



Região Autónoma da Madeira

Governo Regional

SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos

N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202

N.º de Telefone: 291945614/15



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ano Letivo 2023/2024

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, retificado pela Declaração de Retificação n.º 29-A/2018, de 4 de setembro, com as adaptações constantes do Decreto Legislativo Regional n.º 11/2020/M, de 29 de julho.

Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação	2.º ciclo	5.º ano
-------------	--	-----------	---------

Domínios/subdomínios	Descritores de desempenho	Fator de ponderação	Instrumentos e procedimentos de avaliação
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none">– Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:<ul style="list-style-type: none">– tem consciência do impacto das Tecnologias de Informação na sociedade e no dia a dia;– compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adota comportamentos em conformidade;– conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;– conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;– entende as regras para a criação e utilização de palavras-chave seguras.	10%	Avaliação formativa e sumativa. <ul style="list-style-type: none">✓ Trabalhos de grupo/pares da disciplina ou projetos interdisciplinares.✓ Fichas de avaliação de conhecimentos e/ou trabalhos individuais.✓ Destreza e manipulação do equipamento informático.✓ Grelhas de observação direta.✓ Grelhas de auto e heteroavaliação.

<p>Investigar e pesquisar</p>	<p>– Planificar uma investigação a realizar <i>online</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – planifica estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; – formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; – define palavras-chave para localizar informação utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; – utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; – conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>; – realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; – analisa criticamente a qualidade da informação; – utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	<p>10%</p>	
<p>Comunicar e colaborar</p>	<p>– Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <ul style="list-style-type: none"> – identifica diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; – seleciona as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; 	<p>10%</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; - apresenta e partilha os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 		
	Criar e inovar	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos: <ul style="list-style-type: none"> - conhece potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa e explorando ambientes de programação; - caracteriza, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; - compreende o conceito de algoritmo e elabora algoritmos simples; - analisa algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; - elabora algoritmos para encontrar soluções, para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; - produz artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	40%	
Atitudes e valores	Comportamento	- Adotar uma postura e linguagem apropriadas à entrada, dentro e à saída do espaço de aula.	7%	✓ Registo/Grelha de observação direta focalizada no comportamento,

transversais	Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar as tarefas de forma autónoma, planeando o trabalho a desenvolver e fazendo as adaptações necessárias com base no <i>feedback</i> obtido (autorregulação). - Revelar capacidade de iniciativa. 	3%	na autonomia, no empenho/participação, na cooperação/colaboração e no uso das tecnologias da informação e comunicação. ✓ Auto e heteroavaliação.
	Empenho/ participação	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar responsabilidade a nível da assiduidade, pontualidade e material necessário. 	2%	
		<ul style="list-style-type: none"> - Executar as tarefas propostas de forma empenhada e nos prazos estabelecidos. 	3%	
		<ul style="list-style-type: none"> - Participar na aula de forma pertinente e oportuna. 	3%	
	Cooperação/ colaboração	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalhar em equipa de forma assertiva, manifestando espírito de entreaajuda e partilhando responsabilidades. 	3%	
<ul style="list-style-type: none"> - Tomar decisões conjuntas, trabalhando de forma interdependente, respeitando o espaço de intervenção e a opinião dos outros. 		3%		
Uso das tecnologias da informação e comunicação	<ul style="list-style-type: none"> - Usar as tecnologias da informação e comunicação de forma apropriada, seguindo as regras existentes, na construção de conhecimento. 	3%		