

Os critérios de avaliação da disciplina de Informática do ensino regular, que aqui se apresentam, pretendem dar cumprimento ao disposto no DL 55/2018, de 6 de julho, artigo 3.º, alínea d), assim como no artigo 17.º, ponto 2, concomitantemente com o artigo 22.º, ponto 3 e com a Portaria n.º223-A/2018 de 3 de agosto. Tendo por base este enquadramento, realça-se que as *Aprendizagens Essenciais* constituem as orientações curriculares de base na planificação, realização e avaliação do ensino e aprendizagem.

No *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO), documento de referência que assegura a coerência do sistema de educação e dá sentido à escolaridade obrigatória, pode ler-se que “(...) todos os saberes são orientados por princípios, valores e por uma visão explícitos (...)” (pág. 8). Associadas aos *Valores*, que se expressam através de atitudes, condutas e comportamentos (Quadro III), afiguram-se as *Áreas de Competência* (Quadro I) - combinações de conhecimentos, capacidades e atitudes, centrais no PASEO.

Cada área curricular contribui para o desenvolvimento de todas as *Áreas de Competência* consideradas no Perfil dos Alunos, daí que envolvam múltiplas competências, teóricas e práticas. Os *descritores* (Quadro II) referem-se a capacidades e atitudes a promover, visando construir as competências previstas no *Perfil dos Alunos*.

O desenvolvimento destas literacias múltiplas é alcançado a partir da mobilização de “técnicas, instrumentos e procedimentos diversificados e adequados” (DL 55/2018, art.º 23, ponto 1, b)), tendo em conta os descritores/ano de escolaridade e as áreas de competências que se pretendem desenvolver, garantindo uma avaliação formativa sistemática que culmine numa avaliação sumativa no final do período/ano letivo.

Quadro I: Áreas de Competência do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

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.
-----------------------------	---

Quadro II: Descritores do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Descritores do Perfil do Aluno					
Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)	Criativo (A, C, D, J)	Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)	Questionador/ Investigador (A, C, D, F, G, I, J)	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)	Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)
Comunicador / Interventor (A, B, D, E, G, H, I)	Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)	Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	Cuidador de si e do outro (A, B, E, F, G, I, J)	Autoavaliador (transversal às áreas)	

Quadro III: Valores e atitudes previstos no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

VALORES		a) Responsabilidade e integridade; b) Excelência e exigência; c) Curiosidade, reflexão e inovação; d) Cidadania e participação; e) Liberdade
Atitudes	a)	Respeitar-se a si mesmo e aos outros; saber agir eticamente, consciente da obrigação de responder pelas próprias ações; ponderar as ações próprias e alheias em função do bem comum.
	b)	Aspirar ao trabalho bem feito, ao rigor e à superação; ser perseverante perante as dificuldades; ter consciência de si e dos outros; ter sensibilidade e ser solidário para com os outros.
	c)	Querer aprender mais; desenvolver o pensamento reflexivo, crítico e criativo; procurar novas soluções e aplicações.
	d)	Demonstrar respeito pela diversidade humana e cultural e agir de acordo com os princípios dos direitos humanos; negociar a solução de conflitos em prol da solidariedade e da sustentabilidade ecológica; ser interventivo, tomando a iniciativa e sendo empreendedor.
	e)	Manifestar a autonomia pessoal centrada nos direitos humanos, na democracia, na cidadania, na equidade, no respeito mútuo, na livre escolha e no bem comum.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina de Informática, 4º ano | Ano letivo 2020/2021

DESCRITORES/PERFIS DE DESEMPENHO				
5	4	3	2	1
O aluno desenvolveu todas as aprendizagens específicas no âmbito do tema/domínio, evidenciando progressos significativos ao nível das múltiplas competências contempladas no <i>Perfil dos alunos</i> .	O aluno desenvolveu grande parte das aprendizagens específicas no âmbito do tema/domínio, evidenciando progressos significativos ao nível das múltiplas competências contempladas no <i>Perfil dos alunos</i> .	O aluno desenvolveu parte das aprendizagens específicas no âmbito do tema/domínio, evidenciando alguns progressos ao nível das múltiplas competências contempladas no <i>Perfil dos alunos</i> .	O aluno não desenvolveu a maioria das aprendizagens específicas no âmbito do tema/domínio, não evidenciando progressos ao nível das múltiplas competências contempladas no <i>Perfil dos alunos</i> .	O aluno não desenvolveu as aprendizagens específicas no âmbito do tema/domínio, não evidenciando progressos ao nível das múltiplas competências contempladas no <i>Perfil dos alunos</i> .

TEMA/DOMÍNIO O (PONDERAÇÃO)	SUBTEMA/ SUBDOMÍNIO	PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS/PERFIL DO ALUNO RELATIVO A CONHECIMENTOS - CAPACIDADES – ATITUDES ^{a)}	PROPOSTA DE CRITÉRIOS ^{b)} (A INTEGRAR AS RUBRICAS)	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO ^{c)}
Cidadania Digital (10%)	Cidadania Digital	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias e em ambientes digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador); Ter consciência do impacto das TIC no seu dia-a-dia; Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas. 	<p>Conhecimento/utilização do conhecimento</p> <p>Argumentação</p> <p>Rigor</p> <p>Clareza</p> <p>Coerência na aplicação / realização</p> <p>Experimentação/ criação</p> <p>Interpretação</p> <p>Comunicação</p> <p>Reflexão</p> <p>Compreensão</p> <p>Resolução de problemas</p>	<p>Trabalho em aula (observação direta)</p> <p>Trabalho individual</p> <p>Trabalho projeto</p> <p>Grelha de autorregulação e de autoavaliação</p> <p>Grelhas de observação/registos</p> <p>Questões orais</p> <p>Ferramentas de avaliação da Web 2.0</p>

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina de Informática, 4º ano | Ano letivo 2020/2021

Investigar e Pesquisar (10%)	Investigar e Pesquisar	<p>O aluno planifica uma investigação a realizar online, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações; • Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; • Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; • Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; • Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; • Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; • Analisar a qualidade da informação recolhida; • Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam. 	Formulação de hipóteses Participação Espírito crítico Cooperação Colaboração Responsabilidade Relacionamento interpessoal Domínio de materiais e técnicas Ritmo Destreza motora Persistência Autonomia Execução	(Ubbu, Scratch,...) Outros (dando cumprimento ao D.L. n.º 54/2018)
---	---------------------------	---	--	---

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina de Informática, 4º ano | Ano letivo 2020/2021

Comunicar e Colaborar (10%)	Comunicar e Colaborar	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam a comunicação em suporte digital, com públicos conhecidos, tendo em conta o público-alvo e o objetivo da comunicação;• Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo;• Identificar diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos;• Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos;• Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros);• Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração;• Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito (páginas Web ou blogues da turma, entre outros).	Criatividade Organização	
------------------------------------	-----------------------	---	---------------------------------	--

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Disciplina de Informática, 4º ano | Ano letivo 2020/2021

Criar e Inovar (70%)	Criar e Inovar	O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de: <ul style="list-style-type: none">• Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;• Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia;• Compreender a importância da produção de artefactos digitais;• Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos;• Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;• Criar algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos;• Distinguir as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros);• Resolver desafios através da programação de objetos tangíveis.		
---------------------------------	----------------	--	--	--

Observações

a) As atitudes dos alunos têm de estar de acordo com os domínios/temas que fazem parte das Aprendizagens Essenciais de cada disciplina, sendo articuladas com os valores do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

b) Cada área disciplinar deve definir os critérios a integrar nas rubricas selecionadas para a avaliação do desempenho dos alunos (procurar não exceder 4 ou 5 critérios), por domínio, devendo estes ser discutidos/ajustados com os alunos. Os critérios das rubricas devem ser simples e traduzir os aspetos relevantes que vão ser avaliados por essa tarefa.

c) Em cada período letivo devem ser utilizados, no mínimo, dois instrumentos de tipologia diversificada para as disciplinas com carga letiva igual ou inferior a 2 tempos semanais e, no mínimo, três para as restantes disciplinas, de forma a desenvolver uma avaliação formativa sistemática, que determinará uma avaliação sumativa de final de cada período/ano. Os instrumentos de avaliação devem ser discutidos (no âmbito das orientações de cada área disciplinar), adequando-os ao perfil dos alunos, de acordo com o plasmado no D.L. n.º 54/2018.