> • Estrutura e características de um algoritmo • Fases de elaboração de um programa de computador • O ambiente de trabalho do <i>Scratch</i> e as suas potencialidades | | |
| | | | | | |

| | | | | | | |
|---------------------------|--|---|---|------------|------------|------------|
| Atitudes (20%) | Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I) Responsável/ autônomo (D, E, F, G) Cuidador de si e do outro (D, E, F, G) | <p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Manter um comportamento e uma atitude exemplar.</p> <p>Colaborar com os outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoiar terceiros em tarefas.</p> <p>Resolver problemas de natureza relacional de forma pacífica, com empatia e com sentido crítico.</p> <p>Desenvolver e manter relações diversas e positivas entre si e com os outros (comunidade escolar).</p> <p>Demonstrar espírito de colaboração, cooperação com colegas e professores.</p> <p>Respeitar os outros, cumprir as regras de funcionamento da sala de informática e zelar pelo material informático.</p> <p>Assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido;</p> <p>Organizar e realizar autonomamente tarefas;</p> <p>Assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas;</p> <p>Estar disponível para o autoaperfeiçoamento.</p> <p>Ser pontual e assíduo.</p> | Pontualidade / Assiduidade Grelhas de observação direta | 5% | 5% | 5% |
| | | | Comportamento / Atitudes Grelhas de observação direta | 10% | 10% | 10% |
| | | | Sentido de Responsabilidade Grelhas de observação direta | 5% | 5% | 5% |

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS:

A- Linguagens e textos; **B** - Informação e Comunicação; **C** - Raciocínio e resolução de problemas; **D** - Pensamento crítico e pensamento criativo; **E** - Relacionamento interpessoal; **F** - Desenvolvimento pessoal e autonomia; **G** - Bem-estar, saúde e ambiente; **H** - Sensibilidade estética e artística; **I** - Saber científico, técnico e tecnológico; **J** - Consciência e domínio do corpo.

DOMÍNIOS DE AVALIAÇÃO – DESCRITORES DE DESEMPENHO

| Domínios | Desempenho com base nas Aprendizagens Essenciais | Níveis de Desempenho (descritores) | | | | |
|-----------------------------|--|--|--|--|---|--|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Conhecimentos e Capacidades | O aluno deve saber adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; | O aluno nunca/raramente sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; | O aluno sabe e adota uma, com muita dificuldade uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; | O aluno, às vezes ou com dificuldade sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; | O aluno, quase sempre com facilidade sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; | O aluno, sempre ou com muita facilidade sabe adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; |
| | O aluno deve saber planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; | O aluno nunca/raramente sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; | O aluno sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online mas revela muita dificuldade. | O aluno, às vezes ou com muita dificuldade sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; | O aluno, quase sempre com facilidade sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; | O aluno, sempre ou com muita facilidade sabe planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online; |
| | O aluno deve mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; | O aluno, nunca ou com muita dificuldade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; | O aluno raramente ou com muita dificuldade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; | O aluno, às vezes ou com alguma dificuldade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; | O aluno quase sempre com facilidade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; | O aluno sempre ou com muita facilidade mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração; |
| | O aluno deve explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade; | O aluno nunca ou com muita dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, | O aluno raramente ou com muita dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a | O aluno às vezes ou com alguma dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a | O aluno quase sempre com facilidade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas | O aluno sempre ou com muita facilidade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, |

| | | | | | | |
|----------|---|--|--|---|--|--|
| Atitudes | | recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade; | estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade; | estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade; | digitais de apoio à criatividade; | recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade; |
| | O aluno é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelando interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho; | O aluno nunca ou com muita dificuldade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho; | O aluno raramente ou com muita dificuldade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho; | O aluno às vezes ou com muita dificuldade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho; | O aluno quase sempre ou com facilidade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho; | O aluno sempre ou com muita facilidade é capaz de alcançar as aprendizagens essenciais com autonomia, revelar interesse e confiança nos seus conhecimentos, utilizando a persistência, a organização e método de trabalho; |
| | O aluno é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas; | O aluno nunca ou com muita dificuldade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas; | O aluno raramente ou com muita dificuldade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas; | O aluno às vezes ou com muita dificuldade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas; | O aluno quase sempre ou com facilidade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas; | O aluno sempre ou com muita facilidade é responsável no seu processo de aprendizagem, realizando uma autoavaliação válida, participando ativamente e cooperando nas atividades desenvolvidas; |

Setembro de 2020