



Secretaria Regional da Educação

Escola Básica Integrada da Praia da Vitória

Escola Básica 1,2,3/JI Francisco Ornelas da Câmara

Ano Letivo 2021/2022

Departamento de Ciências – 2.º ciclo

Grupo 550 – TIC

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TIC

6.º ANO DE ESCOLARIDADE / PCA

Os Domínios de Trabalho

As AE de TIC, organizam-se em quatro domínios de trabalho:

- 1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS**
- 2. INVESTIGAR E PESQUISAR**
- 3. COLABORAR E COMUNICAR**
- 4. CRIAR E INOVAR**

O domínio **Segurança, Responsabilidade e Respeito em Ambientes Digitais** assenta no pressuposto de que as questões de ética e segurança devem estar continuamente presentes e devem ser trabalhadas de forma sistemática e explícita ao longo de todas as AE que os alunos realizam nesta disciplina. É, por isso, um domínio transversal, que deve ser abordado, sempre que oportuno, no âmbito da realização das atividades, tendo o cuidado de abordar situações problemáticas de maior complexidade, relativamente às do 5.º ano, como o conhecimento e utilização das normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.

No domínio **Investigar e Pesquisar**, pretende-se que cada aluno se aproprie de métodos de trabalho, de pesquisa e de investigação com a utilização das tecnologias, desenvolvendo competências de seleção e análise crítica da informação no contexto de atividades investigativas, tornando-se um cidadão “munido de múltiplas literacias que lhe permitam analisar e questionar criticamente a realidade, avaliar e selecionar a informação, formular hipóteses e tomar decisões fundamentadas no seu dia a dia; (...) apto a continuar a aprendizagem ao longo da vida, como fator decisivo do seu desenvolvimento pessoal e da sua intervenção social”. Pretende-se a consolidação e o aprofundamento de métodos de pesquisa e investigação, bem como a utilização de metodologias de trabalho adaptadas aos projetos em desenvolvimento.

No domínio **Comunicar e Colaborar**, elencam-se competências das áreas de “Relacionamento interpessoal” e “Desenvolvimento pessoal e autonomia”, com o objetivo de desenvolver regras de comunicação em ambientes digitais, em situações reais ou simuladas, utilizando meios e recursos digitais, cabendo ao professor identificar quais as aplicações e plataformas mais adequadas ao projeto e atividades a desenvolver, levando em conta a faixa etária dos alunos, com o objetivo de consolidar aprendizagens realizadas no ano anterior e procurando diversificar as atividades, nomeadamente no que diz respeito à exploração de plataformas em ambientes digitais fechados.

No **domínio Criar e Inovar**, engloba-se o conjunto de competências associadas à criação de conteúdos com recurso a aplicações digitais adequadas a cada situação. No 6.º ano, consolidam-se as aprendizagens essenciais já abordadas no 5.º ano sobre o impacto das TIC no dia a dia, na família, na escola e nas profissões, assim como as questões relacionadas com a ergonomia e a adoção de práticas seguras. Pretende-se igualmente que se mobilizem as normas relacionadas com os direitos de autor, no contexto de uma abordagem inicial à organização e tratamento de dados em formato digital.

Formas de avaliar o saber concetual/processual e o saber atitudinal/relacional

O saber **conceptual / processual** terá o peso de 80% e o saber **atitudinal / relacional** terá o peso de 20%.

O saber **conceptual / processual** é avaliado da seguinte forma:

- Participação oral do aluno;
- Trabalhos escritos;
- Trabalho de projeto;
- Trabalhos de grupo.

O **resultado final** obtém-se a partir de uma média ponderada dos resultados obtidos nos diversos elementos de avaliação. O peso de cada elemento de avaliação diverge de acordo com a complexidade do trabalho.

O **saber atitudinal / relacional** é avaliado da seguinte forma:

- Comportamento (5%);
- Assiduidade/pontualidade (5%);
- Interesse (5%);
- Responsabilidade (5%).

Avaliação ao longo dos três períodos

Em cada um dos períodos letivos, é obtida a classificação final, em percentagem, resultante do somatório de todos estes parâmetros.

No 1.º período, basta converter a percentagem obtida no nível correspondente.

No 2.º período, é necessário efetuar a média das percentagens obtidas no primeiro e segundo período, e só depois proceder à conversão dessa média (em percentagem) para nível.

No 3.º período, é necessário efetuar a média das percentagens obtidas no primeiro, segundo e terceiro período, e só depois proceder à conversão dessa média (em percentagem) para nível.

A avaliação sumativa pode ainda incluir o desempenho dos alunos em atividades de apoio às aprendizagens e ou em atividades extracurriculares, nomeadamente em clubes e oficinas, quando concretizam as aprendizagens e as competências previstas na disciplina.

A avaliação final, em cada período, será apresentada na forma de nível de 1 a 5.

A conversão da classificação final, em percentagem, para o nível a atribuir, é feita de acordo com a seguinte tabela:

Classificação final (%)	Nível
0 - 19	1
20 - 49	2
50 - 69	3
70 – 89	4
90 – 100	5

A avaliação sumativa deve traduzir uma apreciação globalizante sobre o desenvolvimento das competências e a aquisição das aprendizagens, a qual não se esgota na média das classificações obtidas nos instrumentos de avaliação, de modo a valorizar a evolução do aluno e a responsabilidade com que assume o seu processo educativo.

Este percurso avaliativo permitirá integrar cada um dos alunos, num dos níveis, de 2 até 5, conforme o seu perfil seja Insuficiente, Suficiente, Bom ou Muito Bom, respetivamente, ao nível de:

- respeito por regras e normas de convívio e de trabalho, pontualidade, atenção, responsabilidade, presença nas aulas com o material necessário, interesse, empenho, participação, confiança, colaboração nas atividades propostas, iniciativa, autonomia, perseverança, ou seja, aspetos de desenvolvimento pessoal e relacionamento interpessoal;
- aquisição de conhecimentos, desenvolvimento de capacidades e colaboração com os colegas, ao nível do raciocínio, da resolução de problemas, do pensamento crítico e criativo, do saber científico, técnico e tecnológico, capacidade de analisar o próprio trabalho e regular a sua aprendizagem e à-vontade em lidar com situações que envolvam as Tecnologias de Informação e Comunicação.
- O nível 1 será atribuído aos alunos que estejam numa situação extrema de absentismo escolar ou de inexistência de cooperação mínima que faculte o ensino/aprendizagem.

Domínio	No final do 6.º ano (regular), espera-se que o aluno esteja apto a:
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais: • Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Entender as regras para criação e utilização de palavras chave seguras.
Investigar e pesquisar	Planificar estratégias de investigação e de 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 aplicações 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 a gestão da informação.

Comunicar e colaborar	Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: • Identificar novos 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 comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.
Criar e inovar	Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: • Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; • Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; • Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming online; • Utilizar ambientes de programação para interagir com robots e outros artefactos tangíveis; • Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.

Domínio	No final do 6.º ano (PCA), espera-se que o aluno esteja apto a:
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais: • Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia; • Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das aplicações digitais e de navegação na Internet, adotando comportamentos em conformidade; • Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos; • Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes; • Entender as regras para criação e utilização de palavras chave seguras.
Investigar e pesquisar	Planificar estratégias de investigação e de 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 como ferramenta de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Conhecer as principais funcionalidades de aplicações 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 de forma a permitir a organização e a gestão da informação.
Comunicar e colaborar	Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: • Identificar alguns 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 alguns meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.

Criar e inovar	Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade: • Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais; • Conhecer as potencialidades de aplicações digitais de iniciação à organização e tratamento de dados; • Elaborar algoritmos simples 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 e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.
------------------------------	---