

Ano Letivo 2025/2026  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS, INFORMÁTICA E EDUCAÇÃO ESPECIAL  
GRUPO 550 – INFORMÁTICA  
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO – TIC 8

8.º ANO DE ESCOLARIDADE

PONDERAÇÃO		DOMINIO ORGANIZADOR	PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECIFICAS	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO	INSTRUMENTOS
DOMÍNIO DAS APRENDIZAGENS E ATITUDES	20%	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet; Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online; Conhecer e utilizar as normas (relacionadas com direitos de autor, com propriedade intelectual e com licenciamento) relativas aos recursos e aos conteúdos que mobiliza nos seus trabalhos, combatendo o plágio; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar; Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; Adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.	Questionador (A, F, G, I, J)  Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)  Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)	-Trabalhos individuais; -Trabalhos de grupo; -Fichas autocorretivas; -Grelhas de observação.
	20%	Investigar e pesquisar	Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online; Realizar pesquisa, utilizando os termos selecionados e relevantes, de acordo com o tema a desenvolver; Analisar criticamente a qualidade da informação; Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.	Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)  Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
	20%	Comunicar e colaborar	Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; Selecionar as soluções tecnológicas mais adequadas para a realização		

			de trabalho colaborativo e comunicação síncrona e assíncrona que se pretendem efetuar, no âmbito de atividades e/ou projetos, utilizando de forma autónoma e responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos; Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.		
	<b>40%</b>	<b>Criar e inovar</b>	Diferenciar as potencialidades e os constrangimentos de diferentes estratégias e aplicações para apoiar a criatividade e a inovação, aplicando critérios de análise pertinentes, previamente validados; Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, selecionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados; Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.		

**Áreas de Competências do Perfil dos Alunos (ACPA):**

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

Menção		Insuficiente		Suficiente	Bom	Muito Bom
Média final (%)		0-19	20-49	50-69	70-89	90-100
Nível atingido		1	2	3	4	5
Descritores de Desempenho	Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	O aluno não adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno nem sempre adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno adota sempre uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	O aluno nunca se esquece de adotar sempre uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.
	Investigar e pesquisar	O aluno não planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno nem sempre planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno planifica sempre estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.	O aluno nunca se esquece de planificar estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online.
	Comunicar e colaborar	O aluno não mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno nem sempre mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno mobiliza sempre estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.	O aluno sabe e mobiliza sempre estratégias e ferramentas de comunicação e Colaboração.
	Criar e inovar	O aluno não explora ideias ou desenvolve o pensamento computacional nem produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno nem sempre explora ideias ou desenvolve o pensamento computacional nem produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno sempre explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	O aluno sabe e explora sempre ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.