

Quadro de referência da Avaliação

A avaliação dos alunos tem como referência o “Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória” e as “Aprendizagens essenciais” definidas para este ano de escolaridade.

As estratégias, metodologias e procedimentos pedagógico-didáticos a utilizar na prática letiva bem como os momentos e instrumentos/técnicas de avaliação deverão ter como referência o “Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória” e contribuir para o desenvolvimento das áreas de competências aí consideradas.

A avaliação incide sobre os domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e pesquisar”, “Colaborar e comunicar” e “Criar e inovar”, de acordo com o estabelecido no Quadro I e de acordo com o nível de desempenho do aluno – Quadro II.

Os quatro domínios não devem ser vistos como estanques, mas como áreas de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das competências previstas no “Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória”. Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar, sempre que possível, são integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

Quadro I

Domínio (ou)Tema / Percentagem	Aprendizagens essenciais/conteúdos	Perfil do aluno	Ações estratégicas de ensino/ Banco de atividades	Formas de avaliação (Técnicas e instrumentos)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais 15%	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Conhecedor/ Sabedor/ Culto/Informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)	<ul style="list-style-type: none"> . Desenvolver desafios, problemas ou projetos que articulem e/ou integrem os diferentes domínios. . Fomentar dinâmicas de grupo, debates, <i>role-playing</i>, <i>brainstormings</i>, criação de jogos, entre outras. 	<ul style="list-style-type: none"> . Atividades em sala de aula; . Trabalhos de pesquisa; . Trabalhos de projeto; . Testes de avaliação; . Registos de Observação; . Outros.

<p>Investigar e Pesquisar 15%</p>	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar <i>online</i>.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Propor atividades de trabalho articulado com conteúdos de outras áreas disciplinares e/ou transversais. . Promover a identificação de problemas ou de uma necessidade do meio envolvente (local, nacional ou global). . Promover atividades que impliquem que os alunos encontrem soluções para um problema, discutam ideias, formulem questões e planifiquem as fases de uma investigação e pesquisa, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de mapas conceptuais, registo de notas, murais digitais, diagramas, brainstorming online, entre outras. . Promover atividades que envolvam a criação de instrumentos que apoiem a recolha, gestão e organização de informação. 	
<p>Comunicar e Colaborar 10%</p>	<p>Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Promover a criação de situações, no âmbito das quais o aluno comunica, colabora e interage de forma síncrona e assíncrona, sob supervisão do professor, recorrendo às plataformas digitais mais adequadas ao desenvolvimento do projeto. . Criar momentos para que os alunos apresentem e partilhem, individualmente, em pares ou em grupo, o desenvolvimento dos projetos. . Sugere-se a utilização de plataformas distintas das utilizadas no ano anterior. 	
<p>Criar e Inovar 60%</p>	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Fomentar o desenvolvimento de projetos, em articulação com outras áreas disciplinares e ou domínios das TIC, serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. . Fomentar o desenvolvimento de tarefas de tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos; . Proporcionar a criação de artefactos digitais diversificados; . Modelar protótipos de objetos em 3D. 	

Quadro II
DESCRITORES DE DESEMPENHO

Domínio/ Níveis	4. DESENVOLVEU PLENAMENTE/ MUITO BOM	3. DESENVOLVEU REGULARMENTE/ BOM	2. DESENVOLVEU PARCIALMENTE/ SUFICIENTE	1. NÃO DESENVOLVEU/ INSUFICIENTE
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none"> . Conhece muito bem diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; . Adota sempre práticas muito seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; . Revela conhecer muito bem comportamentos que visam a proteção da privacidade e adota sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; . Compreende e identifica muito facilmente mensagens manipuladas ou falsas; . Identifica sempre os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; . Revela respeitar sempre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> . Conhece diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; . Adota práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; . Revela conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade e adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; . Compreende e identifica facilmente mensagens manipuladas ou falsas; . Identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; . Revela respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> . Conhece parcialmente diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; . Adota algumas práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; . Reconhece alguns comportamentos que visam a proteção da privacidade e não adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; . Compreende e identifica algumas mensagens manipuladas ou falsas; . Identifica alguns dos riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; . Nem sempre respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo. 	<ul style="list-style-type: none"> . Não conhece diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; . Não adota práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; . Não reconhece comportamentos que visam a proteção da privacidade; não adota comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; . Não compreende nem identifica mensagens manipuladas ou falsas; . Não identifica os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; . Não respeita as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.
Investigar e Pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> . Formula corretamente questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes e analisa criticamente a qualidade da informação; . Define com muita facilidade palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; . Utiliza o computador e outros dispositivos digitais com excelente desempenho, como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa e de forma a permitir a organização e gestão da informação. . Revela conhecer muito bem as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; . Realiza pesquisas com facilidade, utilizando corretamente os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. . Analisa sempre criticamente a qualidade da informação; . Utiliza o computador e outros dispositivos digitais com excelente desempenho, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> . Formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; . Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; . Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; . Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; . Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; . Analisa criticamente a qualidade da informação; . Utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> . Formula com alguma dificuldade questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; . Define com alguma dificuldade palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; . Nem sempre utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; . Conhece com alguma dificuldade as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; . Nem sempre realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; . Analisa criticamente com alguma dificuldade a qualidade da informação; . Nem sempre utiliza corretamente o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação. 	<ul style="list-style-type: none"> . Não formula questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes e nem analisa criticamente a qualidade da informação; . Não define com correção palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; . Não utiliza o computador nem outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa e de forma a permitir a organização e gestão da informação. . Não conhece as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; . Não realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. . Não analisa criticamente a qualidade da informação; . Não utiliza o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.

<p>Comunicar e Colaborar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica muito facilmente novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Seleciona sempre as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretende efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utiliza muito bem diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos de uma forma muito eficaz, utilizando sempre os melhores meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Seleciona as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> Nem sempre identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Nem sempre seleciona as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utiliza com alguma dificuldade diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Apresenta e partilha com alguma dificuldade os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<ul style="list-style-type: none"> Não identifica novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Não seleciona as soluções tecnológicas mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretende efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Não utiliza diferentes meios ou aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Não apresenta nem partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.
<p>Criar e Inovar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Compreende e utiliza muito bem as técnicas elementares de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Analisa correta e eficazmente que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompõe com facilidade um objeto nos seus elementos constituintes; Desenha objetos, produz narrativas digitais, utilizando as melhores técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobiliza com facilidade os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Integra corretamente 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Compreende e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompõe um objeto nos seus elementos constituintes; Desenha objetos, produz 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; Mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Integra 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Compreende e utiliza com alguma dificuldade técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Analisa com alguma dificuldade que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Decompõe com alguma dificuldade um objeto nos seus elementos constituintes; Nem sempre desenha objetos, produz 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; Mobiliza com alguma dificuldade os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Nem sempre integra 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Não compreende e utiliza técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; Não analisa que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; Não decompõe um objeto nos seus elementos constituintes; Não desenha 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; Não mobiliza os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; Não integra 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.