

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO Ensino Básico

Decreto- Lei nº 55/2018, de 6 de julho; Portaria nº 223-A/2018, de 3 de agosto

Disciplina: TIC

ANO(s): 5º

| DOMÍNIOS (e ponderações) | CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DO AGRUPAMENTO (Proposta) ¹ | PERFIL DE APRENDIZAGEM (Descritores) | | | | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO ¹ |
|--|---|--|--|---|--|---|
| | | NÍVEL 5 | NÍVEL 4 | NÍVEL 3 | NÍVEL 2 | |
| Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais 15% (A,B,C,D,E,F,G,H,I,J) ² | Mobilização de saberes (A,B,F,G,I,J) Comunicação (A,B,D,E,H) Resolução de Problemas (B,C,D,E,F) Desenvolvimento Pessoal e interpessoal (C,D,E,F,G,I,J) | O aluno adota claramente uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: - Ter consciência do impacto das TIC 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 electrónicos; - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. | NÍVEL INTERMÉDIO (integra descritores do nível 5 e do nível 3) | O aluno adota uma atitude crítica, responsável suficiente previstos para este domínio: - Ter alguma consciência do impacto das TIC na sociedade e no dia-a-dia; - Compreender algumas das necessidades de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na internet e adotar alguns comportamentos em conformidade; - Conhecer e adotar algumas das regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos electrónicos; - Conhecer e utilizar parte das normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; - Entender algumas das regras para criação e utilização de palavras-chave seguras. | NÍVEL INTERMÉDIO (integra descritores do nível 3 e do nível 1) | O aluno não adota uma atitude crítica e responsável previstos para este domínio: - Não Tem consciência do impacto das TIC na sociedade e no dia-a-dia; - Não compreende algumas das necessidades de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na internet e alguns comportamentos em conformidade; - Não conhece as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos electrónicos; - Não utiliza parte das normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; |
| | | O aluno planifica claramente uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de: | | O aluno planifica de forma suficiente uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de: | | O aluno não planifica uma investigação a realizar <i>online</i>, não sendo capaz de: |

Testagem:
- Fichas de avaliação/
Fichas de trabalho

Observação:
- Grelha de observação:
- Resolução das atividades e tarefas de sala de aula e de cumprimento de prazos.

Recolha, tratamento e apresentação de informação:
- Trabalhos de projeto
- Trabalhos de pesquisa
- Apresentação de resultados

Cada domínio deverá ser avaliado por Instrumentos de diferentes técnicas de avaliação.

| | | | |
|--|---|---|---|
| <p>Investigar e Pesquisar 10% (A,B,C,D,E,F,G,H,I,J)²</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 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. | <ul style="list-style-type: none"> - Planifica algumas estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>; - Formula algumas questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Define algumas palavras-chave para localizar informação, utilizando alguns dos mecanismos e funções simples de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Conhecer algumas das potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; - Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. | <ul style="list-style-type: none"> - Planificar algumas estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>; - Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de pesquisa. - Desenvolver interesse pelas TIC e valorizar o seu papel no desenvolvimento das outras áreas e domínios da atividade humana e social. - Ter capacidade de analisar o próprio trabalho e regular a sua aprendizagem. |
| <p>Comunicar e Colaborar 15% (A,B,C,D,E)²</p> | <p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar claramente diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar claramente as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de actividades 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 fe; | <p>O aluno mobiliza algum desempenho na definição de estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar alguns meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar algumas das soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de actividades e/ou projetos. - Utilizar alguns meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; | <p>O aluno não mobiliza nenhum desempenho na definição de estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, não sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar alguns meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar algumas das soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de actividades e/ou projetos. - Utilizar alguns meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; |

| | | | | |
|--------------------------------------|---|--|--|--|
| <p>Criar e Inovar 60%</p> | <p>O aluno conhece claramente estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefatos 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. - Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. <p>Introdução à programação.</p> | <p>O aluno conhece algumas estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora de forma suficiente ideias, o pensamento computacional e produz alguns artefatos digitais criativos, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer algumas das 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 alguns algoritmos; - Elaborar de forma suficiente alguns algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. - Produzir alguns artefactos digitais para exprimir ideias em ambientes digitais fechados. | <p>O aluno não procura conhecer estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, não explora o pensamento computacional nem produz artefatos digitais criativos, não sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conhecer algumas das 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 alguns algoritmos; - Elaborar de forma suficiente alguns algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. - Produzir alguns artefactos digitais para exprimir ideias em ambientes digitais fechados. | |
|--------------------------------------|---|--|--|--|

¹ Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

² ÁREAS DE COMPETÊNCIAS – PERFIL DOS ALUNOS (PASEO) Linguagens e textos(A), Informação e comunicação (B), Raciocínio e resolução de problemas (C), Pensamento crítico e pensamento criativo (D), Relacionamento interpessoal (E), Desenvolvimento pessoal e autonomia (F), Bem-estar, saúde e ambiente (G), Sensibilidade estética e artística (H), Saber científico, técnico e tecnológico (I), Consciência e domínio do corpo (J)