

Ano Letivo 2023 - 2024  
Critérios Específicos de Avaliação  
3.º Ciclo | Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)

► Perfil de Aprendizagens Específicas

| Domínios   | Descritores de desempenho relativos às aprendizagens específicas (resultados esperados)   | Perfil dos/as alunos/as  |
|--|---|--|
| <p><b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</li> <li>▪ Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia; Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);</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>▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações digitais e para dispositivos móveis;</li> <li>▪ Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais e dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> </ul> | <p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador / Investigador (C, D, F, H, I)</p> |
| <p><b>Investigar e pesquisar</b></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>▪ 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>   | <p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)</p>   |

|                                     |   |  |
|-------------------------------------|---|--|
| <p><b>Comunicar e colaborar</b></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 o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>  | <p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p>                            |
| <p><b>Criar e inovar</b></p>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</li> <li>▪ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</li> <li>▪ Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</li> <li>▪ Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados</li> <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 (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</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> | <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável / Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> |

► **Processo de avaliação - avaliação formativa e avaliação sumativa**

O processo de avaliação incide sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos/as alunos/as e assume um carácter contínuo e sistemático, valorizando todo o trabalho realizado ao longo de cada período, sobretudo aquele que ocorre em sala de aula, com a orientação e o apoio do/a professor/a.

No quadro de uma avaliação que se pretende iminentemente formativa e potenciadora da qualidade das aprendizagens, privilegiar-se-á o recurso a dinâmicas e a instrumentos de avaliação diversificados, a partir dos quais seja possível recolher e comunicar, com regularidade, informação sobre a evolução das aprendizagens de cada aluno/a.

A avaliação sumativa, consubstanciando um juízo global sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, assenta na ponderação de diferentes domínios e competências, tal como se explicita no quadro abaixo apresentado.

| Ano de escolaridade | Domínios   |  | Valorização dos domínios (em percentagem) |     | Instrumentos de Avaliação   |
|---------------------|--|--|---|-----|---|
| 7.º, 8.º e 9.º anos | Conhecimentos, Capacidades e atitudes específicas da disciplina  | Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais | 15  | 85% | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Testes de avaliação (escritos/online)</li> <li>▪ Exercícios em sala de aula</li> <li>▪ Apresentações orais</li> <li>▪ Questionários/Minifichas (escritos/online)</li> <li>▪ Projetos (individuais/grupo)</li> <li>▪ Grelhas de registo de trabalho individual/grupo</li> </ul> |
|                     |  | Investigar e pesquisar                                       | 15  |     |   |
|                     |  | Comunicar e colaborar  | 15  |     |   |
|                     |  | Criar e inovar   | 40  |     |   |
|                     | Atitudes e Valores transversais: Capacitar para o saber ser, o saber estar e o saber agir com vista ao desenvolvimento integral do aluno numa perspetiva humanista | Relacionamento pessoal e interpessoal                        | 15%                                       |     |   |
|                     |  | Trabalho de equipa   |   |     |   |
|                     |  | Responsabilidade   |   |     |   |
|                     |  | Solidariedade  |   |     |   |
|                     |  |  |   |     | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grelhas de registo de observação em sala de aula</li> </ul>  |

### Avaliação sumativa

| 1.º Período   | 2.º Período   | 3.º Período   |
|---|---|---|
| Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados no 1.º período. | Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados nos 1.º e 2.º períodos. | Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados nos 2.º e 3.º períodos. |
| $C1P=AP1$   | $C2P=(AP1+AP2)/2$   | $C3=(AP2+AP3)/2$  |

Nota:

C = Classificação final de período

AP = Avaliação global do período