

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 6º 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	
<b>Conhecimentos e capacidades (80%)</b>	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J)	<p><b>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, Ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia;</li> <li>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na internet e adotar comportamentos em conformidade;</li> <li>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> <li>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de</li> </ul>	<p><b>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uso das TIC no dia a dia</li> <li>Conceito de Tecnologias de Informação e Comunicação</li> <li>Acesso às tecnologias na sociedade</li> <li>Sociedade contemporânea e <i>web</i> social</li> <li>Cidadania digital e seus domínios de ação</li> <li>Componentes de um sistema informático</li> <li>Noção de <i>software</i> de sistema</li> <li>Noção de <i>software</i> de aplicação</li> <li>Classificação do <i>software</i> quanto à propriedade intelectual</li> <li>Práticas de proteção de dispositivos</li> </ul>	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) 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 registrar as fontes;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</li> </ul> <p><b>O aluno planifica uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>;</li> <li>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</li> <li>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Práticas seguras de utilização de ferramentas digitais e de navegação na internet</li> <li>Regras de ergonomia no uso de dispositivos</li> <li>Direitos de autor e propriedade intelectual</li> <li>Regras de licenciamento</li> <li>Palavras-passe seguras</li> </ul> <p><b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motores de pesquisa</li> <li>Bibliotecas e enciclopédias digitais</li> <li>Navegador <i>web</i> e suas funcionalidades</li> <li>Motores de pesquisa e suas funcionalidades</li> <li>Estratégias de investigação e pesquisa</li> <li>Ferramentas de pesquisa</li> <li>Métodos de investigação, pesquisa e análise de informação</li> <li>Crítérios de credibilidade das fontes</li> <li>Organização da pesquisa</li> <li>Organização e gestão da informação</li> </ul>			
---	---	---	--	--	--

	<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>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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>• Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul> <p><b>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>• Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</li> <li>• Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</li> <li>• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul> <p><b>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento</b></p>	<p><b>COMUNICAR E COLABORAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicação síncrona e assíncrona</li> <li>• Ferramentas de comunicação</li> <li>• Normas de conduta</li> <li>• Regras de segurança</li> <li>• Plataformas de apoio à comunicação e colaboração</li> <li>• Ambientes digitais fechados</li> </ul> <p><b>CRIAR E INOVAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceitos gerais sobre folhas de cálculo</li> <li>• Ambiente de trabalho de uma folha de cálculo</li> <li>• Inserção de dados numa tabela</li> <li>• Formatações</li> <li>• Fórmulas básicas</li> <li>• Funções básicas</li> <li>• Manipulação de funções e fórmulas</li> </ul>		
--	--	---	---	--	--

		<p><b>computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais;</li> <li>• Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</li> <li>• 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;</li> <li>• Utilizar ambientes de programação para interagir com <i>robots</i> e outros artefactos tangíveis;</li> <li>• Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulação de formas, imagens, etc.</li> <li>• Organização e configuração de folhas</li> <li>• Criação e formatação de gráficos</li> <li>• Gravação em diferentes formatos</li> <li>• Estrutura e características de um algoritmo</li> <li>• Fases de elaboração de um programa de computador</li> <li>• Estrutura, ferramentas essenciais e potencialidades das várias aplicações/plataformas de programação de <i>robots</i>.</li> <li>• Estrutura, ferramentas essenciais e potencialidades das várias aplicações de criação de artefactos digitais</li> </ul>		
--	--	--	---	--	--

		ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.				
<b>Atitudes (20%)</b>	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><b>O aluno deve ser capaz de:</b></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; 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  <b>Grelhas de observação direta</b>	<b>5%</b>	<b>5%</b>	<b>5%</b>
			Comportamento / Atitudes  <b>Grelhas de observação direta</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>	<b>10%</b>
			Sentido de Responsabilidade  <b>Grelhas de observação direta</b>	<b>5%</b>	<b>5%</b>	<b>5%</b>

**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, recorrendo a	O aluno raramente ou com muita dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e	O aluno às vezes ou com alguma dificuldade explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e	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, recorrendo a

Atitudes		estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade;	ferramentas digitais de apoio à criatividade;	ferramentas digitais de apoio à criatividade;	digitais de apoio à criatividade;	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

