

DISCIPLINA DE TIC
ENSINO BÁSICO - 9ºano

Critérios de Avaliação e Aprendizagens Essenciais / Articulação com o perfil do Aluno

Domínios Específicos	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES	ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS	Ponderação (%)
<p>SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS</p>	<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;</p> <p>Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização);</p> <p>Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis;</p> <p>Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo);</p> <p>Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis;</p> <p>Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</p>	<p>(A, B, G, I, J)</p> <p>(A, C, D, J)</p> <p>(A, B, C, D, G)</p> <p>(C, D, F, H, I)</p> <p>(A, B, E, F, H)</p> <p>(A, B, C, I, J)</p>	<p>10</p>

<p>INVESTIGAR E PESQUISAR</p>	<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</p> <p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	<p>(A, F, G, I, J)</p> <p>(A, B, D, E, H)</p> <p>(B, C, D, E, F)</p> <p>(C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>(B, E, F, G)</p>	<p>20</p>
--	---	---	-----------

<p>COMUNICAR E COLABORAR</p>	<p>Mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>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;</p> <p>Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>	<p>(A, B, D, E, H)</p> <p>(B, C, D, E, F)</p> <p>(C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>20</p>
-------------------------------------	--	--	-----------

<p>CRIAR E INOVAR</p>	<p>Explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade:</p> <p>Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</p> <p>Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</p> <p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</p> <p>Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>	<p>(A, B, G, I, J)</p> <p>(A, C, D, J)</p> <p>(A, B, C, D, G)</p> <p>(C, D, F, H, I)</p> <p>(A, B, C, I, J)</p> <p>(C, D, E, F, G, I, J)</p>	<p>50</p>
------------------------------	---	--	-----------

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO: Grelha de observação, trabalhos realizados, autoavaliação.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA): 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.

DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS: Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J); Criativo (A, C, D, J); Crítico/Analítico (A, B, C, D, G); 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 / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H); 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); Autoavaliador (transversal às áreas).