



Região Autónoma da Madeira

Governo Regional

SECRETARIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos



N.º do Código do Estabelecimento de Ensino 3102-202

N.º de Telefone: 291945614/15

Fax: 291947271

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ano Letivo 2021/2022

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, retificado pela Declaração de Retificação n.º 29-A/2018, de 4 de setembro, com as adaptações constantes do Decreto Legislativo Regional n.º 11/2020/M, de 29 de julho.

Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto.

Disciplina:	Tecnologias de Informação e Comunicação	3.º ciclo	9.º ano
-------------	--	-----------	---------

Domínios / subdomínios	Descritores de desempenho	Fator de ponderação	Instrumentos de avaliação
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	<ul style="list-style-type: none">– Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais<ul style="list-style-type: none">– Tem consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia;– Adota práticas seguras de utilização de dispositivos móveis;– Analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;– Conhece funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade;– Conhece e utiliza as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;	10%	Avaliação formativa e sumativa: <ul style="list-style-type: none">✓ Trabalhos de grupo/pares da disciplina ou projetos interdisciplinares✓ Fichas de avaliação de conhecimentos e/ou trabalhos individuais✓ Destreza e manipulação do equipamento informático✓ Grelhas de observação direta✓ Grelhas de auto e heteroavaliação

	<ul style="list-style-type: none"> – Conhece e utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar. 		
Investigar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> – Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online <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 de pesquisa; – Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa; – Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; – Realiza pesquisas, utilizando os termos seleccionados 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. 	10%	
Comunicar e colaborar	<ul style="list-style-type: none"> – Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração <ul style="list-style-type: none"> – Identifica meios e aplicações que permitem a comunicação e a colaboração; – Seleciona 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 	10%	

		<p>eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</p> <ul style="list-style-type: none"> – Apresenta e partilha informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. 		
	Criar e inovar	<ul style="list-style-type: none"> – Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade. <ul style="list-style-type: none"> – Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; – Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); – Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; – Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; – Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. 	40%	
Atitudes e valores transversais	Comportamento	- Adotar uma postura e linguagem apropriadas à entrada, dentro e à saída do espaço de aula.	7%	✓Registo/Grelha de observação direta focalizada no comportamento, na autonomia, no empenho/participação, na cooperação/colaboração e no uso
	Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar as tarefas de forma autónoma, planeando o trabalho a desenvolver e fazendo as adaptações necessárias com base no <i>feedback</i> obtido (autorregulação) - Revelar capacidade de iniciativa. 	3% 3%	

	Empenho/ participação	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar responsabilidade a nível da assiduidade, pontualidade e material necessário. - Executar as tarefas propostas de forma empenhada e nos prazos estabelecidos. - Participar na aula de forma pertinente e oportuna. 	<p>2%</p> <p>3%</p> <p>3%</p>	<p>das tecnologias da informação e comunicação.</p> <p>✓ Auto e heteroavaliação.</p>
	Cooperação/ colaboração	<ul style="list-style-type: none"> - Trabalhar em equipa de forma assertiva, manifestando espírito de entreajuda e partilhando responsabilidades. - Tomar decisões conjuntas, trabalhando de forma interdependente, respeitando o espaço de intervenção e a opinião dos outros. 	<p>3%</p> <p>3%</p>	
	Uso das tecnologias da informação e comunicação	<ul style="list-style-type: none"> - Usar as tecnologias da informação e comunicação de forma apropriada, seguindo as regras existentes, na construção de conhecimento. 	<p>3%</p>	