



# ESCOLA BÁSICA INTEGRADA FRANCISCO FERREIRA DRUMMOND

Ano letivo 2024/2025

## Critérios Específicos de Avaliação

Departamento de Educação Física, Expressões Artísticas e Tecnológicas

Área Disciplinar: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - Ciclo: 3.º Ciclo - 9ºano

Competências	%	Contextos de desempenho	%
- Criar e inovar	40%	- Trabalhos Individuais ou de grupo;	
- Investigar e pesquisar	20%	- Questionários (escritos ou interativos);	
- Comunicar e colaborar	20%	- Apresentações orais;	
- Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais	20%	- Fichas de trabalho/ testes;	
		- Trabalho em sala de aula;	
		- Outros, a decidir em Conselho de Turma e/ ou Departamento Curricular.	

### Valores a avaliar, de forma transversal, nos diferentes contextos:

- **Responsabilidade e integridade:** Assiduidade e pontualidade; Cumprimento de regras; Material.
- **Excelência e exigência:** Brio / rigor no trabalho desenvolvido; Capacidade de reformulação de tarefas.
- **Curiosidade, reflexão e inovação:** Pensamento crítico; Criatividade.
- **Cidadania e participação:** Respeito/ tolerância; Gestão de conflitos; Espírito de intervenção e empenhedorismo.
- **Liberdade:** Cooperação e relacionamento interpessoal; Autonomia e iniciativa.

## DESCRITORES DE DESEMPENHO

### Competência: SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS

Perfil 1	Perfil 2	Perfil 3	Perfil 4	Perfil 5
<p>Não conhece/ relaciona o impacto das tecnologias (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.</p> <p>Não compreende, ou compreende com muita dificuldade, a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet.</p> <p>Não conhece nem analisa critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</p> <p>Não conhece as funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).</p> <p>Não conhece e/ou utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento.</p> <p>Não conhece nem utiliza as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis.</p>		<p>Conhece/ relaciona, de modo suficiente, o impacto das tecnologias (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.</p> <p>Compreende, de modo suficiente, a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet.</p> <p>Conhece e analisa, de modo suficiente, critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</p> <p>Conhece, de modo suficiente, as funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).</p> <p>Conhece e utiliza, de forma suficiente, as normas relacionadas com os direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento.</p> <p>Conhece e utiliza, de forma suficiente, as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis.</p>		<p>Conhece/ relaciona, muito facilmente, o impacto das tecnologias (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial) na sociedade e no dia a dia.</p> <p>Compreende, muito facilmente, a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet.</p> <p>Conhece e analisa, muito facilmente, critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos móveis.</p> <p>Conhece, muito facilmente, as funcionalidades de configuração dos dispositivos móveis que condicionam a privacidade (por exemplo: georreferenciação, acesso à câmara e microfone do dispositivo).</p> <p>Conhece e utiliza, muito facilmente, as normas relacionadas com os direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento.</p> <p>Conhece e utiliza, muito facilmente, as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação no âmbito da criação de aplicações para dispositivos móveis.</p>

## Competência: INVESTIGAR E PESQUISAR

Perfil 1	Perfil 2	Perfil 3	Perfil 4	Perfil 5
<p>Não formula, ou formula com muita dificuldade, questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p> <p>Não define, ou define com muita dificuldade, palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p> <p>Não utiliza, ou utiliza com muita dificuldade, o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p> <p>Não conhece, ou conhece com muita dificuldade, as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</p> <p>Não realiza pesquisas, ou realiza-as com muita dificuldade, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p> <p>Não analisa criticamente a qualidade da informação.</p>		<p>Formula, de forma suficiente, questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p> <p>Define, de forma suficiente, palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p> <p>Utiliza, de forma suficiente, o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p> <p>Conhece, de forma suficiente, as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</p> <p>Realiza pesquisas, de forma suficiente, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p> <p>Analisa criticamente a qualidade de informação de forma suficiente.</p>		<p>Formula, muito facilmente, questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes.</p> <p>Define, muito facilmente, palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa.</p> <p>Utiliza, muito facilmente, o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa.</p> <p>Conhece, muito facilmente, as potencialidades e principais funcionalidades de ferramentas para apoiar o processo de investigação e pesquisa online.</p> <p>Realiza pesquisas, muito facilmente, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver.</p> <p>Analisa criticamente a qualidade de informação de forma suficiente.</p>

## Competência: COMUNICAR E COLABORAR

Perfil 1	Perfil 2	Perfil 3	Perfil 4	Perfil 5
<p>Não identifica, ou identifica com muita dificuldade diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p> <p>Não seleciona, ou seleciona com muita dificuldade, as soluções tecnológicas, mais</p>		<p>Identifica com alguma dificuldade diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p> <p>Seleciona, de forma suficiente, as soluções tecnológicas, mais adequadas,</p>		<p>Identifica, muito facilmente, diferentes meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração.</p> <p>Seleciona, muito facilmente, as soluções tecnológicas, mais adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação.</p>

<p>adequadas, para realização de trabalho colaborativo e comunicação.</p> <p>Não utiliza, ou utiliza com muita dificuldade, diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.</p> <p>Não apresenta e/ou partilha os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>		<p>para realização de trabalho colaborativo e comunicação.</p> <p>Utiliza, de forma suficiente, diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.</p> <p>Apresenta e/ou partilha, de forma suficiente, os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>		<p>Utiliza, muito facilmente, diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais.</p> <p>Apresenta e/ou partilha, muito facilmente, os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Competência: CRIAR E INOVAR

Perfil 1	Perfil 2	Perfil 3	Perfil 4	Perfil 5
<p>Não conhece nem utiliza as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</p> <p>Não conhece nem explora conceitos e “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial).</p> <p>Não conhece nem explora novas formas de interação com os dispositivos digitais.</p> <p>Não explora em reconhece os conceitos de programação para dispositivos móveis.</p> <p>Não produz nem testa ou valida aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>		<p>Conhece e utiliza, de modo suficiente, as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</p> <p>Conhece e explora, de modo suficiente, conceitos e “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial).</p> <p>Conhece e explora, de modo suficiente, novas formas de interação com os dispositivos digitais.</p> <p>Explora e reconhece, de modo suficiente, os conceitos de programação para dispositivos móveis.</p> <p>Produz, testa e valida, de modo suficiente, aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>		<p>Conhece e utiliza, muito facilmente, as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística.</p> <p>Conhece e explora, muito facilmente, conceitos e “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial).</p> <p>Conhece e explora, muito facilmente, novas formas de interação com os dispositivos digitais.</p> <p>Explora e reconhece, muito facilmente, os conceitos de programação para dispositivos móveis.</p> <p>Produz, testa e valida, muito facilmente, aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado.</p>