

CrITÉrios de Avaliação
Educação Tecnológica 2.º CICLO - Ano Letivo: 2023 / 2024

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS	DOMÍNIOS E PONDERAÇÃO		APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
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	COMPONENTE ESCRITA E ORAL 40%	PROCESSOS TECNOLÓGICOS 20% (Incluído 5% da responsabilidade)	-Distinguir as fases de um projeto: identificação, pesquisa, realização e avaliação; -Identificar/representar, necessidades e oportunidades tecnológicas; -Identificar requisitos técnicos, condicionalismos/recursos aplicados aos projetos; -Reconhecer a importância dos protótipos e teste para melhoria dos projetos; -Comunicar, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias e soluções, utilizando: esquemas, codificações e simbologias e meios digitais; -Diferenciar modos de produção analisando os fatores de desenvolvimento tecnológico; -Compreender a importância dos objetos técnicos nas necessidades humanas.	Grelhas de observação directa Pesquisa, recolha e seleção Trabalhos práticos Projetos Processo: experimentação e desenvolvimento Fichas de Trabalho Diário Gráfico Apresentação de trabalhos Formulários Registos de autoavaliação do aluno
		TECNOLOGIA E SOCIEDADE 20% (Incluído 5% do desenvolvimento, postura e bem-estar)	- Reconhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente e impactos, funções, vantagens e impactos (positivos ou negativos) pessoais, sociais e ambientais; -Compreender a evolução dos artefactos, objetos e equipamentos estabelecendo relações temporais nos contextos sociais e naturais; -Analisar situações concretas como consumidor	

			prudente e defensor do património cultural, natural da sua localidade e região, manifestando preocupações com a conservação da natureza e respeito pelo ambiente.	
	COMPONENTE PRÁTICA E/OU EXPERIMENTAL 60%	RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICAS 60% (Incluído 10% do desenvolvimento, postura e bem-estar)	-Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais; -Apreciar as qualidades dos materiais através do exercício sistemático dos sentidos; -Selecionar materiais de acordo com as suas características físicas e mecânicas; -Investigar, através de experiências simples, algumas características de materiais; -Criar soluções tecnológicas através da reutilização ou reciclagem de materiais tendo em atenção a sustentabilidade ambiental; -Utilizar técnicas de transformação dos materiais identificando utensílio/ferramenta; -Manipular operadores tecnológicos; -Identificar fontes de energia e processos de transformação; -Colaborar nos cuidados com o seu corpo e no cumprimento de normas de higiene e segurança na utilização de recursos tecnológicos.	

Utiliza-se a Classroom como feedback regular do processo ensino/aprendizagem; para entrega de trabalhos; como partilha de materiais de apoio; para a avaliação dos trabalhos, entre outros.