



Ano Letivo 2025/2026  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS, INFORMÁTICA E EDUCAÇÃO ESPECIAL  
GRUPO 550 – INFORMÁTICA  
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO – TIC 9

9.º ANO DE ESCOLARIDADE

PONDERAÇÃO		DOMINIO ORGANIZADOR	PERFIL DE APRENDIZAGENS ESPECIFICAS	DESCRITORES DO PERFIL DO ALUNO	INSTRUMENTOS
DOMÍNIO DAS APRENDIZAGENS E ATITUDES	20%	<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia;	Questionador (A, F, G, I, J)	-Trabalhos individuais; -Trabalhos de grupo; -Trabalhos de projeto -Fichas autocorretivas; -Grelhas de observação.
			Adotar práticas seguras de utilização de dispositivos móveis (por exemplo: riscos de acesso através de redes públicas, instalação de aplicações para dispositivos móveis de fontes credíveis e dados recolhidos durante a sua utilização); Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis; Conhecer funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo); Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações para dispositivos móveis; Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.	Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)  Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)  Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)	

	20%	<b>Investigar e pesquisar</b>	<p>Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</p> <p>Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções de pesquisa;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa;</p> <p>Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</p> <p>Realizar pesquisas, utilizando os termos seleccionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</p> <p>Analisar criticamente a qualidade da informação;</p> <p>Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</p>	<p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p> <p>Autoavaliador (transversal)</p>	
	20%	<b>Comunicar e colaborar</b>	<p>Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</p> <p>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;</p> <p>Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</p>		
	40%	<b>Criar e inovar</b>	<p>Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística;</p> <p>Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</p> <p>Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais;</p> <p>Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</p>		

			Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.		
--	--	--	---	--	--

**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	<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	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.
	<b>Investigar e pesquisar</b>	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.
	<b>Comunicar e colaborar</b>	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.
	<b>Criar e inovar</b>	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.