

**Critérios Específicos de Avaliação e Perfis de Desempenho  
de Oferta Complementar - Laboratório de Educação Digital e Computacional – 2.º Ano de Escolaridade**

Ano Letivo: 2023/2024

\*No caso de alunos com Adaptações Curriculares Significativas, os domínios poderão não ser contemplados na sua totalidade e a ponderação deverá ser priorizada em função das características de cada um.

\*\*Objetivos gerais e Conteúdos globalizantes, elaborados a partir dos respetivos Referenciais de Formação da disciplina (componente tecnológica de Curso Profissional).

DOMÍNIOS* e PONDERAÇÃO (TEMAS ORGANIZADORES)	APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS/OBJETIVOS GERAIS/CONTEÚDOS GLOBALIZANTES**: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES O aluno deve ficar capaz de:	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS/ACPA	MEIOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
<b>Cidadania Digital</b> 15%	Adotar uma atitude crítica e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ter consciência do impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação na sociedade e no dia-a-dia;</li> <li>- Conhecer e adotar regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos;</li> <li>- Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais, nomeadamente no que se refere aos conceitos de privado/público;</li> <li>- Demonstrar: <ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Responsabilidade</u>: cumprimento das regras estabelecidas e respeito pelo património comum,</li> <li>* <u>Relações interpessoais</u>: cooperação e entreaajuda, espírito de tolerância e respeito pelo outro.</li> </ul> </li> </ul>	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)	Formulação de questões  Grelhas de observação  Atividades orientadas  Utilização de aplicações  Utilização de equipamentos  Gamificação
<b>Investigar e Pesquisar</b> 15%	Utilizar metodologia de pesquisa e investigação: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações;</li> <li>- Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>- Realizar pesquisas com o apoio e orientação do professor;</li> <li>- Validar a informação recolhida com o apoio e orientação do professor.</li> </ul>	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H)  Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)	
<b>Colaborar e Comunicar</b> 15%	Mobilizar as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar diferentes meios e aplicações (síncronos ou assíncronos) que permitam comunicar e colaborar com os colegas;</li> <li>- Utilizar diferentes meios e aplicações que permitam comunicar por texto, áudio, vídeo, etc.;</li> <li>- Apresentar e partilhar produtos desenvolvidos, utilizando meios e aplicações que permitam comunicar e colaborar com os colegas;</li> <li>- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>		

<b>A Subcoordenadora Disciplinar:</b>	<b>A Coordenadora do Departamento da Matemática e Ciências Experimentais:</b>	<b>Critérios Específicos e Perfis de Desempenho de OC_L@b-EDC:</b>	<b>Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico:</b>	<b>Página</b>
Carla Faria	Ana Pereira	2023/2024	2023/11/10	1 de 2

<b>Criar e Inovar</b> <b>55%</b>	<p>Explora ideias, desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer algumas potencialidades de diferentes aplicações digitais (plataforma <i>e-learning</i>, jogos educativos, ferramentas web 2.0, processador de texto e introdução à programação);</li> <li>- Utilizar as TIC para gerar ideias;</li> <li>- Utilizar e transformar informação digital sendo capaz de criar novos artefactos;</li> <li>- Resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;</li> <li>- Resolve desafios simples através da programação (Scratch Júnior);</li> <li>- Demonstrar: <ul style="list-style-type: none"> <li>* <u>Empenho</u>: atenção, interesse participação nas aulas e realizar tarefas propostas em tempo útil,</li> <li>* <u>Autonomia</u>: ter iniciativa e capacidade de concretização.</li> </ul> </li> </ul>		
-------------------------------------	--	--	--

DOMÍNIOS e PONDERAÇÃO	ESCALA			
	MB	BOM	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
	DESCRITORES DE NÍVEIS DE DESEMPENHO DAS APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS			
<b>Cidadania Digital</b> <b>15%</b>	Adota sempre ou quase sempre uma atitude crítica e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota frequentemente uma atitude crítica e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota por vezes uma atitude crítica e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Ainda não adota uma atitude crítica e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
<b>Investigar e Pesquisar</b> <b>15%</b>	Utiliza sempre ou quase sempre metodologia de pesquisa e investigação.	Utiliza frequentemente metodologia de pesquisa e investigação.	Utiliza por vezes metodologia de pesquisa e investigação.	Ainda não utiliza metodologia de pesquisa e investigação.
<b>Colaborar e Comunicar</b> <b>15%</b>	Mobiliza sempre ou quase sempre estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza frequentemente estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza por vezes ferramentas de comunicação e colaboração.	Ainda não mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.
<b>Criar e Inovar</b> <b>55%</b>	Explora sempre ou quase sempre ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	Explora frequentemente ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	Explora por vezes ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	Ainda não explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.

**Nota:** Os conteúdos dos domínios “Cidadania Digital”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, não deverão ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, devem ser integrados em atividades e projetos desenvolvidos no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.

<b>A Subcoordenadora Disciplinar:</b>	<b>A Coordenadora do Departamento da Matemática e Ciências Experimentais:</b>	<b>CrITÉrios EspecÍficos e Perfis de Desempenho de OC_L@b-EDC:</b>	<b>Aprovado em reunião de Conselho Pedagógico:</b>	<b>Página</b>
Carla Faria	Ana Pereira	2023/2024	2023/11/10	2 de 2