



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	3.º ciclo	9.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 emergentes na sociedade e no dia a dia;- adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis;- analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;- conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade;- conhece e utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;	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.

	<ul style="list-style-type: none"> – conhece e utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. 		
Investigar e pesquisar	<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 de pesquisa; – utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de 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. 	10%	
Comunicar e colaborar	<ul style="list-style-type: none"> – Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: <ul style="list-style-type: none"> – identifica meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; – seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, 	10%	

		<p>sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</p> <p>–apresenta e partilha informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>		
	Criar e inovar	<p>– Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>– conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</p> <p>– conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</p> <p>– conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>– explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</p> <p>– produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>	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 tecnologias da informação e comunicação.
	Autonomia	- Realizar as tarefas de forma autónoma, planeando o trabalho a desenvolver e fazendo as adaptações necessárias com base no <i>feedback</i> obtido (autorregulação)	3%	
		- Revelar capacidade de iniciativa.	3%	

	Empenho/ participação	- Demonstrar responsabilidade a nível da assiduidade, pontualidade e material necessário.	2%	✓ 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%	