

**Critérios específicos de avaliação de STEAM | 3º ciclo**  
**Domínio de avaliação: Conhecimentos e Capacidades - 60%**  
**Ano letivo 2023/2024**

| <b>Domínio</b>  | <b>Descritores de Desempenho</b>  | <b>Instrumentos de Avaliação</b>  |
|---|---|---|
| Tecnologia e Sociedade<br><br>Classificação de Materiais<br><br>Eletricidade<br><br>Processos Tecnológicos<br><br>Recursos e Utilizações Tecnológicas | <p>Adquire, compreende e aplica os conhecimentos específicos de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática.</p> <p>Tem consciência do impacto das STEAM no seu dia-a-dia.</p> <p>Transforma a informação em conhecimento.</p> <p>Utiliza o telemóvel e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p> <p>Desenvolve hábitos e capacidades inerentes ao trabalho científico de forma continuada, consciente e rigorosa.</p> <p>Colabora com os colegas em tarefas e projetos comuns.</p> <p>Exprime ideias e respeita as dos outros.</p> | <p>e-Portefólio STEAM 2021   2022 (Classroom).</p> <p>Autoavaliação em ambientes digitais.</p> <p>Avaliação pelos pares em ambientes digitais.</p> <p>Observação direta da resolução de problemas em situações reais e em ambientes digitais.</p> <p>Simulação de resolução de problemas em ambientes digitais.</p> |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p>Apresenta sentido de responsabilidade, confiança e é persistente no seu processo de ensino e aprendizagem.</p> <p>Problematiza situações do quotidiano, formula e resolve problemas, utilizando o pensamento computacional e a programação.</p> <p>Revela iniciativa, criatividade e espírito crítico.</p> | <p>Resolução de exercícios de conhecimento em ambientes digitais.</p> <p>Resolução de problemas didáticos em ambientes digitais.</p> <p>Grupos de discussão em ambientes digitais</p> |
|--|---|---|