

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS**

**GRUPO: 550**

**DISCIPLINA: TIC – 9.º ANO**

DOMÍNIOS/TEMAS	FATOR DE PONDERAÇÃO (PARA CADA DOMÍNIO)	APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO*	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<b>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b>	20%	<p>O aluno deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia.</li> <li>– Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis.</li> <li>– Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</li> <li>– Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade.</li> <li>– Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> <li>– Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.</li> </ul>	<p>Conhecedor/sabedor/culto/informado</p> <p>Crítico</p> <p>Crítico/Analítico</p> <p>Indagador/Investigador</p> <p>Respeitador da diferença/do outro</p> <p>Sistematizador/Organizador</p>	<p>Apresentações orais</p> <p>Trabalhos de grupo/projeto</p>
<b>COMUNICAR E COLABORAR</b>	20%	<p>O aluno deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>– Selecionar 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, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</li> <li>– Apresentar e partilhar informações sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<p>Questionador</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e oralidade)</p> <p>Participativo/colaborado</p>	<p>Fichas de Trabalho</p> <p>Testes / Questionários</p>

<b>DOMÍNIOS/TEMAS</b>	<b>FATOR DE PONDERAÇÃO</b> (PARA CADA DOMÍNIO)	<b>APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS</b>	<b>DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO*</b>	<b>INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO</b>
<b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b>	20%	O aluno deve: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>- Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa.</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</li> <li>- Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</li> <li>- Analisar criticamente a qualidade da informação.</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>	r  Responsável/Autónomo  Cuidador de si e do outro  Autoavaliador (transversal às áreas)	(escritos e/ou práticos)   Tarefas em sala de aula   Trabalhos de casa
<b>CRIAR E INOVAR</b>	40%	O aluno deve: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</li> <li>- Conhecer e explorar os conceitos de "Internet das coisas" e outras tecnologias emergentes.</li> <li>- Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais.</li> <li>- Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis.</li> <li>- Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>		

<b>(*) ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS</b>			<b>(*) VALORES</b>	
A-Linguagens e textos	E-Relacionamento interpessoal	I-Saber científico, técnico e tecnológico	1-Responsabilidade e integridade	4-Cidadania e participação
B- Informação e comunicação	F-Desenvolvimento pessoal e autonomia	J-Consciência e domínio do corpo	2-Excelência e exigência	5 -Liberdade
C-Raciocínio e resolução de problemas	G-Bem-estar, saúde e ambiente		3-Curiosidade, reflexão e inovação	
D-Pensamento crítico e pensamento criativo	H-Sensibilidade estética e artística			

**Descritores de Desempenho**  
 (definidos a partir das aprendizagens específicas)

DESEMPENHO	NÍVEIS	5	4	3	2	1
<b>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tem consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia.</li> <li>- Adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis.</li> <li>- Analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</li> <li>- Conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade.</li> <li>- Conhece e utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> <li>- Conhece e utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tem alguma consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia.</li> <li>- Adota algumas práticas seguras de utilização de dispositivos móveis.</li> <li>- Analisa alguns critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</li> <li>- Conhece algumas funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade.</li> <li>- Conhece e utiliza algumas recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> <li>- Conhece e utiliza algumas normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não tem consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia.</li> <li>- Não adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis.</li> <li>- Não analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</li> <li>- Não conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade.</li> <li>- Não conhece nem utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> <li>- Não conhece nem utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis.</li> </ul>
	<b>COMUNICAR E COLABORAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>- 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</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica alguns meios e algumas aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>- Seleciona algumas 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</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não identifica meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>- Não 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</li> </ul>

NÍVEIS DESEMPENHO	5	4	3	2	1
	<p>responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresenta e partilha informações sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>		<p>projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresenta e partilha algumas informações sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>		<p>responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não apresenta nem partilha informações sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>
<b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>- Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa.</li> <li>- Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>- Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</li> <li>- Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</li> <li>- Analisa criticamente a qualidade da informação.</li> <li>- Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formula algumas questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>- Define algumas palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa.</li> <li>- Utiliza o computador e alguns dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>- Conhece algumas potencialidades e algumas funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</li> <li>- Realiza algumas pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</li> <li>- Analisa, por vezes, criticamente a qualidade da informação.</li> <li>- Utiliza o computador e alguns dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>- Não define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa.</li> <li>- Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>- Não conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</li> <li>- Não realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver.</li> <li>- Não analisa criticamente a qualidade da informação.</li> <li>- Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>

DESEMPENHO \ NÍVEIS	5	4	3	2	1
<b>CRIAR E INOVAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhece e utiliza as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</li> <li>- Conhece e explora os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes.</li> <li>- Conhece e explora novas formas de interação com os dispositivos digitais.</li> <li>- Explora os conceitos de programação para dispositivos móveis.</li> <li>- Produz, testa e valida aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhece e utiliza algumas potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</li> <li>- Conhece e explora alguns dos conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes.</li> <li>- Conhece e explora algumas novas formas de interação com os dispositivos digitais.</li> <li>- Explora alguns dos conceitos de programação para dispositivos móveis.</li> <li>- Produz, testa e valida algumas aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Não conhece nem utiliza as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</li> <li>- Não conhece nem explora os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes.</li> <li>- Não conhece nem explora novas formas de interação com os dispositivos digitais.</li> <li>- Não explora os conceitos de programação para dispositivos móveis.</li> <li>- Não produz, não testa nem valida aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PEDAGÓGICA:** autonomia, clareza, cooperação, criatividade, fluidez, rigor e outros.