

**Critérios Específicos de Avaliação e Classificação**
**Ensino Básico/Ensino Secundário**
**Ano letivo: 2025/2026**
**Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação**
**5.º/6.º Ano**
**Aprendizagens e competências a desenvolver**
**Conhecimento, Comunicação, Resolução de Problemas e Pensamento Crítico e Criativo**

- 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 aplicações 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;
- Conhecer e utilizar as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;
- Entender as regras para criação e utilização de palavras-chave seguras;
- 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 pesquisa *online*;
- Analisar criticamente a qualidade da informação;
- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação;
- Identificar e selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;
- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados, em ambientes digitais fechados;
- Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais, tal como, processamento de texto, apresentações eletrónicas e organização e tratamento de dados;
- Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo: ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e *brainstorming online*;
- 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.

|                        | Domínios   | Ponderações | Processos e instrumentos de recolha de informação  |
|------------------------|--|-------------|--|
| Critérios Transversais | Conhecimento   | 25%         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Grelha de avaliação dos projetos (produto final)</li> <li>Apresentação e discussão dos projetos</li> <li>Intervenções em contexto de sala de aula</li> <li>Questões de aula</li> <li>Fichas de trabalho</li> <li>Grelha de registo de observação na sala de aula</li> </ul> |
|                        | Comunicação  | 20%         |  |
|                        | Resolução de Problemas e Pensamento crítico e criativo | 25%         |  |

|                        | Parâmetros                             | Ponderação | Processos e instrumentos de recolha de informação   |
|------------------------|--|------------|---|
| Critérios Transversais | Responsabilidade e Autonomia           | 30%        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Grelha de registo de observação na sala de aula</li> </ul> |
|                        | Participação e Colaboração             |            |   |
|                        | Respeito pela diferença e pelos outros |            |   |

### MODALIDADES DE AVALIAÇÃO

- Diagnóstica
- Formativa
- Sumativa

**Processos e Instrumentos de Avaliação ⇒ diversificados e utilizados em momentos formais e informais de avaliação**

- O desempenho dos alunos, registado nos diferentes instrumentos de avaliação, será expresso por uma menção qualitativa e quantitativa.
- Um instrumento de avaliação pode ser usado para avaliar mais do que um domínio.