

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

DEPARTAMENTO CURRICULAR : Matemática e Ciências Experimentais

Ano/Turma: Ensino Profissional

DISCIPLINA: Tecnologias da Informação e Comunicação 10ºTMI

Curso Profissional de Técnico de Manutenção Industrial

Docentes: Ana Diogo

Domínio / Módulo	Fator de ponderação	Crítérios gerais	Aprendizagens específicas	Descritores do perfil dos alunos	Instrumentos de avaliação
MÓDULO BASE 1 Pesquisar, Filtrar e Estruturar Informação e Conteúdos em Ambientes Digitais	Os diversos instrumentos de avaliação terão fatores de ponderação ajustados ao seu grau de complexidade no módulo	Capacidades e conhecimentos → 80% Atitudes e valores → 20%	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa em ambientes digitais. Conhecer as potencialidades e as principais funcionalidades de ferramentas para localizar informação, no âmbito do processo de pesquisa e investigação em ambientes digitais. Formular questões que permitam orientar a recolha e a filtragem de informações pertinentes. Realizar pesquisas, utilizando palavras-chave e termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver. Analisar, comparar e avaliar criticamente a qualidade e a credibilidade da informação. Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam à informação e aos conteúdos digitais. Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para estruturar os conteúdos em documentos no modelo de relatório ou outro, nomeadamente, nas partes que o constituem (como, capa, índice, introdução, desenvolvimento, conclusão e 	<p>Indagador/Investigador (B, C, D, F, H, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Responsável/Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p> <p>Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Participativo/Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Projetos Portefólio Atividades orientadas Observação direta do trabalho desenvolvido Grelhas de autoavaliação e heteroavaliação

			<p>referências bibliográficas), devidamente formatados de acordo com uma norma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicar e colaborar utilizando as potencialidades e características das aplicações digitais, para estruturar os conteúdos em documentos de suporte a uma apresentação ou interação através de tecnologias digitais. 		
<p>MÓDULO BASE 2 Organização e Tratamento de Dados</p>	<p>Os diversos instrumentos de avaliação terão fatores de ponderação ajustados ao seu grau de complexidade no módulo</p>	<p>Capacidades e conhecimentos → 80% Atitudes e valores → 20%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formular questões que permitam orientar a pesquisa e a recolha de dados pertinentes. • Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais que propiciam a pesquisa, a recolha, a análise, a organização e a representação de dados e estatística. • Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para pesquisa, recolha, organização e representação de dados, nas suas múltiplas funções. • Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam aos dados e aos conteúdos digitais. • Proteger informação pessoalmente identificável, obtida no processo de pesquisa e de recolha dos dados. • Manipular dados, aplicando critérios, funções e filtros para gerar tabelas, gráficos e diagramas com as aplicações digitais de representação de dados. • Usar as aplicações digitais de representação de dados de forma racional e eficaz, para criar conteúdos, em situações concretas. 		

<p>MÓDULO OPCIONAL 3 Criação de Páginas Web</p>	<p>Os diversos instrumentos de avaliação terão fatores de ponderação ajustados ao seu grau de complexidade no módulo</p>	<p>Capacidades e conhecimentos → 80% Atitudes e valores → 20%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada em ambientes digitais. • Compreender as potencialidades dos editores de páginas eletrónicas. • Implementar as diferentes fases de desenvolvimento de um site: planeamento, conceção, produção, teste e validação. • Saber criar e atualizar sites. • Lembrar e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento, relativas à criação e publicação de recursos e conteúdos, que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio. • Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais. • Desenvolver sites e criar conteúdos no âmbito de situações concretas. 		
<p>MÓDULO OPCIONAL 2 Introdução à Programação</p>	<p>Os diversos instrumentos de avaliação terão fatores de ponderação ajustados ao seu grau de complexidade no módulo</p>	<p>Capacidades e conhecimentos → 80% Atitudes e valores → 20%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender o conceito de algoritmo e elaborar algoritmos simples. • Analisar algoritmos, antevendo resultados esperados e/ou detetando erros nos mesmos. • Elaborar algoritmos para encontrar soluções para problemas simples (reais ou simulados), utilizando aplicações digitais, como ambientes de programação, mapas de ideias, murais, blocos de notas, diagramas e brainstorming em ambientes digitais. • Abordar noções básicas de programação (linguagem, sintaxe e terminologia). • Utilizar ambientes de programação para desenvolver soluções e/ou criar conteúdos para situações concretas. 		

			<ul style="list-style-type: none"> Utilizar ambientes de programação para interagir com artefactos tangíveis. Criar e modificar artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais. 		
--	--	--	---	--	--

1) Os diferentes instrumentos de avaliação descritos poderão não ser todos implementados em todos os subtemas, sendo seleccionados de acordo com as especificidades das aprendizagens essenciais.

2) Áreas de competência do perfil dos alunos

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.

PERFIL DE APRENDIZAGENS DOS ALUNOS

Tendo em conta o referencial de formação referente ao nível que qualificação 4 do Curso Profissional de Técnico Programador de Informática os descritores de desempenho são os seguintes:

19 – 20 valores	O aluno conseguiu atingir na totalidade os conhecimentos, capacidades e atitudes previstas no referencial de formação do curso, evidenciando não ter qualquer dificuldade na disciplina / módulo.
	Intermédio
14 – 15 valores	O aluno conseguiu atingir a maior parte dos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas no referencial de formação do curso, evidenciando ter muita facilidade na disciplina / módulo.
	Intermédio
10 – 11 valores	O aluno conseguiu atingir, de forma satisfatória, uma parte dos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas no referencial de formação do curso, evidenciando ter pequenas dificuldades na disciplina / módulo.
	Intermédio
05 – 06 valores	O aluno ainda não conseguiu atingir, de forma satisfatória, uma parte dos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas no referencial de formação do curso, evidenciando ter dificuldades na disciplina / módulo.
	Intermédio
01 – 02 valores	O aluno não conseguiu atingir, de forma satisfatória, uma grande parte dos conhecimentos, capacidades e atitudes previstas no referencial de formação do curso, evidenciando ter grandes dificuldades na disciplina / módulo.