

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: **Tecnologias da Informação e Comunicação**

Ano: **6º Ano**

Ano Letivo: **2025/2026**

DOMÍNIOS	FATOR DE PONDERAÇÃO (POR DOMÍNIO)	NÍVEIS DE DESEMPENHO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DOS ALUNOS	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</p>	<p>20%</p>	<p>Nível 1 – O aluno não evidencia a concretização de quaisquer das aprendizagens essenciais no domínio da segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais.</p> <p>Nível 2 – O aluno evidencia a concretização de um número muito reduzido das aprendizagens essenciais no domínio da segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais.</p> <p>Nível 3 – O aluno evidencia algumas capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio da segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais.</p> <p>Nível 4 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio da segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais aplicando as suas competências.</p> <p>Nível 5 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio da segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais de forma crítica e criativa, aplicando as suas competências autonomamente.</p>	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;</p> <p>Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;</p> <p>Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet;</p> <p>Entender as regras para criação e utilização de palavras chave seguras;</p> <p>Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.</p>	<p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador / Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)</p>	<p>Tarefas em sala de aula</p> <p>Trabalhos individuais / de pares</p> <p>Trabalhos de grupo / Projetos</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Testes / Questionários (escritos e/ou práticos)</p> <p>Rubricas de avaliação</p>
<p>INVESTIGAR E PESQUISAR</p>	<p>20%</p>	<p>Nível 1 – O aluno não evidencia a concretização de quaisquer das aprendizagens essenciais no domínio investigar e pesquisar.</p> <p>Nível 2 – O aluno evidencia a concretização de um número muito reduzido das aprendizagens essenciais no domínio investigar e pesquisar.</p> <p>Nível 3 – O aluno evidencia algumas capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio investigar e pesquisar.</p>	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online;</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</p>	<p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p>	<p>Apresentações orais</p> <p>Observação direta</p> <p>Registos de autoavaliação</p>

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: **Tecnologias da Informação e Comunicação**

Ano: **6º Ano**

Ano Letivo: **2025/2026**

DOMÍNIOS	FATOR DE PONDERAÇÃO (POR DOMÍNIO)	NÍVEIS DE DESEMPENHO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DOS ALUNOS	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
		<p>Nível 4 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio investigar e pesquisar aplicando as suas competências.</p> <p>Nível 5 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio investigar e pesquisar de forma crítica e criativa, aplicando as suas competências autonomamente.</p>	<p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação.</p>	<p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável / Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>Tarefas em sala de aula</p> <p>Trabalhos individuais / de pares</p> <p>Trabalhos de grupo / Projetos</p> <p>Fichas de trabalho</p>
<p>COMUNICAR E COLABORAR</p>	<p>20%</p>	<p>Nível 1 – O aluno não evidencia a concretização de quaisquer das aprendizagens essenciais no domínio comunicar e colaborar.</p> <p>Nível 2 – O aluno evidencia a concretização de um número muito reduzido das aprendizagens essenciais no domínio comunicar e colaborar.</p> <p>Nível 3 – O aluno evidencia algumas capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio comunicar e colaborar.</p> <p>Nível 4 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio comunicar e colaborar aplicando as suas competências.</p> <p>Nível 5 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio comunicar e colaborar de forma crítica e criativa, aplicando as suas competências autonomamente.</p>	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>	<p>Testes / Questionários (escritos e/ou práticos)</p> <p>Rubricas de avaliação</p> <p>Apresentações orais</p> <p>Observação direta</p> <p>Registos de autoavaliação</p>

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina: **Tecnologias da Informação e Comunicação**

Ano: **6º Ano**

Ano Letivo: **2025/2026**

DOMÍNIOS	FATOR DE PONDERAÇÃO (POR DOMÍNIO)	NÍVEIS DE DESEMPENHO	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DOS ALUNOS	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
CRIAR E INOVAR	40%	<p>Nível 1 – O aluno não evidencia a concretização de quaisquer das aprendizagens essenciais no domínio criar e inovar.</p> <p>Nível 2 – O aluno evidencia a concretização de um número muito reduzido das aprendizagens essenciais no domínio criar e inovar.</p> <p>Nível 3 – O aluno evidencia algumas capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio criar e inovar.</p> <p>Nível 4 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio criar e inovar aplicando as suas competências.</p> <p>Nível 5 – O aluno evidencia capacidades de concretização das aprendizagens essenciais no domínio criar e inovar de forma crítica e criativa, aplicando as suas competências autonomamente.</p>	<p>Recorrer a estratégias e ferramentas/aplicações digitais de apoio à criatividade e reconhecer as suas potencialidades;</p> <p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional;</p> <p>Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados;</p> <p>Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados;</p> <p>Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online;</p> <p>Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis.</p>		<p>Tarefas em sala de aula</p> <p>Trabalhos individuais / de pares</p> <p>Trabalhos de grupo / Projetos</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Testes / Questionários (escritos e/ou práticos)</p> <p>Rubricas de avaliação</p> <p>Apresentações orais</p> <p>Observação direta</p> <p>Registos de autoavaliação</p>