

DOMÍNIOS/ PONDERAÇÃO	PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO	PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA	NÍVEIS DE DESEMPENHO / DESCRITORES					PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO ¹
			Muito Insuficiente Nível 1	Insuficiente Nível 2	Suficiente Nível 3	Bom Nível 4	Muito Bom Nível 5	
			Não domina / Não é capaz de	Nem sempre domina / Nem sempre é capaz de	Domina Parcialmente / É capaz, com apoio, de	Domina bem / É capaz de	Domina muito bem / É sempre capaz de	
PROCESSOS TECNOLÓGICOS 35 %	Aquisição de conhecimentos Aplicação de conhecimentos Seleção e organização de informação Conhecimento processual/ criatividade	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) Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do Outro (B, E, F, G)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguir as fases de realização de um projeto: identificação, pesquisa, realização e avaliação. ▪ Identificar e representar as necessidades e oportunidades tecnológicas decorrentes da observação e investigação de contextos sociais e comunitários. ▪ Diferenciar modos de produção (artesanal, industrial), analisando os fatores de desenvolvimento tecnológico. ▪ Reconhecer a importância dos protótipos e teste para o desenvolvimento e melhoria (aplicações de criação e tratamento de imagem 2D e 3D) dos projetos. ▪ Comunicar, através do desenho, formas de representação gráfica das ideias e soluções, utilizando: esquemas, codificações e simbologias, assim como meios digitais com ferramentas de modelação e representação. ▪ Compreender a importância dos objetos técnicos face às necessidades humanas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ficha de avaliação diagnóstico (opcional) ▪ Observação direta nas aulas ▪ Trabalhos de pesquisa, individuais ou de grupo ▪ Grelha de avaliação do Caderno de Atividades (opcional) ▪ Grelha de avaliação de atividade (manual) (opcional) ▪ Grelhas de avaliação de turma ▪ Teste de Domínio (opcional) ▪ Quiz (opcional) 				
RECURSOS E UTILIZAÇÕES TECNOLÓGICOS 45 %	Resolução de problemas Raciocínio/ Reflexão crítica Literacia científica/Rigor científico		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produzir artefactos, objetos e sistemas técnicos, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa. ▪ Criar soluções tecnológicas através da reutilização ou reciclagem de materiais, tendo em atenção a sustentabilidade ambiental. ▪ Manipular operadores tecnológicos (de energia, movimento/mecanismos, estruturas resistentes) de acordo com as suas funções, princípios e relações com as produções tecnológicas. ▪ Identificar fontes de energia e os seus processos de transformação (elétrico, térmico, mecânico e sonoro), relacionando-as com soluções tecnológicas aplicáveis aos projetos. ▪ Colaborar nos cuidados com o seu corpo e no cumprimento de normas de higiene e segurança na utilização de recursos tecnológicos. 					
TECNOLOGIA E SOCIEDADE 20 %	Comunicação, autonomia e participação.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconhecer o potencial tecnológico dos recursos do meio ambiente, explicitando as suas funções, vantagens e impactos (positivos ou negativos) pessoais, sociais e ambientais. ▪ Compreender a evolução dos artefactos, objetos e equipamentos, estabelecendo relações entre o presente e o passado, tendo em conta contextos sociais e naturais que possam influenciar a sua criação ou reformulação. ▪ Analisar situações concretas como consumidor prudente e defensor do património cultural e natural da sua localidade e região, manifestando preocupações com a conservação da natureza e respeito pelo ambiente. 					

¹Não é obrigatória a utilização de todos os processos de recolha de informação listados podendo-se, ainda, recorrer a outros diferentes dos indicados