

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA NAZARÉ
Ano Letivo 2026/2027

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE TIC - 6.º ANO

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS		
DOMÍNIOS	Conhecimento 55%	- Adquirir e compreender conhecimentos específicos. - Aplicar conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de atividades/projetos, nomeadamente, os sugeridos por outras áreas do conhecimento. - Utilizar corretamente os meios informáticos, tirando partido das suas potencialidades.
	Comunicação 15%	- Usar adequadamente a língua portuguesa, quer em intervenções orais, quer por escrito. - Usar a linguagem científica e tecnológica no sentido de comunicar, de forma precisa e coerente. - Desenvolver regras de comunicação em ambiente digitais, em situações reais ou simuladas, utilizando meios e recursos digitais.
	Resolução de problemas 30%	- Interpretar e compreender dados fornecidos em problemas. - Selecionar estratégias de resolução de problemas mobilizando dados fornecidos e/ ou saberes de várias disciplinas e verifica os resultados; - Manipular e manusear materiais e instrumentos diversificados. - Demonstra autonomia, empenho, espírito de iniciativa, perseverança e adequa comportamentos.

Domínios	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO				
	Nível 5	Nível 4	Nível 3	Nível 2	Nível 1
Conhecimento	O aluno adquire todas as Aprendizagens Essenciais e outras previstas no domínio/tema, revelando total rigor científico e linguístico Demonstra sempre responsabilidade no cumprimento das tarefas propostas e prazos.	Nível Intermédio	O aluno adquire as Aprendizagens Essenciais e outras previstas no domínio / tema, revelando algum rigor científico e linguístico Demonstra alguma responsabilidade no cumprimento das tarefas propostas e prazos.	Nível Intermédio	O aluno não adquire as Aprendizagens Essenciais e outras previstas no domínio / tema, nem demonstra rigor científico e linguístico Não demonstra responsabilidade no cumprimento das tarefas propostas e prazos.
Resolução de problemas	O aluno aplica as Aprendizagens Essenciais e outras adquiridas a situações práticas/experimentais, de forma criativa e inovadora Demonstra total autonomia, empenho e espírito de iniciativa, adequando sempre os seus comportamentos.		O aluno aplica as Aprendizagens Essenciais e outras adquiridas a situações práticas / experimentais, mas de forma pouco criativa e inovadora Demonstra alguma autonomia, empenho e espírito de iniciativa, adequando quase sempre os seus comportamentos		O aluno não consegue aplicar as Aprendizagens Essenciais e outras adquiridas a situações práticas/experimentais Não demonstra autonomia, empenho e espírito de iniciativa, adequando poucas vezes os seus comportamentos
Comunicação	O aluno assume sempre uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das Aprendizagens Essenciais e outras. Participa e coopera sempre de forma clara e organizada. Estabelece sempre uma relação interpessoal muito adequada.		O aluno assume parcialmente uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das Aprendizagens Essenciais e outras. Participa e coopera algumas vezes de forma clara e organizada. Estabelece, por vezes, uma relação interpessoal adequada.		O aluno não assume uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das Aprendizagens Essenciais e outras. Não Participa nem coopera de forma clara e organizada. Não estabelece uma relação interpessoal adequada.

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

Domínios/conteúdos	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRIPTORIOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais - Impacto das TIC na sociedade e no dia a dia - Regras de ergonomia - Comportamentos seguros - Direitos de autor 2 aulas	- 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 ferramentas digitais e de 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; - Entender as regras para a criação e utilização de palavras-passe seguras; - Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes.	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)	- Apresentação de setores da sociedade em que a utilização das TIC desempenha um papel importante. - Identificação de atividades diárias com utilização das TIC. - Identificação e aplicação de aspetos essenciais para se ter uma postura correta no uso do computador (e outros dispositivos eletrónicos). - Identificação e aplicação da forma correta no uso do teclado e do rato. - Construção de uma apresentação eletrónica sobre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais e navegação na Internet. - Criação de palavras-passe seguras. - Discussão sobre o objetivo e a importância de proteger as criações literárias e artísticas: - identificação das licenças Creative Commons; - dar exemplos da aplicação de citações e referência a autores.	Testagem: - Teste escrito; - Teste digital; - Outras. Análise de conteúdo: - Trabalhos de pesquisa/investigação/projeto; - Portefólio; - Composições; - Rubricas; - Outras. Observação: - Grelha de observação de apresentações orais; - Grelha de observação direta; - Outras.
Investigar e pesquisar - Navegadores web: - Aceder a um sítio - Criar pastas e marcadores - Pesquisa e análise de informação: - Metodologia de trabalho Super3 2 aulas	- 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.	Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da	- Apresentação de exemplos de navegadores web. - Acesso a sítios web relevantes ou de interesse dos alunos e guardar de forma organizada nos marcadores/favoritos. - Identificação de uma situação problema sobre um tema de uma área disciplinar ou transversal: - aplicação da metodologia de trabalho Super3 para a resolução do problema; - realização de pesquisas sobre o tema; - aplicação de técnicas de pesquisa e opções de filtragem; - registo da informação relevante em formato digital.	

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

Domínios/conteúdos	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRIPTORIOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Comunicar e colaborar Sistemas de gestão de aprendizagem 2 aulas	- 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.	linguagem e 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)	- Acesso a uma plataforma de ensino <i>online</i> (por exemplo, Google Classroom ou Microsoft Teams). - Criação de situações que permitam a interação de forma síncrona e assíncrona recorrendo a uma plataforma digital de apoio à aprendizagem.	
Criar e inovar* Murais digitais/Processador de texto/Apresentações eletrónicas - Criar artefactos digitais (publicações, documentos, apresentações, etc.) - Utilizar elementos multimédia numa publicação - Utilizar diferentes potencialidades de diversas ferramentas e aplicações digitais Folha de cálculo - Gerir livros - Inserir dados em tabelas - Formatar células - Gerir folhas - Utilizar fórmulas simples - Utilizar funções simples - Criar gráficos simples	- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. - Produzir e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.		- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. - Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. - 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.	

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

Domínios/conteúdos	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRIPTORIOS E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Introdução à programação de objetos tangíveis - Gerir projetos - Gerir personagens e cenários - Planear criação de aplicações - Decompor problemas em pequenas partes mais simples - Utilizar blocos de ação - Utilizar estruturas condicionais - Utilizar estruturas de repetição - Detetar e corrigir erros - Programar objetos tangíveis (robots, drones, etc.) 10 aulas	- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais. - Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais. - 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.			

* Devido ao número reduzido de aulas, e para que os alunos se apropriem dos conteúdos propostos, sugere-se que o professor escolha apenas dois dos conteúdos apresentados para este domínio.

Áreas de competência do perfil dos alunos: A-Linguagens e textos; B-Informação e comunicação; C-Raciocínio e resolução de problemas; D-Pensamento crítico e pensamento criativo; E-Relacionamento interpessoal; F-Desenvolvimento pessoal e autonomia; G-Bem-estar, saúde e ambiente; H-Sensibilidade estética e artística; I-Saber científico, técnico e tecnológico; J- Consciência e domínio do corpo.