



Agrupamento de Escolas de Rio Tinto

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO – OC - Oficina Digital – 2º ano

Ano Letivo 2025/2026

CRITÉRIOS GERAIS (com ponderação)	DOMÍNIOS/TEMAS	DESCRIPTORIOS ESPECÍFICOS (DE ACORDO COM AS AE)	PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA	INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO / AVALIAÇÃO
CONHECIMENTO (Aquisição / compreensão dos conhecimentos definidos) 35%	Cidadania Digital	Expressar-se enquanto cidadão digital, manifestando noção de comportamento adequado, enquadrado com o nível de utilização das tecnologias digitais; Compreender a necessidade de práticas seguras na utilização de dispositivos digitais; Reconhecer procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros; Ter consciência do impacto das TIC no seu dia a dia;	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Crítico/Analítico	Participação Observação direta Trabalho individual e de grupo Fichas de trabalho Trabalho prático ClassDojo

	Investigar e Pesquisar	Distinguir, em contexto digital, situações reais e/ou ficcionadas. Formular questões simples que permitam orientar a recolha de dados ou informações; Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; Planificar estratégias de investigação e pesquisa a realizar online; Utilizar o computador como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Identificar as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; Analisar a qualidade da informação recolhida; Validar a informação recolhida, com o apoio do professor, a partir do cruzamento de fontes e ou da natureza das entidades que a disponibilizam. Comunicar (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	(A,B,C,D,G) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Questionador (A, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B,E,F,G) Criativo (A, C, D, J) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	Escola Virtual Plickers
--	-------------------------------	--	---	---------------------------------------

	Comunicar e colaborar Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a colaboração com públicos conhecidos Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração; Interagir e colaborar com os seus pares e com a comunidade, partilhando trabalhos realizados e utilizando espaços previamente preparados para o efeito. Criar e Inovar Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; Identificar e compreender a utilização do digital e o seu potencial na compreensão do mundo que os rodeia; Compreender a importância da produção de artefactos digitais; Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar artefactos; Identificar e resolver problemas matemáticos simples, com apoio em ferramentas digitais;		
EXECUÇÃO Mobilização e Aplicação dos conhecimentos adquiridos para a	Cidadania Digital	Criação de um avatar como forma de se identificar nos ambientes digitais; Registo no mural, por exemplo no Teams, para colocação de trabalhos.	

	Criar e Inovar	O professor desafia os alunos a identificarem problemas do meio envolvente, recorrendo a ferramentas digitais simples, tais como: processador de texto, mapas conceituais, murais digitais, blocos de notas, diagramas, brainstorming online, entre outros, para pensar e discutir ideias, questões e soluções. Articulação com a disciplina de Matemática: Criação de algoritmos simples para efetuar cálculos simples; Calcular áreas usando a programação por blocos, por exemplo, usando o Scratch (plataforma digital). Articulação com a disciplina de Português: Criação de histórias digitais, jogos utilizando a programação por blocos, usando o Scratch (plataforma digital). Realizar debates sobre as características e vantagens do formato digital Conceber artefactos digitais para apresentação de narrativas: música, vídeo, entre outras.		
COMPORTAMENTOS / ATITUDES Apresentação / organização das atividades e do material.	Apresentação e Organização	Traz todo o material necessário à realização dos trabalhos da aula; Apresenta o material organizado e limpo; Apresenta os trabalhos devidamente identificados e com asseio na sua apresentação; Trata adequadamente o material escolar;		

Legenda - 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.				