



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO



aelsm



EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E INOVAÇÃO





CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - 7.º ANO

DEPARTAMENTO DO ENSINO DE EXPRESSÕES

Domínios	Ponderação (100%)	Áreas de competências da disciplina Áreas de competências do Perfil do Aluno	Instrumentos de Avaliação
* SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	15%	- Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; (I) - Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; (G, I) - Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; (D, G) - Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; (G) - Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; (B, D) - Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; D, G) - Respeitar as normas dos direitos de autor associados à	- Grelha de observação direta - Grelha de autoavaliação - Teste - Trabalho individual/ par/ grupo - Participação em



		utilização da imagem, do som e do vídeo. (B, D)	debates
INVESTIGAR E PESQUISAR	15%	- Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes (A, C, D, F, I); - Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa (A, B, C); - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa (B, C, F, I); - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online (B, I); - Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver (A, C, I); - Analisar criticamente a qualidade da informação (A, C, D) - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação (A, D, F, I)	Relatório (atividades práticas/visitas de estudo) Portfólio/caderno diário



COMUNICAR E COLABORAR	15%	- Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração (B, F, G); - Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos (C, D, E, I); - Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados (A, B, I); - Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados (B, C, D)	
CRIAR E INOVAR	40%	- Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; (A) - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; (C, D) - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; (C, D)	



		- 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; (A, C, D) - Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; (B, D) - Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos. (A, D)	
ATITUDES	15%	- Adotar regras de netiqueta na comunicação e colaboração em ambientes virtuais; (B, E) - Respeitar os direitos de autor e a propriedade intelectual, identificando as fontes de informação; (B, D) - Demonstrar consciência crítica sobre a partilha de dados pessoais e a proteção da sua privacidade e dos outros; (D) - Revelar iniciativa na pesquisa e exploração de novas ferramentas digitais; (D, F) - Demonstrar persistência perante dificuldades técnicas;	



		(C, F) - Gerir o tempo de trabalho de forma autónoma e cumprir os prazos de entrega acordados; (F) - Colaborar ativamente em ambientes digitais partilhados, respeitando as opiniões dos pares; (B, E) - Apoiar os colegas na superação de dificuldades técnicas (aprendizagem interpares); (E, F) - Utilizar os recursos tecnológicos de forma zelosa e segura; (G, I) - Respeitar as regras de funcionamento da sala de aula de TIC. (E, F)	
--	--	--	--

* Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”

DOMÍNIO / ORGANIZADOR DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5	Ponderação
--	---------	---------	---------	---------	---------	------------



SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	Desconhece a utilidade dos sistemas operativos, partilha dados sensíveis de forma negligente, ignora vírus ou malware e comete atos de desrespeito ou plágio grosseiro na Internet.	Identifica riscos digitais comuns, mas demonstra sérias dificuldades em configurar opções básicas de privacidade, atualizar ferramentas ou reconhecer mensagens manipuladas (fake news).	Compreende o funcionamento de mecanismos básicos de segurança (antivírus, firewall) e adota comportamentos digitais seguros e éticos na maioria das tarefas, dependendo de orientações em situações novas.	Instala, atualiza e configura ferramentas digitais com segurança; protege de forma autónoma a sua “pegada” e identidade digital e valida de forma consciente a fiabilidade de links e avisos de segurança.	Demonstra forte sentido crítico perante os impactos sociais das TIC; mitiga riscos informáticos com total autonomia e atua como um cidadão digital exemplar na prevenção de abusos como o cyberbullying.	15%
INVESTIGAR E PESQUISAR	Não consegue usar termos de pesquisa funcionais, perde-se em hiperligações ou recolhe conteúdos irrelevantes e desorganizados.	Realiza pesquisas lineares, revelando fortes dificuldades em refinar os termos de busca ou em discriminar a informação fiável da acessória.	Elabora perguntas simples para guiar uma investigação online, utiliza palavras-chave adequadas e recolhe dados estruturando-os de forma minimamente organizada no computador.	Planeia autonomamente pesquisas online complexas; extrai informações fidedignas cruzando bases de dados distintas e armazena os conteúdos através de critérios lógicos de indexação.	Evidencia rapidez extrema na triagem e tratamento crítico de grandes volumes de informação; descobre recursos altamente especializados e utiliza estratégias de pesquisa avançadas.	15%
COMUNICAR E COLABORAR	Recusa trabalhar em equipa, não interage em fóruns ou	Utiliza as plataformas de comunicação	Usa as ferramentas digitais para	Colabora dinamicamente em equipas	Dinamiza canais de comunicação digitais em	15%



	plataformas escolares e faz uso de linguagem inadequada nas redes digitais.	mas demonstra falhas no respeito pelas regras de netiqueta ou grandes entraves na edição de ficheiros na nuvem.	partilhar tarefas com o grupo; comunica de forma sensata e clara e participa na edição partilhada de ficheiros sob supervisão.	virtuais distribuindo tarefas; domina as permissões de acesso aos documentos (visualização/edição) e expressa-se com terminologia técnica adequada.	projetos alargados; soluciona conflitos de forma empática no trabalho de grupo e constrói redes cooperativas digitais com proficiência técnica excecional.	
CRIAR E INOVAR	Não executa tarefas práticas de multimédia ou computação; demonstra total inaptidão no manuseamento de ficheiros de som, imagem ou objetos 3D.	Efetua edições muito rudimentares em ficheiros de imagem ou som, mas gera produtos com desformatações graves ou falhas de lógica em algoritmos informáticos simples.	Captura e edita ficheiros de imagem (ex: ajustar contraste, recortar), som ou vídeo em formatos standard; manipula formas geométricas elementares num ambiente 3D.	Cria e exporta artefactos multimédia criativos e harmoniosos (imagem, som e vídeo encadeados); constrói maquetes funcionais em modelação 3D.	Desenvolve projetos digitais integrados com qualidade estética e técnica adequada; desenha cenários/objetos 3D funcionais.	40%
ATITUDES	Não cumpre os prazos, manifesta desinteresse, não respeita as regras da sala de aula nem as opiniões dos pares, desistindo perante dificuldades.	Cumprimento pontualmente os prazos e as regras da sala apenas após insistência; revela pouca persistência e	Respeita as regras de funcionamento, cumpre os prazos acordados, gere o tempo de forma aceitável e colabora com os	Revela autonomia na gestão do tempo, persistência perante dificuldades técnicas, iniciativa na	Demonstra proatividade, elevada autonomia, apoio constante aos colegas na superação de dificuldades	15%



		fraca iniciativa na exploração de ferramentas.	pares civismo.	com	pesquisa e um comportamento colaborativo e cuidadoso com os equipamentos.	(aprendizagem inter pares) e uma atitude exemplar no uso dos recursos.	
--	--	--	-------------------	-----	---	--	--

Áreas de competências do Perfil do Aluno

- A- Linguagens e textos
- B- Informação e comunicação
- C- Raciocínio e resolução de problemas
- D- Pensamento crítico e criativo
- E- Relacionamento interpessoal
- F- Desenvolvimento pessoal e autonomia
- G- Bem-estar, saúde e ambiente
- H- Sensibilidade estética e artística
- I- Saber científico, técnico e tecnológico
- J- Consciência e Domínio do Corpo