



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO



Planificação/Critérios Ano Letivo 2020/2021

Nível de Ensino: 2º Ciclo

Disciplina: TIC

Ano: 6º

Curso: Básico

Planificação Anual

Semestre	Sequências	Conteúdos Programáticos/Aprendizagens Essenciais	Tempos letivos
1º ou 2º	<ul style="list-style-type: none"> Impacto das Tecnologias Práticas Seguras Direitos de Autor Método de pesquisa e investigação Meios e Aplicações como suporte aos projetos e ao processo de ensino e aprendizagem Representação de dados e estatística Ambientes de programação 	<p>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais - O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais;</p> <p>Investigar e Pesquisar - O aluno planifica uma investigação online;</p> <p>Investigar e Pesquisar - O aluno planifica uma investigação online;</p> <p>Comunicar e Colaborar - O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração;</p> <p>Criar e Inovar - O aluno conhece estratégias e ferramentas de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos</p>	17 ou 16

Critérios de Avaliação/Ponderação

Em cada descritor a avaliação é feita tendo em conta os níveis seguintes:

Ainda está longe de um desempenho razoável	Ainda não desempenha razoavelmente	Desempenha razoavelmente	Desempenha bem	Desempenha plenamente
Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito Bom	

Até 19%	Entre 20% e 46%	Entre 47% e 69%	Entre 70% e 89%	Entre 90% e 100%
---------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------

(Domínios/Sequências/Temas/Módulos e Conhecimentos, Capacidades e Atitudes)/Descritores	Ponderação	Instrumentos de Avaliação
<p>Adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais:</p> <p>a) Compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adota comportamentos em conformidade;</p> <p>b) Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrônicos;</p> <p>c) Conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes;</p>	20 %	<ul style="list-style-type: none"> • Observação direta das tarefas realizadas em aula; • Participação em aula; • Projetos/trabalhos de avaliação; • Contributos dados para as atividades de articulação curricular; • Auto e heteroavaliação.
<p>Planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online:</p> <p>a) Planifica estratégias de investigação e pesquisa a realizar <i>online</i>;</p> <p>b) Conhece as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa <i>online</i>;</p> <p>c) Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>d) Analisa criticamente a qualidade da informação;</p>	20%	
<p>Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração:</p> <p>a) Identifica diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>b) Seleciona as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos;</p> <p>c) Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados;</p>	20%	
<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>a) Caracteriza, pelo menos, uma das ferramentas digitais abordadas;</p> <p>b) Compreende o conceito de algoritmo e elabora algoritmos simples;</p> <p>c) Elaborar algoritmos no sentido de encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, por exemplo:</p>	30%	

<p>ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e <i>brainstorming online</i>;</p> <p>d) Produz artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados.</p>		
<p>Áreas de competências associadas ao perfil do aluno:</p> <p>a) Pensa de modo abrangente e em profundidade, de forma lógica, observando, analisando informação, experiências ou ideias, argumentando com recurso a critérios implícitos ou explícitos, com vista à tomada de posição fundamentada;</p> <p>b) Estabelece relações entre conhecimentos, emoções e comportamentos;</p> <p>c) Colabora em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais), com base nas regras de conduta próprias de cada ambiente;</p> <p>d) Desenvolve novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, como resultado da interação com outros ou da reflexão pessoal, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem.</p>	<p>10%</p>	

Notas:

- os instrumentos de avaliação devem ser diversificados;
- um instrumento de avaliação tem tantas classificações quantos os descritores dos domínios/sequências/temas/módulos e conhecimentos, capacidades e atitudes que estão a ser avaliados;
- a dificuldade registada num determinado momento do ano não deve ser considerada na avaliação final, quando se deteta que o aluno já superou o problema