

Critérios de Avaliação

Disciplina: Tecnologias da Informação e Comunicação

3.º Ciclo – 2024/2025

Ponderação	Áreas Avaliadas	Critérios	Áreas de competência do PASEO	Instrumentos de recolha de informação
10 %	Área específica (conhecimentos e competências específicos da disciplina)	Domínio 1: Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; · Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar.	• Linguagens e textos. • Informação e comunicação. • Raciocínio e resolução de problemas. • Pensamento crítico e pensamento criativo. • Bem-estar, saúde e ambiente. • Sensibilidade estética e artística. • Saber científico técnico e tecnológico. • Consciência e	• Tarefas de Investigação. • Trabalhos individuais, de pares ou em grupo. • Outros que possam surgir, em contexto de atividade e/ou de aula. • Contributos dados nas atividades de articulação curricular. • Registos de observação.
10 %		Domínio 2: Investigar e pesquisar		

		• Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; · Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa; · Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de 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.	domínio do corpo.	
10 %		Domínio 3: Colaborar e comunicar • Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.	• Relacionamento interpessoal. • Desenvolvimento pessoal e autonomia	
30 %		Domínio 4: Criar e inovar		

		• Analisar, compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo, modelação 3D e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; • Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos; • Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; • Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; • Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados; • Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; • Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes; · Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; · Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; • Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.		
--	--	---	--	--

40 %	Área complementar (competências que apoiam a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal e social)	• Realizar as atividades propostas dentro e fora da sala de aula. • Respeitar e cumprir as regras de convivência. • Revelar hábitos de trabalho, autonomia e persistência. • Adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e tolerância. • Refletir sobre o seu desempenho escolar (autoavaliação).		
------	---	--	--	--