

Lema: *Uma escola de todos e para todos: uma identidade, diferentes realidades, múltiplas oportunidades.*

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ensino Básico

Ano letivo 2025-2026

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

Disciplina: TIC

ANO: 6º

DOMÍNIOS (e ponderações)	CRITÉRIOS TRANSVERSAIS DO AGRUPAMENTO (Proposta)	PERFIL DE APRENDIZAGEM (Descritores)					TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO ¹
		Nível 5	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1	
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais 15%	Mobilização de saberes (A, B, F, G, I, J) ² Comunicação (A, B, D, E, H) ² Resolução de Problemas (B, C, D, E, F) ² Desenvolvimento Pessoal e interpessoal (C, D, E, F, G, I, J) ²	O aluno adota claramente uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none"> - 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 eletrónicos; - 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 (inte gra descritores do nível 5 e do nível 3)	O aluno adota de forma suficiente uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: <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 aplicações digitais e de navegação na internet, adotando 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 autor e a necessidade de registar as fontes. 	NÍVEL INTERMÉDIO (inte gra descritores do nível 3 e do nível 1)	O aluno não adota nenhuma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, não sendo capaz de: <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 aplicações digitais e de navegação na internet, adotando comportamentos em conformidade; - Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos. 	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 style="text-align: center;">Investigar e Pesquisar</p> <p style="text-align: center;">10%</p>		<p>O aluno planifica claramente uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 aplicações 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 a gestão da informação. 	<p>O aluno planifica de forma suficiente uma investigação a realizar <i>online</i>, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formular algumas 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 aplicações 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 uma organização e gestão da informação suficiente. 	<p>O aluno não planifica uma investigação a realizar <i>online</i>, não sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir uma organização e gestão da informação suficiente. 	
<p style="text-align: center;">Comunicar e Colaborar</p> <p style="text-align: center;">15%</p>		<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 	<p>O aluno mobiliza de forma suficiente 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 	<p>O aluno não mobiliza de forma suficiente estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, não 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 	

		ambientes digitais fechados.		colaboração em ambientes digitais fechados.		
Criar e Inovar 60%		<p>O aluno explora claramente ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; - Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; - Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis - Plataforma UUBU; - Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		<p>O aluno explora de forma suficiente ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer suficientemente as potencialidades de aplicações digitais; - Conhecer algumas das potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - Elaborar alguns algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; - Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis - Plataforma UUBU; - Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir algumas ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		<p>O aluno não explora ideias, não desenvolve o pensamento computacional e não produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, não sendo capaz de</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; - Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; - Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis - Plataforma UUBU; - Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, 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)