Ano Letivo **2024-2025**



agrupamento de escolas

PLANIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - 5. º ANO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO TRANSVERSAIS DO AEGN	NÍVEIS DE DESEMPENHO					
	Desempenho muito bom	D e	Desempenho suficiente	D e	Desempenho muito insuficiente	
CONHECIMENTO	 Adquire e aplica plenamente os conhecimentos definidos nas AE. Pesquisa, analisa e interpreta com rigor a informação, selecionando a mais adequada e pertinente. Integra e mobiliza plenamente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 	s c r i t o r	 Adquire e aplica parcialmente os conhecimentos definidos nas AE. Pesquisa, analisa e interpreta com algum rigor a informação, selecionando por vezes informação adequada e pertinente. Integra e mobiliza parcialmente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 	s c r i t o r d	 Não adquire nem aplica os conhecimentos definidos nas AE. Não pesquisa nem seleciona e interpreta informação adequada e pertinente. Não integra nem mobiliza os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas. 	
EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO	 Exprime-se e comunica com clareza e correção. Defende com pertinência e muita clareza ideias e pontos de vista. Desenvolve ideias e soluções de forma muito criativa. 	e d e s e m	 Expressa-se e comunica com alguma clareza e correção. Defende algumas ideias e pontos de vista. Desenvolve ideias e soluções com alguma criatividade. 	e d e s e m	 Não consegue expressar-se nem comunicar com clareza e correção. Não consegue defender ideias e pontos de vista. Não consegue desenvolver ideias e soluções com criatividade. 	
ATITUDES AO SERVIÇO DA APRENDIZAGEM	 Colabora sempre e coopera com espírito de partilha e entreajuda. Revela sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia. Autorregula de forma eficaz aprendizagens e atitudes. 	e nhoint er médi o	 Colabora, mostrando alguma disponibilidade para cooperar. Revela algum empenho, responsabilidade e autonomia. Nem sempre autorregula aprendizagens e atitudes. 	e n h o i n t e r m é d i o	 Não se mostra disponível para colaborar nem para cooperar. Não revela empenho, nem responsabilidade e autonomia. Não autorregula aprendizagens e atitudes. 	

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
INVESTIGAR E PESQUISAR 20%	O aluno planifica uma investigação a realizar online, sendo capaz de: • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; • Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Atividade de investigação e pesquisa individual, em pares ou em grupo, com base em temáticas da disciplina, de outras áreas disciplinares ou transversais ao currículo. Realização de um trabalho de pesquisa.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, 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)	 Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade) Fichas de trabalho / pesquisa Trabalhos de grupo / pares Projeto

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS 15%	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: • Ter consciência do impacto das T.I.C. na sociedade e no dia-a-dia; • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade; • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos similares; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.	Atividades promotoras do trabalho articulado com outras áreas disciplinares e/ou relacionadas com conteúdos transversais, tais como a promoção da saúde e da segurança online. Realização de atividades sobre os conteúdos tais como debates, role-playing, brainstormings, entre outras.	Conhecedor, sabedor, culto, informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, 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)	 Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade) Fichas de trabalho / pesquisa Trabalhos de grupo / pares Projeto
COMUNICAR E COLABORAR 20%	 O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Selecionar as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de 	Criação de situações em que o aluno comunica, colabora e interage de forma adequada em ambientes virtuais de aprendizagem/sistemas de gestão de aprendizagem, explorando plataformas para comunicação e desenvolvimento de projetos locais, nacionais e internacionais com públicos conhecidos e no âmbito de atividades de índole curricular. Realização de atividades interdisciplinares que permitam ao aluno apresentar e partilhar, individualmente, em pares ou em grupo, os produtos desenvolvidos nas atividades e projetos utilizando aplicações <i>online</i> ou <i>offline</i> de suporte a apresentações multimédia.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, 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)	 Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade) Fichas de trabalho / pesquisa Trabalhos de grupo / pares Projeto

DOMÍNIOS/TEMAS (%)	digitais fechados. AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base) O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento	SUGESTÕES DE METODOLGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS Identificação de problemas do meio	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
CRIAR E INOVAR 25%	computacional e produz artefatos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de: • Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação; • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; • Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples; • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos; • 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; • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: mapas conceptuais, murais digitais, blocos de notas, diagramas, smartart, brainstorming online, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções. Elaboração, individual ou colaborativamente, diferentes tipos de artefactos digitais, utilizando ferramentas, locais ou online, de processamento de texto e de criação de apresentações multimédia, no apoio a atividades e projetos, preferencialmente com ligação aos conteúdos de outras áreas disciplinares, para fomentar a criatividade. Alternativamente e em função da caracterização da turma e dos interesses dos alunos, e no âmbito do apoio ao desenvolvimento de projetos, a produção de, por exemplo, jogos, cartazes digitais, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, entre outros.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador, 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)	 Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula relacionamento interpessoal assiduidade e pontualidade) Fichas de trabalho / pesquisa Trabalhos de grupo / pares Projeto
ATITUDES E COMPORTAMENTO 20%				● Grelhas de observação