

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO (ensino básico)

Departamento: Expressões e Tecnologias

Área disciplinar: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – 5.º e 6.º ano de escolaridade

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS do PASEO ¹	DOMÍNIOS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO De acordo com (Aprofundamento e Enriquecimento) das Aprendizagens Essenciais ² e Comportamentos ¹	MODALIDADES / INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	PONDERAÇÃO
A, B, C (Conforme aprendizagens essenciais 5º e 6º anos. ²)	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS (D1)	APLICA AS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS DEFINIDAS POR ANOS DE ESCOLARIDADE, TENDO EM VISTA AS APRENDIZAGENS A ATINGIR NO FINAL DE CADA ANO (80%) Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais (D1) Planifica uma investigação, pesquisando, recolhendo e selecionando a informação para a transformar em conhecimento mobilizável (D2) Mobiliza as estratégias e ferramentas, sendo capaz de identificar, selecionar e utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais (D3) Desenvolve trabalhos digitais criativos (D4)	Avaliação de desempenho formal (Para aferição de conhecimentos e/ou capacidades) Testes * Ficha de Trabalho *	50%
	INVESTIGAR E PESQUISAR (D2)			
	COLABORAR E COMUNICAR (D3)	DESENVOLVE E PÕE EM PRÁTICA OS COMPORTAMENTOS POR QUE SE DEVE PAUTAR A CULTURA DE ESCOLA (20%) Cumprimento das regras da sala de aula.	Avaliação de desempenho processual (Para aferição de conhecimentos, capacidades e atitudes e valores) Projetos * Tarefas * Trabalhos práticos * Apresentações orais * Debates/ discussão * Intervenções em contexto de sala de aula * Atividades * Construção de produtos * Trabalhos de pesquisa e investigação *	30%
	CRIAR E INOVAR (D4)	Planificações Anuais no Portal do Agrupamento		

			Para aferição exclusiva de atitudes e valores Grelhas de observação e registos (*) No caso de não ser utilizado um dos instrumentos, a sua percentagem reverte para os outros instrumentos	20%
--	--	--	---	------------

ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS		COMPORTAMENTOS
<u>A - Linguagens e textos</u>	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia	Cumprimento das Regras da sala de aula.
<u>B - Informação e comunicação</u>	G - Bem-estar, saúde e ambiente	
<u>C - Raciocínio e resolução de problemas</u>	H - Sensibilidade estética e artística	
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	I - Saber científico, técnico e tecnológico	
E - Relacionamento interpessoal	J - Consciência e domínio do corpo	

Nota: Os conteúdos dos domínios “**SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS**”, “**INVESTIGAR E PESQUISAR**”, “**COLABORAR E COMUNICAR**”, sempre que possível, são integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “**CRIAR E INOVAR**”.

- 1 - https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf
- 2 - https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/5_tic.pdf
https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/6_tic_2019.pdf

DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO		PESO	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
APRENDIZAGENS ESSÊNCIAIS		80%	(da disciplina definidas por anos de escolaridade, tendo em vista as aprendizagens a atingir no final de cada ano)				
D1	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	30%	Adquiriu menos de 20% das aprendizagens essenciais	Adquiriu 20% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 50% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 70% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 90% ou mais das aprendizagens essenciais
D2	Planifica uma investigação, pesquisando, recolhendo e selecionando a informação para a transformar em conhecimento mobilizável.	20%	Adquiriu menos de 20% das aprendizagens essenciais	Adquiriu 20% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 50% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 70% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 90% ou mais das aprendizagens essenciais
D3	Mobiliza as estratégias e ferramentas, sendo capaz de identificar, selecionar e utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.	20%	Adquiriu menos de 20% das aprendizagens essenciais	Adquiriu 20% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 50% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 70% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 90% ou mais das aprendizagens essenciais
D4	Desenvolve trabalhos digitais criativos.	30%	Adquiriu menos de 20% das aprendizagens essenciais	Adquiriu 20% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 50% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 70% ou mais das aprendizagens essenciais	Adquiriu 90% ou mais das aprendizagens essenciais
COMPORTAMENTOS		20%	(desenvolve e põe em prática os comportamentos por que se deve pautar a cultura de escola)				
V	Cumprimento das regras da sala de aula.	Todas as Regras têm o mesmo peso	Adquiriu menos de 20%	Adquiriu 20% ou mais	Adquiriu 50% ou mais	Adquiriu 70% ou mais	Adquiriu 90% ou mais