

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
--	---	--------------------	---	-------------------------	---	--	--	--	--	--

JOGO 1										
Nível1										
A praia										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
O jardim										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
O quarto										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
A casa de banho										
Identifica os itens										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
A sala										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
A cozinha										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
O supermercado										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
--	---	--------------------	---	-------------------------	---	--	--	--	--	--

A escola										
Identifica os itens										
Identifica o contexto										
Corresponde o item correcto ao contexto apresentado										
Nível 2										
Vamos calçar										
Identifica os itens										
Categoriza os itens										
Vamos brincar										
Identifica os itens										
Categoriza os itens										
Vamos comer										
Identifica os itens										
Categoriza os itens										
Vamos beber										
Identifica os itens										
Categoriza os itens										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
--	---	--------------------	---	-------------------------	---	--	--	--	--	--

Nível 3										
Subnível 1										
Grande										
Pequeno										
Coloca o item segundo a grandeza (adjectivo final da frase)										
Coloca o item segundo a grandeza (adjectivo no meio da frase)										
Subnível 2										
Aberto/a										
Fechado/a										
Identifica itens pela função										
Subnível 3										
Identifica o item pela posição - em cima										
Identifica o item pela posição - em baixo										
Coloca o item segundo a posição - em cima										
Coloca o item segundo a posição - em baixo										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Identifica a posição segundo o item – em cima										
Identifica a posição segundo o item – em baixo										
Subnível 4										
Quente										
Frio										
Subnível 5										
Alta/o										
Baixa/o										
Coloca o item segundo a altura (adjectivo no final da frase)										
Coloca o item segundo a altura (adjectivo no meio da frase)										
Subnível 6										
Comprido										
Curto										
Subnível 7										
Para cima										
Para baixo										
Subnível 8										
À frente										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Atrás										
Coloca o item segundo a posição – à frente										
Coloca o item segundo a posição - atrás										
Nível 4										
Está a chover										
Identifica os itens										
Escolhe os itens segundo a categoria proposta										
Está frio										
Identifica os itens										
Escolhe os itens segundo a categoria proposta										
Está calor										
Identifica os itens										
Escolhe os itens segundo a categoria proposta										
JOGO 2										
Nível 1										
Conceito de “igual”										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Coloca o igual (a imagem) em cima do igual (a imagem)										
Nível 2										
Conceito de “igual”										
Coloca o igual (a imagem) em cima do igual (a imagem)										
Aponta o impresso										
Nível 3										
Conceito de “igual”										
Coloca o igual (impresso) em cima do igual (impresso)										
Memória visual da palavra										
Nível 4										
Corresponde a palavra à imagem										
Memória visual da palavra										
Nível 5										
Memória visual da palavra										
Selecciona a pedido										
Nível 6										
Memória visual da palavra										
Coloca o igual (impresso) em cima do igual (impresso)										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Discrimina palavras graficamente semelhantes										
Discrimina palavras foneticamente semelhantes										
Nível 7										
Palavra incluída no vocabulário visual										
JOGO 3										
Nível 1										
Subnível 1										
Identifica os itens										
Coloca os itens correctamente										
Subnível 2										
Identifica os itens										
Coloca os itens correctamente										
Subnível 3										
Identifica os itens										
Discrimina entre roupa de menina e roupa de menino										
Coloca os itens correctamente										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Subnível 4										
Identifica os itens										
Discrimina entre roupa de menino e roupa de menina										
Coloca os itens correctamente										
Subnível 5										
Identifica os itens										
Discrimina entre roupa de menino e roupa de menina										
Coloca os itens correctamente										
Nível 2										
Subnível 1										
Identifica os itens										
Coloca os itens correctamente										
Subnível 2										
Identifica os itens										
Coloca os itens correctamente										
JOGO 4										
Nível 1										
Identifica o som										
Identifica os animais										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Corresponde o som ao animal										
Nível 2										
Identifica o som										
Identifica os animais										
Corresponde o som ao animal										
Nível 3										
Identifica o som										
Identifica o animal										
Identifica a etiqueta correcta										
Nível 4										
Identifica o som										
Identifica a imagem										
Corresponde o som à imagem										
JOGO 5										
Nível 1										
Identifica as imagens										
Conceito de igual										
Memória visual da posição (Onde está o igual?)										
Memória visual da posição (Onde está o outro...)										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Memória visual do item (O que é que está aqui?)										
Nível 2										
Identifica as imagens										
Memória visual da posição (Onde está ...)										
Memória visual do item (O que é que está aqui?)										
Nível 3										
Identifica as imagens										
Memória visual da posição (Onde está ...)										
Memória visual do item (O que é que está aqui?)										
Nível 4										
Identifica as imagens										
Memória visual da posição (Onde está ...)										
JOGO 6										
Nível 1										
Identifica as imagens										
Identifica “primeiro”										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
Identifica “a seguir”										
Identifica a sequência dos acontecimentos segundo a sua organização no tempo										
Ordena dois cartões										
Nível 2										
Identifica as imagens										
Identifica “primeiro”										
Identifica “a seguir”										
Identifica “o último”										
Identifica “princípio da história”										
Identifica “fim da história”										
Identifica a sequência dos acontecimentos segundo a sua organização no tempo										
Ordena três cartões										
Nível 3										
Identifica as imagens										
Identifica “primeiro”										
Identifica “a seguir”										
Identifica “o último”										
Identifica “princípio da história”										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
--	---	--------------------	---	-------------------------	---	--	--	--	--	--

Identifica “fim da história”										
Identifica a sequência dos acontecimentos segundo a sua organização no tempo										
Ordena quatro cartões										

JOGO 7

Nível 1										
Identifica as imagens										
Identifica as etiquetas										
Coloca as etiquetas correctamente										
Nível 2										
Identifica as imagens										
Identifica as etiquetas										
Coloca as etiquetas correctamente										
Nível 3										
Identifica as imagens										
Identifica as etiquetas										
Coloca as etiquetas correctamente										

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
---	--------------------	---	-------------------------	---	--	--	--	--	--

LISTAGEM DE PALAVRAS	Compreende/Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto como resposta	Nomeia	Nomeia/utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia/utiliza o écran de toque para fazer a escolha
a abelha						
abrir						
a água						
apanhar						
o arroz						
arrumar						
o avião						
a banana						
a banheira						
o barco						
a batata						
beber						
a bicicleta						
o bife						
a boca						
a bola						
a bolacha						
o bolo						
a boneca						
a bota						
o botão						
brincar						
o cabelo						
a cadeira						
a caixa						
as calças						
a cama						
a camisa						
a camisola						
a caneta						
o cão						
o caracol						
o carro						
a casa						
o casaco						

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
---	--------------------	---	-------------------------	---	--	--	--	--	--

o cavalo									
a chave									
o coelho									
a colher									
o comboio									
comer									
o copo									
as cuecas									
dar									
dormir									
a estrela									
a faca									
as flores									
a galinha									
o garfo									
o gato									
o jardim									
jogar									
a laranja									
lavar									
o leão									
o leite									
o livro									
as mãos									
a menina									
o menino									
a mesa									
a mota									
o nariz									
a orelha									
o ovo									
o pão									
o pássaro									
o pato									
o peixe									
o pente									
a pêra									
o pijama									

Grelha de Avaliação de Desempenho no Software Educativo “Os Jogos da Mimocas”

	Compreende/ Olha quando se pergunta “Onde está?”	Aponta a pedido	Utiliza o gesto natural como resposta	Nomeia como resposta	Nomeia / utiliza o rato para fazer a escolha	Nomeia / utiliza o écran de toque para fazer a escolha	Realiza a actividade com ajuda física	Realiza a actividade sem ajuda física	Realiza a actividade com ajuda verbal	Realiza a actividade sem ajuda verbal
--	---	----------------------------	--	---------------------------------	---	---	--	--	--	--

a porta									
o prato									
a prenda									
puxar									
o queijo									
o sapato									
o sofá									
a sopa									
o telefone									
a televisão									
a tesoura									
o umbigo									
o urso									
as uvas									
a vaca									
ver									
vestir									