

Critérios de avaliação e classificação

IDENTIFICAÇÃO E CARATERIZAÇÃO DA ESCOLA AGRUPAMENTO

Agrupamento/Escola:	Escola Básica e Secundária D. Sancho II, Alijó	Ano Letivo:	2025-2026
Ano de Escolaridade:	5º	Disciplina:	Tecnologias da Informação e Comunicação.

CONHECIMENTOS E CAPACIDADES

Domínio	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Criar e inovar 1. Processador de texto <ul style="list-style-type: none"> Gerir documentos; Utilizar conteúdos obtidos em pesquisas; Localizar e substituir informação; Formatar documentos; Inserir e manusear objetos (imagens, tabelas, etc.); Personalizar esquema de página; Personalizar cabeçalhos e rodapés. 2. Apresentações Multimédia <ul style="list-style-type: none"> Gerir apresentações; Inserir e editar diapositivos; 	45%	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa; Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados; 	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) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da	Testagem: - Testes; - Questionamento oral; - Fichas de trabalho; - Questões Aula; - Testes digitais; - Quizzes; - Outros... (dando cumprimento ao DL nº54/2018) Análise de conteúdo: - Relatório de atividades; - Trabalhos de pesquisa/ investigação/ projeto; - Outros. Observação: - Grelha de observação de apresentações orais; - Grelha de observação direta; - Outros.

<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar e personalizar temas; • Inserir e manusear objetos na apresentação (imagens, tabelas, diagramas, etc.); • Transições entre diapositivos; • Animar objetos; • Utilizar modo de apresentação. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, explorando ambientes de programação; • Caracterizar, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas; 	<p>linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p>	
<p>3. Introdução à programação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noção de linguagem de programação; • Conceito de algoritmo; • Fases de elaboração de um algoritmo; • Decompor problemas em pequenas partes mais simples; • Ambientes computacionais; • Utilização de blocos de ação; • Utilização de diferentes estruturas; • Detetar e corrigir erros. 		<ul style="list-style-type: none"> • 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; • Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. 		

<p>Segurança, Responsabilidade e respeito em ambientes digitais</p> <ul style="list-style-type: none"> • As Tecnologias de Informação e Comunicação <p>-Impacto das TIC no dia a dia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segurança <p>-Utilização de ferramentas digitais;</p> <p>-Navegação na internet;</p> <p>-Ergonomia na utilização do computador e/ou outros dispositivos eletrónicos;</p> <p>-Regras para a criação de palavras passe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direitos de autor <p>-Normas;</p> <p>-Registo de fontes.</p>	<p>9%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ter consciência do impacto das TIC na sociedade e no dia a dia; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Conhecer e adotar regras de ergonomia subjacentes ao uso do computador; • Compreender as regras para a criação e utilização de palavras passe seguras; • Respeitar as normas dos direitos de autor. 		
<p>Investigar e Pesquisar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa e análise de informação <p>-Utilização do navegador web;</p> <p>-Pesquisa de informação;</p> <p>-Modelos de pesquisa.</p>	<p>8%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 		

<ul style="list-style-type: none"> • Organização e gestão da informação; <p>-Gestão de pastas e ficheiros.</p>		<p>selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisar criticamente a qualidade da informação; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e a gestão da informação. 		
<p>Comunicar e colaborar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas de comunicação e colaboração <p>- Comunicação síncrona;</p> <p>- Comunicação assíncrona;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação e partilha <p>- Documentos de texto;</p> <p>- Apresentações eletrónicas;</p> <p>- Outros projetos.</p>	8%	<ul style="list-style-type: none"> • 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 trabalhos/projetos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambiente digitais fechados. 		

Domínios transversais: os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

ATITUDES E VALORES				
Critérios	Ponderação	AE/Descritores desempenho	Perfil do aluno	Processo recolha informação
Cidadania	30%	<ul style="list-style-type: none"> - Respeitar todos os membros da comunidade escolar; - Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreajuda; - Adequar o comportamento; - Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista; - Preservar os espaços e os equipamentos. 	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	Observação direta
Participação		<ul style="list-style-type: none"> - Participar na aula com intervenções de qualidade; - Participar nas atividades propostas; - Ter espírito de iniciativa; - Contribuir com ideias/propostas (novas/criativas) válidas para o desenvolvimento de tarefas/atividades; - Procurar ser autónomo na realização das atividades/tarefas. 		Grelhas de observação
Responsabilidade		<ul style="list-style-type: none"> - Ter o material necessário para a aula; - Realizar todas as tarefas propostas; - Cumprir o prazo de realização das tarefas; - Ser pontual; - Ser organizado nos materiais escolares/colaborar na sua organização. 		Rubrica de avaliação
Autorregulação e autoavaliação		<ul style="list-style-type: none"> - Ser perseverante e procurar fazer mais e melhor; - Demonstrar empenho na melhoria das aprendizagens após feedback; - Reconhecer as suas dificuldades e progressos; - Ter espírito crítico; - Ter sentido de justiça em relação ao trabalho realizado. 		