

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

1º CICLO

Dom	vínios.	Descritores de desembenha	Instrumentos e	Descritores do	Ponderação		Projetos DAC
Domínio		Descritores de desempenho	Técnicas de Avaliação	Perfil dos Alunos	Parcial	Total	
CONHECIMENTOS	CIDADANIA DIGITAL	Expressa-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais. Compreende a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público. Reconhece procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros (por exemplo, o registo de dados do utilizador). Tem consciência do impacto das TIC no seu dia-a-dia. Distingue, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas.	•	◆Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) ◆Criativo (A, C, D, J) ◆Crítico/Analític	15%		
	INVESTIGAR E PESQUISAR	Formula questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações. Define palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa. Planifica estratégias de investigação e pesquisa a realizar online. Utiliza o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa. Identifica as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online. Realiza pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver. Analisa a qualidade da informação recolhida. Valida a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam.	•	(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)	15%	60%	10%





CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DEPARTAMENTO CURRICULAR DO 1º CICLO ENSINO BÁSICO – TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO ANO LETIVO 2025/ 2026

	2114				ANO LE II	VO 2023/ 20	20
	COMUNICAR E COLABORAR	Identifica 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. Comunica (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. Identifica diferentes meios e aplicações que permitam a colaboração (síncrona ou assíncrona) em suporte digital com públicos conhecidos. Utiliza diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos. Colabora com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros). Apresenta e partilha os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração. Interage e colabora 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).	◆Questionador (A, F, G, I, J) ◆Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H) ◆Autoavaliador (transversal às áreas) ◆Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) ◆Responsável/ autónomo	15%			
	CRIAR E INOVAR	Utiliza as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano. Identifica e compreende a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia. Compreende a importância da produção de artefactos digitais. Utiliza e transforma informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos. Identifica e resolve problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais. Cria algoritmos de complexidade baixa para a resolução de desafios e problemas específicos. Distingue as características, funcionalidades e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis (robôs, drones, entre outros). Resolve desafios através da programação de objetos tangíveis.	(C, D, E, F, G, I, J) ◆Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	15%			