

Departamento de Expressões
Critérios de Avaliação de TIC - 2º Ciclo - 6º Ano
2025/2029

	DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DO ALUNO	PONDERAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)	15%	Exercícios de aplicação e fichas de trabalho Trabalhos realizados Observação direta Registos periódicos
	Postura correta ao computador.	Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia a dia;	Criativo (A, C, D, J)		
	Uso correto do equipamento digital.	Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;	Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)		
	Segurança digital.	Conhecer e adotar as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;	Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)		
		Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)		
		Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras.	Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)		

CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DO ALUNO	PONDERAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
	INVESTIGAR E PESQUISAR Browser e motor de busca; Introdução à pesquisa de informação na internet;	O aluno planifica uma investigação a realizar online, sendo capaz de: 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 seleccionados 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	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/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	15%	Exercícios de aplicação e fichas de trabalho Trabalhos realizados Observação direta Registos periódicos

CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DO ALUNO	PONDERAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
	COMUNICAR E COLABORAR Office365 OneDrive e Teams	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 comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.	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)	10%	Exercícios de aplicação e fichas de trabalho Trabalhos realizados Observação direta Registos periódicos

CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	PERFIL DO ALUNO	PONDERAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
	CRIAR E INOVAR Aprofundar o Word (estrutura de um trabalho) e do PowerPoint (animações e transições) Introdução ao Scratch	O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, sendo capaz de: Conhecer as potencialidades de diferentes aplicações digitais, por exemplo, de escrita criativa, 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; Produzir artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.	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)	60%	Exercícios de aplicação e fichas de trabalho Trabalhos realizados Observação direta Registos periódicos