



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	6.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 adotar 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 style="text-align: center;">Investigar e pesquisar</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>: <ul style="list-style-type: none"> – 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 style="text-align: center;">Comunicar e colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: <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; – utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; 	<p>10%</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 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"> - Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: <ul style="list-style-type: none"> - reconhece as potencialidades de aplicações digitais; - conhece potencialidades de diferentes aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; - elabora algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais; - utiliza ambientes de programação para atingir com robots e outros artefactos tangíveis; - produz artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 	40%	
Atitudes e valores transversais	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, na autonomia, no empenho/participação, na cooperação/colaboração e no uso das
	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% 3%	

	Empenho/ participação	- Demonstrar responsabilidade a nível da assiduidade, pontualidade e material necessário.	2%	tecnologias da informação e comunicação. ✓Auto e heteroavaliação.
		- Executar as tarefas propostas de forma empenhada e nos prazos estabelecidos.	3%	
		- Participar na aula de forma pertinente e oportuna.	3%	
	Cooperação/ colaboração	- Trabalhar em equipa de forma assertiva, manifestando espírito de entreajuda e partilhando responsabilidades.	3%	
		- 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	- Usar as tecnologias da informação e comunicação de forma apropriada, seguindo as regras existentes, na construção de conhecimento.	3%	