



Critérios Específicos de Avaliação

2025-2026

Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação
3º Ciclo - 7º Ano

Para a atribuição de cada um dos níveis/classificações/menções na avaliação sumativa do aluno são tidas em consideração não só os *Conhecimentos e Capacidades* desenvolvidas face aos conteúdos previstos nos Domínios/Temas organizadores das Aprendizagens essenciais, para o seu ano de escolaridade (nota ¹), como também as *Atitudes* que demonstrou durante todo o processo educativo (saber estar).

A importância relativa dos *Conhecimentos, Capacidades e Atitudes* na avaliação do aluno encontra-se definida no Projeto Educativo do Agrupamento, consoante o ciclo de escolaridade e natureza da disciplina.

1.	Avaliação dos Domínios/Temas organizadores da disciplina	80 % na avaliação sumativa
----	---	-----------------------------------

Domínios/Temas		% a)	Instrumentos de avaliação privilegiados
1	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	20	• Tarefas/Atividades entregues no Microsoft Teams; • Tarefas de cariz sumativo; • Projeto(s) desenvolvidos em articulação com outras disciplinas; • Trabalhos/Projetos individuais apresentados pelos alunos; • Questionários online; • Grelhas de registo de observação de desempenho; • Atividades orientadas.
2	Investigar e Pesquisar	15	
3	Comunicar e colaborar	15	
4	Criar e Inovar	50	
Total		100	

a) Importância relativa, na avaliação dos Conhecimentos e Capacidades, de cada um dos domínios/temas das aprendizagens essenciais da disciplina

O perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória afirma-se como referencial para as decisões a adotar em cada escola, designadamente ao nível da definição de estratégias, metodologias e procedimentos pedagógico-didáticos a utilizar na prática letiva e na avaliação interna dos alunos.

Nota¹ - As Aprendizagens Essenciais para a disciplina podem ser consultadas em <http://www.dge.mec.pt/> nos separadores “Currículo>>Aprendizagens Essenciais”.

O trabalho a realizar ao longo do ano letivo centra-se no desenvolvimento de áreas de competências (nota²), que são combinações de conhecimentos, capacidades e atitudes, pretendendo-se que no final do ano/ciclo, o aluno seja: Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, C, D, J) 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 (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).

PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS para o ano de escolaridade (descritores de desempenho):

Domínios/ Temas	NÍVEIS DE DESEMPENHO - Descritores				
	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
	Revela muita dificuldade na	Revela dificuldade na	Revela alguma facilidade na	Revela facilidade na	Revela bastante facilidade na
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	• Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; • Adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.				
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 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 de 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.				
Comunicar e colaborar	• 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 produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.				
Criar e Inovar	• Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;				

Nota ² - Áreas de competência: 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.

	• 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.
--	---

2.	Avaliação das Atitudes face à aprendizagem	20% na avaliação sumativa
----	---	---------------------------

Parâmetros de avaliação		% b)	Indicadores do desempenho
1	Responsabilidade	25	- Assiduidade e Pontualidade - Posse, utilização e organização adequada do material obrigatório - Cumprimento de prazos
2	Participação	50	- Interesse/Empenho - Atenção/Concentração - Autonomia/Iniciativa - Intervenção na aula
3	Comportamento	25	- Intervenção adequada em aula - Cumprimento de regras em aula - Respeito pela opinião do outro - Solidariedade e cooperação
Total		100	
b) Importância relativa de cada parâmetro na avaliação das Atitudes			

Parâmetros	NÍVEIS DE DESEMPENHO - Descritores				
	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4	Nível 5
	Nunca	Raramente	Às vezes	Frequentemente	Sempre
1	- É assíduo - É pontual - Tem posse, utilização e organização adequada do material obrigatório - Cumprimento de prazos				
2	- Interesse / empenho - Atenção / concentração - Autonomia / iniciativa - Intervenção na aula				
3	- Intervenção adequada em aula - Cumprimento de regras em aula - Respeito pela opinião do outro - Solidariedade e cooperação				