AGRUPAMENTO DE ESCOLAS GONÇALO NUNES

# CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO DE OFICINA DIGITAL

Ensino Básico • 1.º Ciclo • 1.º ao 4.º Ano

**Oferta Complementar**

**DOCUMENTO DE CONCRETIZAÇÃO DISCIPLINAR**

Articula os Critérios Gerais de Avaliação do AEGN com as Orientações Curriculares de TIC para o 1.º ciclo e com o programa DigitALL, valorizando uma utilização crítica, criativa, responsável e saudável das tecnologias digitais.

Oficina Digital • 1.º Ciclo do Ensino Básico

1.º ao 4.º Ano

**ANO LETIVO 2026/2027**

# ÍNDICE

**OFICINA DIGITAL • 1.º CICLO • 1.º AO 4.º ANO • OFERTA COMPLEMENTAR**

1. Enquadramento e princípios ..... 3

2. Os quatro domínios de trabalho das TIC no 1.º ciclo ..... 3

3. Articulação com o programa DigitALL ..... 4

4. Progressão ao longo do 1.º ciclo ..... 4

5. Matriz de articulação com os Domínios Gerais AEGN ..... 5

6. Domínios específicos e ponderação ..... 5

7. Critérios e indicadores observáveis ..... 6

8. Perfil de desempenho ..... 6

9. Recolha simplificada de evidências e feedback ..... 7

10. Quadro de referência e aprovação ..... 8

# 1. Enquadramento e princípios

A Oficina Digital é uma disciplina de oferta de escola, de natureza eminentemente prática, que concretiza no 1.º ciclo a componente transversal de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), nos termos do n.º 3 do artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Constitui uma área de integração curricular transversal, potenciada pela dimensão globalizante do ensino neste ciclo, de natureza instrumental e de suporte às aprendizagens a desenvolver em todas as componentes do currículo.

A avaliação toma como referências as Orientações Curriculares (OC) de TIC para o 1.º ciclo, o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória, os Critérios Gerais de Avaliação do AEGN e o programa DigitALL, implementado neste ano letivo com o patrocínio da Fundação Vodafone.

**Finalidades no 1.º ciclo. De forma progressiva e ao longo dos quatro anos, pretende-se que os alunos desenvolvam: atitudes críticas, refletidas e responsáveis no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais; competências de pesquisa e de análise de informação online; capacidade de comunicar de forma adequada, utilizando meios e recursos digitais; criatividade, através da exploração de ideias e do desenvolvimento do pensamento computacional, com vista à produção de artefactos digitais.**

## 1.1. Natureza da aprendizagem digital no 1.º ciclo

As TIC assumem-se, neste ciclo, como uma área transversal e eminentemente prática. As situações de aprendizagem devem apelar a uma integração curricular plena, mobilizando aprendizagens das restantes componentes do currículo, e ser adequadas às idades, aos interesses e às características dos alunos e às condições infraestruturais da escola.

Os docentes concretizam os níveis de progressão a estabelecer entre anos e adequam as ações estratégicas em função do ano de escolaridade, privilegiando o envolvimento dos alunos em projetos, a resolução de problemas e a apropriação saudável dos ambientes e das ferramentas digitais.

- Compreender o mundo digital que rodeia os alunos e intervir nele de forma crítica, ativa e responsável.
- Pesquisar, selecionar e analisar criticamente informação em ambientes digitais.
- Comunicar e colaborar através de meios e recursos digitais, respeitando regras de interação.
- Criar artefactos digitais criativos, iniciando o desenvolvimento do pensamento computacional.
- Desenvolver autonomia, cooperação, persistência e cuidado de si e do outro no uso das tecnologias.

# 2. Os quatro domínios de trabalho das TIC no 1.º ciclo

As Orientações Curriculares de TIC para o 1.º ciclo organizam-se em quatro domínios de trabalho, adotados diretamente por estes critérios, evitando criar uma estrutura disciplinar paralela.

| Domínio | Foco da aprendizagem e avaliação |
|---|---|
| 1. Cidadania Digital | Capacidade de compreender o mundo digital que rodeia os alunos; de intervir nele de forma crítica, ativa e formativa; e de salvaguardar princípios, valores e direitos próprios das crianças, sem qualquer tipo de discriminação. Inclui a segurança pessoal, a salvaguarda de direitos e o respeito pela diversidade, a distinção entre o que é privado e público, os procedimentos básicos de segurança e a consciência do impacto das TIC no dia a dia. |
| 2. Investigar e Pesquisar | Apropriação de métodos de trabalho, pesquisa e investigação em ambientes digitais, com desenvolvimento de competências de seleção e análise crítica da informação: formular questões, definir palavras-chave, planificar estratégias, utilizar o computador e outros dispositivos, analisar a qualidade da informação recolhida e validá-la a partir do cruzamento de fontes e da natureza das entidades que a disponibilizam. |
| 3. Comunicar e Colaborar | Desenvolvimento de regras de comunicação em ambientes digitais, em situações reais ou simuladas, através de meios e recursos digitais: identificar aplicações síncronas e assíncronas, comunicar por texto, áudio ou vídeo, colaborar na criação conjunta de produtos digitais, apresentar e partilhar realizações e interagir com os pares e com a comunidade em espaços preparados para o efeito. |

| Domínio | Foco da aprendizagem e avaliação |
|---|---|
| 4. Criar e Inovar | Desenvolvimento de competências associadas à criação de conteúdos com recurso a aplicações digitais adequadas a cada situação e iniciação às aprendizagens relacionadas com o pensamento computacional e a produção de artefactos digitais criativos, para exprimir ideias, sentimentos e conhecimentos, em ambientes digitais fechados. |
| Integração dos domínios. Os quatro domínios não devem ser vistos como estanques nem sugerem uma sequencialidade temporal obrigatória. São áreas de trabalho que se cruzam e que, em conjunto, concorrem para o desenvolvimento das competências previstas no Perfil dos Alunos. As situações de aprendizagem devem ser desenhadas de forma a permitir que os alunos se envolvam em projetos, resolvam problemas e se apropriem de forma saudável dos ambientes e das ferramentas digitais. | |

## 3. Articulação com o programa DigitALL

No ano letivo 2026/2027, a Oficina Digital concretiza-se através do programa DigitALL, patrocinado pela Fundação Vodafone, que organiza as atividades em quatro áreas de conteúdo com correspondência direta nos domínios das TIC.

| Área do programa DigitALL | Conteúdos e competências | Domínios de TIC mobilizados |
|---|---|---|
| Modelação, Inteligência Espacial e Construções | Estimular a capacidade de imaginar objetos em duas ou três dimensões, desenvolvendo competências técnicas básicas de modelação e construção, com recurso a ferramentas tecnológicas. | Criar e Inovar; Investigar e Pesquisar |
| Artes Gráficas e Animação | Através de uma aprendizagem experiencial, desenvolver a criatividade e a capacidade de comunicação, com o auxílio de ferramentas de produção de conteúdos e edição digital, incluindo animação e realidade aumentada. | Criar e Inovar; Comunicar e Colaborar |
| Robótica e Eletrónica | Trabalhar competências específicas da área tecnológica, nomeadamente os conceitos introdutórios necessários à realização de projetos de eletrónica e robótica. | Criar e Inovar; Cidadania Digital |
| Pensamento Computacional e Programação | Através de uma metodologia colaborativa e de tentativa e erro, desenvolver competências de abstração, desconstrução, reconhecimento de padrões e utilização de algoritmos. | Criar e Inovar; Comunicar e Colaborar |
| Organização do programa no ano letivo 2026/2027. Duração do projeto: outubro de 2026 a junho de 2027. Monitorização: quinzenal, de outubro a dezembro de 2026. Materiais didáticos entregues nas unidades educativas trimestralmente, podendo ficar para a escola ou ser disponibilizados aos alunos. Acesso à plataforma fornecido ao docente através de uma password para toda a turma, com possibilidade de acesso dos alunos em casa. Em janeiro, apoio prestado pela equipa da Escola + Digital. | | |
| Plano de formação e condições de implementação. O plano de formação integra cursos creditados em regime de e-learning e b-learning. Ao longo do percurso formativo são explorados temas como programação, pensamento computacional, cidadania digital, inteligência artificial, eletrónica, modelação 3D e artes digitais, desenvolvendo estratégias pedagógicas integráveis nas diferentes áreas curriculares. A implementação exige a garantia dos computadores necessários em sala de aula, com um mínimo de três por aluno, e a promoção do acesso dos alunos à plataforma em casa. | | |

## 4. Progressão ao longo do 1.º ciclo

Tratando-se de uma componente transversal estabelecida para o ciclo, cabe aos docentes concretizar os níveis de progressão a estabelecer entre anos. A progressão resulta da complexidade das tarefas, do grau de autonomia na pesquisa e na criação, da qualidade da colaboração e da segurança e responsabilidade demonstradas no uso das tecnologias.

| Ano | Progressão pedagógica proposta |
|---|---|
| 1.º e 2.º anos | Exploração lúdica e orientada de dispositivos e ambientes digitais fechados; primeiras regras de segurança, de privacidade e de respeito pelos outros; utilização acompanhada de aplicações simples de desenho, edição e produção de conteúdos; atividades de orientação, lateralidade e noções espaciais através da movimentação de objetos virtuais ou tangíveis; primeiros algoritmos e sequências simples. |
| 3.º e 4.º anos | Maior autonomia na pesquisa e na seleção de informação, com apoio do professor na validação de fontes; comunicação e colaboração em ambientes digitais adequados; criação de artefactos digitais mais elaborados, com integração de texto, imagem, som e vídeo; construção de algoritmos e programas que resolvem desafios e problemas específicos; contacto com objetos tangíveis, como robôs, na resolução de desafios. |
| Princípio de progressão. Os descritores são operacionalizados por ano de escolaridade, em função das características e interesses dos alunos e das condições infraestruturais da escola, salvaguardando a natureza transversal e prática da área. | |

## 5. Matriz de articulação com os Domínios Gerais AEGN

| Domínios Gerais AEGN | Domínios de TIC | Concretização |
|---|---|---|
| Conhecimento e Compreensão | Cidadania Digital; Investigar e Pesquisar | Compreender conceitos de privado e público, procedimentos de segurança, autoria, licenciamento e referenciação de fontes; compreender o impacto das TIC no quotidiano e a natureza da informação disponível em ambiente digital. |
| Pensamento, Raciocínio e Aplicação | Investigar e Pesquisar; Criar e Inovar | Formular questões e planificar investigações; definir palavras-chave; analisar e validar informação pelo cruzamento de fontes; criar algoritmos de complexidade baixa, resolver desafios e depurar soluções. |
| Comunicação | Comunicar e Colaborar | Selecionar meios e aplicações adequados ao público-alvo e ao objetivo; comunicar por texto, áudio e vídeo; apresentar e partilhar produtos; utilizar espaços digitais de partilha com a turma e a comunidade. |
| Ação, Participação e Autorregulação | Transversal aos quatro domínios | Participar em projetos e tarefas práticas; colaborar na produção conjunta; respeitar regras de interação e procedimentos de segurança; ser autónomo na realização de tarefas; avaliar o próprio trabalho e melhorá-lo com base no feedback. |
| Princípio estruturante. A avaliação privilegia aquilo que o aluno é capaz de fazer com conhecimento digital: investigar, decidir, comunicar, criar, resolver problemas e agir de forma responsável em ambientes digitais. | | |

## 6. Domínios específicos e ponderação

Propõe-se uma distribuição equilibrada pelos quatro domínios de trabalho, que valoriza a criação e a inovação sem desvalorizar a cidadania digital, a pesquisa e a comunicação. As percentagens constituem uma proposta interna do AEGN.

| Domínio | Ponderação proposta | Foco da avaliação |
|---|---|---|
| 1. Cidadania Digital | 20% | Atitudes críticas, refletidas e responsáveis no uso de tecnologias e ambientes digitais; distinção entre privado e público; procedimentos básicos de segurança em relação a si e aos outros; respeito pela diversidade e salvaguarda de direitos; autoria, cópia, referenciação de fontes e licenciamento; consciência do impacto das TIC no dia a dia. |
| 2. Investigar e Pesquisar | 20% | Formulação de questões que orientam a recolha de informação; definição de palavras-chave; planificação de estratégias de pesquisa; utilização do computador e de outros dispositivos; análise da qualidade da informação recolhida; validação pelo cruzamento de fontes. |

| Domínio | Ponderação proposta | Foco da avaliação |
|---|---|---|
| 3. Comunicar e Colaborar | 25% | Identificação de meios e aplicações síncronas e assíncronas; comunicação por texto, áudio e vídeo; colaboração na criação conjunta de produtos digitais; apresentação e partilha de realizações; interação com os pares e com a comunidade em espaços preparados para o efeito. |
| 4. Criar e Inovar | 35% | Geração de ideias, planos e processos para criar soluções; produção de artefactos digitais e transformação de informação; conceção de narrativas com música, vídeo e animação; criação de algoritmos de complexidade baixa; resolução de desafios através da programação de objetos tangíveis. |
| Nota sobre as ponderações. As percentagens constituem uma proposta pedagógica do AEGN, não uma imposição das Orientações Curriculares. A ponderação incide nos domínios de aprendizagem e não em aplicações, áreas do programa DigitALL, tarefas ou instrumentos isolados. | | |

## 7. Critérios e indicadores observáveis

| Domínio | Indicadores observáveis |
|---|---|
| Cidadania Digital | Expressa-se como cidadão digital com comportamentos adequados ao nível de utilização das tecnologias; compreende a necessidade de práticas seguras e distingue o que é privado e público; reconhece procedimentos de segurança básicos em relação a si e aos outros; respeita a diversidade e os direitos dos outros; referencia fontes e respeita a autoria; manifesta consciência do impacto das TIC no seu dia a dia. |
| Investigar e Pesquisar | Formula questões simples que orientam a recolha de informação; define palavras-chave; planifica estratégias de pesquisa online; utiliza o computador e outros dispositivos como apoio à investigação; identifica funcionalidades das ferramentas de pesquisa; realiza pesquisas com os termos selecionados; analisa a qualidade da informação recolhida e valida-a com o apoio do professor. |
| Comunicar e Colaborar | Identifica diferentes meios e aplicações de comunicação em suporte digital, tendo em conta o público-alvo e o objetivo; comunica por texto, áudio ou vídeo para expressar uma ideia ou opinião; identifica e utiliza meios e aplicações que permitem a colaboração; colabora com os colegas na criação conjunta de um produto digital; apresenta e partilha os produtos desenvolvidos; interage e colabora nos espaços preparados para o efeito. |
| Criar e Inovar | Utiliza as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano; compreende o potencial do digital na compreensão do mundo que o rodeia e a importância da produção de artefactos digitais; utiliza e transforma informação digital para criar novos artefactos; cria algoritmos de complexidade baixa; distingue características e aplicabilidade de diferentes objetos tangíveis; resolve desafios através da programação desses objetos. |

### 7.1. Dimensões transversais integradas

- Autonomia, responsabilidade e persistência na realização das tarefas digitais e dos projetos.
- Cooperação, partilha e respeito pelas regras de interação em ambientes digitais.
- Criatividade, curiosidade e abertura à experimentação e à tentativa e erro.
- Pensamento crítico e análise fundamentada perante informação e conteúdos digitais.
- Cuidado de si e do outro, segurança, bem-estar digital e utilização saudável das tecnologias.

**Avaliar aprendizagens, não traços pessoais. As dimensões transversais e os comportamentos apenas relevam para a avaliação quando constituem evidência das aprendizagens previstas — por exemplo, colaboração efetiva num produto conjunto, referenciação de fontes, procedimentos de segurança ou melhoria de uma solução a partir do feedback. Não constituem uma classificação autónoma de comportamento.**

## 8. Perfil de desempenho

| Nível | Manifestação em Oficina Digital |
|---|---|
| Muito Bom | Mobiliza as competências digitais com rigor, autonomia e espírito crítico; adota com consistência práticas seguras, responsáveis e respeitadoras; investiga, analisa e valida informação com autonomia; comunica e colabora eficazmente; cria artefactos digitais originais, funcionais e tecnicamente adequados, refletindo sobre o processo e melhorando-o. |
| Bom | Mobiliza as competências com segurança e reduzida orientação; pesquisa e seleciona informação adequadamente; comunica e colabora de forma responsável; cria produtos digitais consistentes e melhora-os com base no feedback. |
| Suficiente | Realiza as aprendizagens essenciais em tarefas de complexidade adequada ao ano; pesquisa, comunica, colabora e cria produtos digitais funcionais, podendo necessitar de alguma orientação para validar informação, respeitar procedimentos de segurança ou aperfeiçoar as produções. |
| Insuficiente | Ainda não evidencia de forma consistente as competências digitais essenciais dos quatro domínios. Mobiliza as aprendizagens de forma parcial ou irregular, revelando dificuldades persistentes na pesquisa e análise de informação, na segurança e cidadania digital, na colaboração ou na criação digital, mesmo em tarefas familiares e de complexidade adequada ao ano. Necessita de orientação frequente e de apoio sistemático para realizar as tarefas e melhorar as suas produções. |

### 8.1. Adequação ao ano e às áreas do programa

Os descritores globais são operacionalizados por ano de escolaridade e pelas áreas de conteúdo do programa DigitALL. O perfil resulta da consecução das aprendizagens dos quatro domínios, e não de uma média indiferenciada das atividades ou das ferramentas utilizadas.

### 8.2. Avaliação inclusiva

A demonstração das aprendizagens admite formas diversificadas de participação, comunicação e produção, adequadas às características e necessidades dos alunos e às medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão. As tarefas podem ser realizadas em pares ou em grupo e apoiadas em diferentes tipos de registo, sem perder de vista as competências essenciais dos quatro domínios e o acesso equitativo aos recursos digitais disponíveis.

## 9. Recolha simplificada de evidências e feedback

Tendo em conta a carga horária semanal de uma hora, a avaliação incide apenas nas atividades efetivamente realizadas na plataforma DigitALL e nos desafios propostos nas sessões. Não se exigem projetos adicionais, pesquisas autónomas extensas, portefólios formais, testes ou trabalhos fora da plataforma.

| Temática DigitALL | Evidências simples a observar |
|---|---|
| Modelação, Inteligência Espacial e Construções | Realização dos desafios de modelação e construção; compreensão de relações espaciais; manipulação de objetos em duas ou três dimensões; utilização orientada das ferramentas; conclusão e melhoria do produto proposto. |
| Artes Gráficas e Animação | Criação ou edição de imagens, composições e animações previstas na plataforma; utilização funcional das ferramentas; expressão de ideias com criatividade; respeito pelas orientações e pelos conteúdos utilizados. |
| Robótica e Eletrónica | Participação nos desafios introdutórios de robótica e eletrónica; identificação e aplicação de instruções e conceitos básicos; montagem ou programação orientada; teste, identificação de erros e correção da solução. |

| Temática DigitALL | Evidências simples a observar |
|---|---|
| Programação e Pensamento Computacional | Realização dos desafios de programação; decomposição de tarefas; reconhecimento de padrões; construção e execução de sequências ou algoritmos simples; tentativa e erro; correção e melhoria da solução. |
| Participação transversal | Acesso e participação nas atividades da plataforma; utilização segura e cuidada dos equipamentos; cumprimento das regras; colaboração com os colegas quando a tarefa o prevê; autonomia progressiva; aceitação e utilização do feedback. |
| Instrumentos de recolha. Registo simples de observação do professor; estado de realização ou conclusão dos desafios na plataforma; produtos digitais produzidos; demonstração prática; breve explicação oral do que o aluno fez; correção ou melhoria de uma tarefa após feedback. | |
| Avaliação formativa e feedback. O feedback é breve, concreto e dado durante a realização dos desafios: o que foi conseguido, o que deve ser corrigido e qual o próximo passo. A repetição, a tentativa e erro e a melhoria do produto fazem parte da aprendizagem e constituem evidência de progresso. | |
| Condições de realização. A avaliação considera apenas as oportunidades reais de aprendizagem. A indisponibilidade de equipamentos, conectividade, plataforma ou materiais, bem como sessões não realizadas ou ausências justificadas, não pode prejudicar o aluno. O acesso à plataforma em casa pode apoiar a aprendizagem, mas não constitui requisito de avaliação. | |

## 10. Quadro de referência e aprovação

| Referencial | Relevância |
|---|---|
| Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho, na redação em vigor | Enquadra o currículo e a avaliação e estabelece, no n.º 3 do artigo 13.º, a componente de TIC como área de integração curricular transversal no 1.º ciclo. |
| Orientações Curriculares para as TIC no 1.º ciclo | Referência curricular da componente; organizam o trabalho em quatro domínios: Cidadania Digital; Investigar e Pesquisar; Comunicar e Colaborar; Criar e Inovar. |
| Portaria n.º 223-A/2018, de 3 de agosto, na redação atual | Regula a avaliação no ensino básico e enquadra critérios, descritores de desempenho e importância relativa dos domínios e temas. |
| Programa DigitALL — Fundação Vodafone, 2026/2027 | Programa que concretiza a Oficina Digital neste ano letivo, com quatro áreas de conteúdo e plano de formação associado. |
| Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória | Matriz comum de princípios, valores e áreas de competências. |
| Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho, na redação em vigor | Enquadra a educação inclusiva e as medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão. |
| Referencial de Avaliação das Aprendizagens do AEGN — 2026/2027 | Define princípios, domínios gerais, descritores e procedimentos comuns do Agrupamento. |
| Síntese do modelo. Orientações Curriculares de TIC do 1.º ciclo → quatro domínios → concretização pelo programa DigitALL → critérios e indicadores → evidências diversificadas → feedback → decisão pedagógica. | |

**Aprovado em Conselho Pedagógico em 30 / 09 / 2026**

*Entrada em vigor: Ano Letivo 2026/2027*