

# critérios de avaliação

## TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Os quatro domínios da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação não são estanques, por esse motivo serão abordados como áreas de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das competências previstas no Perfil do Aluno. Assim, as aprendizagens essenciais da disciplina, organizadas em domínios, serão abordadas didaticamente de forma não sequencial através do desenvolvimento de desafios/tarefas ou projetos, que mobilizem em conjunto e em simultâneo as aprendizagens dos diferentes domínios. Os instrumentos de avaliação são, por esse motivo, o Portfólio digital, o desenvolvimento de projetos e desafios/tarefas e a apresentação oral dos trabalhos.

Na medida do possível, na definição dos temas a desenvolver, far-se-á a articulação com outras áreas disciplinares, numa perspetiva de articulação horizontal do currículo, ou com instituições regionais, nacionais ou internacionais.

## DOMÍNIOS

## CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES

## Níveis de Desempenho

SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS 10%	<p><b>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</b></p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrônicos;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.</p>	2	O aluno não mobiliza, ou mobiliza com pouca autonomia e muita dificuldade as aprendizagens essenciais do domínio.
		3	O aluno mobiliza com alguma autonomia e dificuldade as aprendizagens essenciais do domínio.
		5	O aluno mobiliza com bastante autonomia e facilidade, as aprendizagens essenciais do domínio.
INVESTIGAR E PESQUISAR 15%	<p><b>O aluno planifica uma investigação a realizar online sendo capaz de:</b></p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	2	O aluno não mobiliza, ou mobiliza com muita dificuldade e pouca autonomia as aprendizagens essenciais do domínio.
		3	O aluno mobiliza com alguma facilidade e com alguma autonomia as aprendizagens essenciais do domínio.
		5	O aluno mobiliza com bastante facilidade e com bastante autonomia, as aprendizagens essenciais do domínio.
COLABORAR E COMUNICAR 25%	<p><b>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</b></p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	2	O aluno não mobiliza, ou mobiliza com muita dificuldade e bastante ajuda as aprendizagens essenciais do domínio. Não respeita as regras de conduta em contexto de sala de aula. É desorganizado.
		3	O aluno mobiliza com alguma ajuda, as aprendizagens essenciais do domínio. Nem sempre respeita as regras de conduta em contexto de sala de aula. Revela alguma organização.
		5	O aluno mobiliza sem ajuda e com bastante facilidade, as aprendizagens essenciais do domínio. É muito respeitador das regras de conduta em contexto de sala de aula. É muito organizado.

## DOMÍNIOS

## CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES

## Níveis de Desempenho

CRIAR E INOVAR 50%	<p><b><i>O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento com-putacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de:</i></b></p> <p>Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, explorando ambientes de programação;</p> <p>Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;</p> <p>Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples;</p> <p>Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos;</p> <p>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;</p> <p>Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>	2	O aluno não é persistente e não mobiliza, ou mobiliza com muita dificuldade e bastante ajuda as aprendizagens essenciais do domínio. É pouco responsável.
		3	O aluno revela alguma persistência e mobiliza com alguma ajuda, as aprendizagens essenciais do domínio. É responsável
		5	O aluno revela bastante persistência e mobiliza sem ajuda e com bastante facilidade, as aprendizagens essenciais do domínio. É muito responsável.

As atitudes são transversais a todos os domínios e são avaliadas ao longo do processo de ensino aprendizagem, aquando do desenvolvimento das tarefas da aula.

Critérios	ATITUDES	Níveis de Desempenho	
<b>Responsabilidade</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia	Cumprir os prazos de entrega dos trabalhos; Trazer o material necessário; Apresentar o portfólio digital organizado.	2	Não faz as tarefas propostas ou realiza-as de modo muito incompleto e muitas vezes fora do prazo estipulado. Raramente se apresenta com o material necessário e mantém o portfólio digital pouco organizado.
		3	Nem sempre desenvolve os esforços necessário para realizar as tarefas propostas no prazo estipulado. Nem sempre se apresenta com o material necessário e mantém o portfólio digital minimamente organizado.
		5	Esforça-se por realizar as tarefas propostas, na sua totalidade, cumprindo o prazo estipulado. Apresenta-se quase sempre com o material necessário e mantém o portfólio digital organizado
<b>Autonomia e persistência</b> Desenvolvimento pessoal e autonomia	Ser persistente na concretização das atividades e na superação das dificuldades; Realizar as tarefas sem apoio contínuo.	2	Desiste da realização das tarefas à primeira dificuldade e não recorre ao professor nem aos colegas.
		3	Nem sempre persiste na realização das tarefas, mas recorre ao professor ou aos colegas para tentar ultrapassar as suas dificuldades.
		5	Persiste na realização das tarefas sem necessitar de ajuda do professor nem dos colegas.
<b>Comportamento</b> Relacionamento interpessoal	Adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração; trabalhar em equipa e usar diferentes meios para comunicar presencialmente e em rede; Respeitar as regras de conduta em contexto de sala de aula; Interagir com tolerância, empatia e responsabilidade e argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista.	2	Não cumpre as regras de trabalho e de convivência, distraindo e perturbando os colegas.
		3	Nem sempre cumpre todas as regras de trabalho e de convivência.
		5	Cumpre todas as regras de trabalho e de convivência contribuindo para um bom ambiente de trabalho, prestando ajuda aos colegas quando solicitado.

#### ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS - LEGENDA

**A-** Linguagens e textos; **B-** Informação e comunicação; **C-** Raciocínio e resolução de problemas; **D-** Pensamento crítico e 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.