

Ano Letivo 2024 - 2025  
Critérios Específicos de Avaliação  
3.º Ciclo | Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)

► Perfil de Aprendizagens Específicas

Domínios	Descritores de desempenho relativos às aprendizagens específicas (resultados esperados)	Perfil dos/as alunos/as
<p><b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança;</li> <li>▪ Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia; 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);</li> <li>▪ Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas;</li> <li>▪ Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos;</li> <li>▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de aplicações digitais e para dispositivos móveis;</li> <li>▪ Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais e dispositivos móveis, mesmo que de forma elementar.</li> </ul>	<p>Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador / Investigador (C, D, F, H, I)</p>
<p><b>Investigar e pesquisar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes;</li> <li>▪ Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa;</li> <li>▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa;</li> <li>▪ Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver;</li> <li>▪ Analisar criticamente a qualidade da informação;</li> <li>▪ Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.</li> </ul>	<p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H)</p>

<p><b>Comunicar e colaborar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>▪ 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;</li> <li>▪ Apresentar e partilhar informações sobre o processo de desenvolvimento e sobre os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável / Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>
<p><b>Criar e inovar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D;</li> <li>▪ Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação;</li> <li>▪ Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo e modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo e modelação 3D;</li> <li>▪ Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados</li> <li>▪ Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística</li> <li>▪ Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial);</li> <li>▪ Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis;</li> <li>▪ Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</li> </ul>	<p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável / Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>

► **Processo de avaliação - avaliação formativa e avaliação sumativa**

O processo de avaliação incide sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos/as alunos/as e assume um carácter contínuo e sistemático, valorizando todo o trabalho realizado ao longo de cada período, sobretudo aquele que ocorre em sala de aula, com a orientação e o apoio do/a professor/a.

No quadro de uma avaliação que se pretende iminentemente formativa e potenciadora da qualidade das aprendizagens, privilegiar-se-á o recurso a dinâmicas e a instrumentos de avaliação diversificados, a partir dos quais seja possível recolher e comunicar, com regularidade, informação sobre a evolução das aprendizagens de cada aluno/a.

A avaliação sumativa, consubstanciando um juízo global sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, assenta na ponderação de diferentes domínios e competências, tal como se explicita no quadro abaixo apresentado.

Ano de escolaridade	Domínios		Valorização dos domínios (em percentagem)		Instrumentos de Avaliação
7.º, 8.º e 9.º anos	Conhecimentos, Capacidades e atitudes específicas da disciplina	<b>Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais</b>	15	<b>85%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Testes de avaliação (escritos/online)</li> <li>▪ Exercícios em sala de aula</li> <li>▪ Apresentações orais</li> <li>▪ Questionários/Minifichas (escritos/online)</li> <li>▪ Projetos (individuais/grupo)</li> <li>▪ Grelhas de registo de trabalho individual/grupo</li> </ul>
		<b>Investigar e pesquisar</b>	15		
		<b>Comunicar e colaborar</b>	15		
		<b>Criar e inovar</b>	40		
	Atitudes e Valores transversais: Capacitar para o saber ser, o saber estar e o saber agir com vista ao desenvolvimento integral do aluno numa perspetiva humanista	Relacionamento pessoal e interpessoal	<b>15%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grelhas de registo de observação em sala de aula</li> </ul>	
		Responsabilidade e empenho			
		Trabalho de equipa			

## Avaliação sumativa

1.º Período	2.º Período	3.º Período
Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados no 1.º período.	Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados nos 1.º e 2.º períodos.	Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados nos 2.º e 3.º períodos.
$C1P=AP1$	$C2P=(AP1+AP2)/2$	$C3=(AP2+AP3)/2$

Nota:

C = Classificação final de período

AP = Avaliação global do período