

Subdepartamento de Informática

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

2º, 3º ciclos (TIC) e Disciplinas dos Cursos Profissionais

ANO LETIVO 2023/2024

| CRITÉRIOS | DESCRITORES | PONDERAÇÃO % | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO |
|---------------------------------|---|-----------------|---|
| CONHECIMENTO | <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer a terminologia técnica e os conceitos específicos. • Compreender os diferentes conceitos e tecnologias específicas. • Aplicar conhecimentos • Relacionar os diferentes conceitos e tecnologias específicas. • Interpretar conceitos e terminologia técnica e específica. • Capacidade de utilização de equipamentos tecnológicos • Capacidade de observar, identificar, analisar, argumentar, apresentar opções diversas e retirar conclusões. | 55 | <ul style="list-style-type: none"> - Testes sumativos - Testes formativos - Projetos - Fichas de trabalho - Trabalhos individuais ou de grupo - Portefólios - Produtos elaborados - Exposições orais - Debates |
| INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade • Transformar a informação em conhecimento • Expor o trabalho resultante das pesquisas feitas, de acordo com os objetivos definidos, junto de diferentes públicos, concretizado em produtos discursivos, textuais, audiovisuais e/ou multimédia, respeitando as regras próprias de cada ambiente | 30 | <ul style="list-style-type: none"> - Trabalhos de grupo - Projetos - Portefólios - Exposições orais - Produtos elaborados - Debates |

Cofinanciado por:



| | | | |
|---|---|------------------|---|
| <p>RACIOCÍNIO, CRIATIVIDADE E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver ideias e produzir/desenvolver projetos/trabalhos com criatividade e inovação • O aluno conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos. • Interpretar informação, planear e conduzir pesquisas • Gerir projetos e tomar decisões para resolver problemas • Usar adequadamente diferentes estratégias • Identificar estratégias com êxito • Aplicar estratégias desenvolvidas a outras situações • Desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados | | |
| <p>DESENVOLVIMENTO PESSOAL E RELACIONAMENTO INTERPESSOAL</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Cumpre compromissos e interage adequadamente e com responsabilidade. • Argumenta e aceita diferentes pontos de vista. • Autoavalia-se e coavalia de forma crítica e objetiva. • Recebe o feedback que lhe é dado de forma positiva, envolvendo-se ativamente na reorganização do seu percurso. | <p>15</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Observação direta - Escuta ativa / compreensão oral - Intervenções em aula / interação verbal |

Cofinanciado por:

