

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS**

**GRUPO: 550**

**DISCIPLINA: TIC – 7.º ANO**

| <b>DOMÍNIOS/TEMAS</b>   | <b>FATOR DE PONDERAÇÃO</b><br><small>(PARA CADA DOMÍNIO)</small> | <b>APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS</b>  | <b>DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO*</b>   | <b>INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO</b>                             |
|---|--|---|--|--|
| <b>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</b> | 20%  | <p>O aluno deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.</li> <li>– Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.</li> <li>– Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet.</li> <li>– Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas.</li> <li>– Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos</li> <li>– Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo</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>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 novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>– Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</li> <li>– Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> <li>– Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>  | <p>Sistematizador/Organizador</p> <p>Questionador</p> <p>Comunicador/Desenvolvimento da linguagem e</p>  | <p>Fichas de Trabalho</p>                                    |

| DOMÍNIOS/TEMAS                | FATOR DE PONDERAÇÃO<br>(PARA CADA DOMÍNIO) | APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS  | DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO*  | INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO  |
|-------------------------------|--|--|--|--|
| <b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b> | 20%  | <p>O aluno deve:</p> <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 simples de pesquisa.</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</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> <li>- Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D.</li> <li>- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação.</li> <li>- Decompor um objeto nos seus elementos constituintes.</li> <li>- Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D.</li> <li>- Desenvolver projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> </ul> | <p>oralidade</p> <p>Participativo/colaborador</p> <p>Responsável/Autónomo</p> <p>Cuidador de si e do outro</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> | <p>Testes / Questionários (escritos e/ou práticos)</p> <p>Tarefas em sala de aula</p> <p>Trabalhos de casa</p> |

| DOMÍNIOS/TEMAS        | FATOR DE PONDERAÇÃO<br>(PARA CADA DOMÍNIO) | APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS   | DESCRIPTORIOS DO PERFIL DO ALUNO* | INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO |
|-----------------------|--|---|-----------------------------------|---------------------------|
| <b>CRIAR E INOVAR</b> | 40%  | <p>O aluno deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de imagem.</li> <li>- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem.</li> <li>- Desenhar objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Desenvolver projetos de edição de imagem, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> <li>- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo.</li> <li>- Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo.</li> <li>- Produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> </ul> |                                   |                           |

| (*)ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS |                                       |   | (*)VALORES                         |                            |
|---|---------------------------------------|---|------------------------------------|----------------------------|
| 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>- Conhece diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança.</li> <li>- Conhece comportamentos que visam a proteção da privacidade e adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.</li> <li>- Adota práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet.</li> <li>- Lê, compreende e identifica mensagens manipuladas ou falsas.</li> <li>- Identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos</li> <li>- Respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhece alguns, sistemas operativos e mecanismos de segurança.</li> <li>- Conhece alguns comportamentos que visam a proteção da privacidade e adota alguns comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.</li> <li>- Adota algumas práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet.</li> <li>- Por vezes, lê, compreende e identifica mensagens manipuladas ou falsas.</li> <li>- Identifica alguns dos riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos</li> <li>- Respeita algumas das normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não conhece sistemas operativos nem mecanismos de segurança.</li> <li>- Não conhece comportamentos que visam a proteção da privacidade e nem adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.</li> <li>- Não adota práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet.</li> <li>- Não lê, não compreende e nem identifica mensagens manipuladas ou falsas.</li> <li>- Não identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos</li> <li>- Não respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo</li> </ul> |
|   | <b>COMUNICAR E COLABORAR</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>- Seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</li> <li>- Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais</li> </ul>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica alguns meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>- Seleciona algumas soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</li> <li>- Por vezes, utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em</li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</li> <li>- Não seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo nem de comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos.</li> <li>- Não utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em</li> </ul>   |

| DESEMPENHO \ NÍVEIS                  | 5  | 4 | 3   | 2 | 1   |
|--------------------------------------|--|---|---|---|---|
|                                      | <p>fechados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>  |   | <p>ambientes digitais fechados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Apresenta e partilha alguns dos produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>  |   | <p>ambientes digitais fechados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Não apresenta nem partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</li> </ul>  |
| <p><b>INVESTIGAR E PESQUISAR</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>– Defini palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</li> <li>– Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</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> <li>– Compreende e utiliza técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D.</li> <li>– Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação.</li> <li>– Decompõe um objeto nos seus elementos constituintes.</li> <li>– Desenha objetos utilizando as técnicas</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Formula algumas questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</li> <li>– Por vezes, define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</li> <li>– Utiliza, por vezes, o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</li> <li>– Nem sempre analisa criticamente a qualidade da informação.</li> <li>– Nem sempre utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> <li>– Compreende e utiliza algumas técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D.</li> <li>– Analisa alguns tipos de problemas que podem ser resolvidos usando modelação e simulação.</li> <li>– Por vezes, decompõe um objeto nos seus elementos constituintes.</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, nem utiliza mecanismos e funções simples de pesquisa.</li> <li>– Não utiliza o computador nem outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</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> <li>– Não compreende nem utiliza técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D.</li> <li>– Não analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação.</li> <li>– Não decompõe um objeto nos seus elementos constituintes.</li> </ul> |

| DESEMPENHO \ NÍVEIS   | 5   | 4 | 3  | 2 | 1  |
|-----------------------|---|---|--|---|--|
|                       | <p>de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D.</li> <li>- Desenvolve projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenha alguns objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Mobiliza alguns conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D.</li> <li>- Desenvolve alguns projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não desenha objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Não mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D.</li> <li>- Não desenvolve projetos de modelação 3D, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> </ul>   |
| <b>CRIAR E INOVAR</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreende e utiliza técnicas elementares de captação e edição de imagem.</li> <li>- Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem.</li> <li>- Desenha objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Desenvolve projetos de edição de imagem, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> <li>- Compreende e utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo.</li> <li>- Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo.</li> <li>- Produz narrativas digitais, utilizando as</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Por vezes, compreende e utiliza técnicas elementares de captação e edição de imagem.</li> <li>- Analisa alguns tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem.</li> <li>- Desenha alguns objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Desenvolve alguns projetos de edição de imagem, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> <li>- Por vezes, compreende e utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo.</li> <li>- Por vezes, analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo.</li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não compreende nem utiliza técnicas elementares de captação e edição de imagem.</li> <li>- Não analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem.</li> <li>- Não desenha objetos utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto.</li> <li>- Não desenvolve projetos de edição de imagem, utilizando técnicas e metodologias adequadas.</li> <li>- Não compreende nem utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de som e vídeo.</li> <li>- Não analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando imagem, som e vídeo.</li> </ul> |

| DESEMPENHO \ NÍVEIS | 5  | 4 | 3   | 2 | 1  |
|---------------------|--|---|---|---|--|
|                     | técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. |   | – Por vezes, produz narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. |   | – Não produz narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som e vídeo, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto. |

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