



CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO - 2025/2026

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E CIÊNCIAS EXPERIMENTAIS (INFORMÁTICA)

DISCIPLINA/CICLO

- TIC - 3º Ciclo
- Oficina Multimédia- secundário
- Aplicações Informáticas B - Secundário

O enfoque do processo de ensino e aprendizagem deve incidir no desenvolvimento das *competências dos alunos entendidas como uma interligação entre conhecimentos, capacidades, atitudes*, de acordo com o esquema conceptual apresentado na figura: (adaptado, PASEO, 2017)



Esquema concetual de competência adaptado de “The Future of Education and Skills: OECD Education 2030 Framework”, In: Global competency for an inclusive world, OECD, 2016



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS E PARA AS APRENDIZAGENS – TIC (3º Ciclo)

	Domínios	Crítérios Específicos das aprendizagens essenciais por domínio	PASEO (I)
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Domínio 1 (D1) SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; • Adotar práticas seguras de instalação, atualização, configuração e utilização de ferramentas digitais; • Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; • Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; • Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; • Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; • 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; • 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). 	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J) Criativo (A, B, D, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)
	Domínio 2 (D2) INVESTIGAR E PESQUISAR	<ul style="list-style-type: none"> • 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 de pesquisa online; • Realizar pesquisas, 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. 	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J)
	Domínio 3 (D3) COMUNICAR E COLABORAR	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; • Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; • Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; • 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 	Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e da oralidade



	<p>Domínio 4 (D4) CRIAR E INOVAR</p>	<p>responsável as soluções mais adequadas e eficazes para partilhar ideias, sentimentos, informações ou factos na concretização dos objetivos;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados. 	<p>(A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo e modelação 3D; • Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo, modelação e simulação; • Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; • 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; • Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos; • 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; • Conhecer e utilizar as potencialidades de aplicações digitais de representação de dados e estatística; • Conhecer e explorar os conceitos de “Internet das coisas” e outras tecnologias emergentes (por exemplo: realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial); • Conhecer e explorar novas formas de interação com os dispositivos digitais; • Explorar os conceitos de programação para dispositivos móveis; • Produzir, testar e validar aplicações para dispositivos móveis que correspondam a soluções para o problema enunciado. 	<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>



Atitudes e Valores	Compromisso com a aprendizagem [Responsabilidade, Relacionamento Interpessoal, Autonomia]	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. • Analisar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. • Revelar persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. • Adequar comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. • Participar nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. 	
---------------------------	---	--	--

(2) PERFIL do ALUNO À SAÍDA da ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA (PASEO)	
ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	
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 J - Consciência e domínio do corpo.



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS E PARA AS APRENDIZAGENS – Aplicações Informáticas B (secundário)

	Domínios	Descritores Específicos das aprendizagens essenciais por domínio	PASEO (I)
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Domínio 1 (D1) Introdução à Programação	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender a noção de algoritmo. • Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. • Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. • Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. • Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas. • Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. • Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. • Utilizar funções em programas. • Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. • Executar operações básicas com arrays. 	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p>
	Domínio 2 (D2) Introdução à Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. • Apreender os fundamentos da interatividade. • Conhecer o conceito de multimédia digital. • Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. • Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial. • Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. • Desenvolver técnicas de desenho vetorial. • Realizar operações de manipulação e edição de imagem. • Converter imagens bitmap em imagens vetoriais (tracing). • Converter imagens vetoriais em imagens bitmap (rasterização). • Integrar imagens em produtos multimédia. • Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. • Captar e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. • Conhecer as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. • Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. • Elaborar storyboards. 	<p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>



		<ul style="list-style-type: none"> • Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. • Criar cenas, personagens e enredos. • Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. • Elaborar protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. • Produzir conteúdos e proceder à montagem. • Testar e validar o produto multimédia. • Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. 	<p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p>
Atitudes e Valores	Compromisso com a aprendizagem [Responsabilidade, Relacionamento Interpessoal, Autonomia]	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. • Analisar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. • Revelar persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. • Adequar comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. • Participar nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. 	<p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>

(3) PERFIL do ALUNO À SAÍDA da ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA (PASEO)	
ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	
A - Linguagens e textos	E - Relacionamento interpessoal
B - Informação e comunicação]	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
C - Raciocínio e resolução de problemas	G - Bem-estar, saúde e ambiente
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	H - Sensibilidade estética e artística
	I - Saber científico, técnico e tecnológico
	J - Consciência e domínio do corpo.



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS E PARA AS APRENDIZAGENS – Oficina Multimédia (Secundário)

	Domínios	Descritores Específicos das aprendizagens essenciais por domínio	PASEO (I)
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Domínio 1 Introdução ao multimédia digital	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os conceitos associados às diferentes dimensões da multimédia. Identificar os tipos de multimédia. Identificar os suportes de multimédia. Compreender os conceitos relacionados com os elementos gráficos para multimédia. 	Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, I)
	Domínio 2 Narrativa para multimédia	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer diferentes narrativas para conteúdos multimédia 	Criativo (A, C, D, H)
	Domínio 3 Texto	<ul style="list-style-type: none"> Compreender elementos gráficos, nomeadamente, a utilização das fontes mais adequadas a cada produto multimédia. Saber usar os diversos elementos gráficos, nomeadamente as fontes, com equilíbrio, do ponto de vista compositivo. Criar um produto gráfico integrando de forma harmoniosa os diferentes elementos 	Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)
	Domínio 4 Imagem digital	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os diversos tipos e formatos de imagem digital. Conhecer diferentes modelos de cor e resoluções de imagem, conforme o objetivo do produto. Utilizar ferramentas de edição de imagem vetorial e bitmap. Saber realizar operações de manipulação e edição de imagem digital. Integrar imagem digital num produto multimédia. 	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)
	Domínio 5 Som digital	<ul style="list-style-type: none"> Identificar diversos formatos de áudio. Conhecer equipamentos de captação de som. Utilizar ferramentas de edição de áudio. Captar e editar som de forma a produzir áudio para suportes multimédia. 	Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)
	Domínio 6 Vídeo	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o enquadramento de planos e ângulos de captação de vídeo. Saber editar vídeo. Criar um guião com narrativa para vídeo. Integrar elementos de texto, imagem e som na produção de vídeo. 	Questionador (A, B, C, D, E, F, I)
	Domínio 7 Animação	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer técnicas de animação. Utilizar ferramentas de animação digital. Criar animação 2D ou 3D 	Comunicador (A, B, D, E, H, I)
			Autoavaliador



	<p>Domínio 8 Projeto multimédia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o conceito de projeto multimédia. • Compreender as fases de desenvolvimento de um projeto para a concretização de um produto multimédia. • Desenvolver métodos de trabalho e organização, através do planeamento e desenvolvimento de projetos multimédia. 	<p>(transversal às áreas)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p>
<p>ATITUDES E VALORES</p>	<p>Compromisso com a aprendizagem [Responsabilidade, Relacionamento Interpessoal, Autonomia]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. • Analisar o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. • Revelar persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. • Adequar comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. • Participar nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. 	<p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>

(3) PERFIL do ALUNO À SAÍDA da ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA (PASEO)	
ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	
A - Linguagens e textos	E - Relacionamento interpessoal
B - Informação e comunicação	F - Desenvolvimento pessoal e autonomia
C - Raciocínio e resolução de problemas	G - Bem-estar, saúde e ambiente
D - Pensamento crítico e pensamento criativo	H - Sensibilidade estética e artística
	I - Saber científico, técnico e tecnológico
	J - Consciência e domínio do corpo.



TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO (2)

MODALIDADE	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	
AVALIAÇÃO FORMATIVA	Inquérito	Questionários	
	Observação	Grelhas de observação Escala de classificação	Listas de verificação Grelhas de auto e heteroavaliação
	Análise de conteúdo	Planos de trabalho Trabalhos de pesquisa Diários de aprendizagens Cadernos digitais Guiões de trabalho Mapas conceptuais/organizadores	Apresentações digitais Pósteres, panfletos, outros Maquetes, modelos
	Testagem	Testes (tipologia variada) Apresentações orais Debates	

(2) A diversidade de instrumentos de avaliação e técnicas utilizadas foram escolhidas para avaliar os diferentes domínios e áreas de competência, valorizando a oralidade e a dimensão prática e ou experimental das aprendizagens a desenvolver.

Cada professor, atendendo à especificidade de cada turma e cada aluno, assim como das dificuldades que lhe são inerentes terá a liberdade de adequar, escolher e gerir os diferentes instrumentos de avaliação de forma a potenciar uma avaliação rigorosa, conducente ao sucesso dos alunos (Decreto-Lei n.º 55/2018, ponto 3, Artigo 22.º)

Cada professor, utilizará no mínimo um instrumento de avaliação digital por mês.



Níveis de desempenho – TIC – 3º ciclo

	Domínios	Ponderação	Nível 5 Excelente	Nível 4 Satisfaz Bastante	Nível 3 Satisfaz	Nível 2 Não Satisfaz	Nível 1 Fraco
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Domínio 1 (D1) Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais [15%]	75%	De maneira autónoma , o aluno: Aplica sempre os conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve sempre um raciocínio lógico e estruturado. Reconhece, adota e demonstra sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.	Com alguma necessidade de orientação , o aluno: Aplica quase sempre os conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve quase sempre um raciocínio lógico e estruturado. Reconhece, adota e demonstra quase sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.	Com alguma necessidade de orientação , o aluno: Aplica quase sempre a maior parte dos conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve quase sempre a maior parte um raciocínio lógico e estruturado. Reconhece, adota e demonstra na maioria das vezes comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.	Mesmo quando orientado , o aluno: Aplica algumas vezes a maior parte dos conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve algumas vezes a maior parte um raciocínio lógico e estruturado. Reconhece, adota e demonstra poucas vezes comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.	Mesmo quando orientado , o aluno raramente/nunca : Aplica os conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve um raciocínio lógico e estruturado. Reconhece, adota e demonstra comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais.
	Domínio 2 (D2) Investigar e Pesquisar [20%]		Consegue sempre utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra sempre como se faz.	Consegue quase sempre utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra quase sempre como se faz.	Consegue na maioria das vezes utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra na maioria das vezes como se faz.	Consegue poucas vezes utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra poucas vezes como se faz.	Consegue utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra como se faz.
	Domínio 3 (D3) Comunicar e Colaborar [20%]		Seleciona sempre e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e	Seleciona quase sempre e usa as	Seleciona quase sempre e usa as	Seleciona poucas vezes e usa as	Seleciona e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se



	<p>Domínio 4 (D4) Criar e inovar</p> <p>[20%]</p>		<p>comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra sempre como se faz. Integra sempre conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra sempre como se faz.</p>	<p>soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra quase sempre como se faz. Integra quase sempre conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra quase sempre como se faz.</p>	<p>Seleciona na maioria das vezes e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra na maioria das vezes como se faz. Integra na maioria das vezes conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra na maioria das vezes como se faz.</p>	<p>soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra poucas vezes como se faz. Integra poucas vezes conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra poucas vezes como se faz.</p>	<p>pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra como se faz. Integra conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra como se faz.</p>
--	---	--	---	---	--	---	--



ATTITUDES E VALORES	Responsabilidade [9%]	25%	De maneira autónoma e sempre o aluno: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, com alguma necessidade de orientação, quase sempre: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, com alguma necessidade de orientação, a maioria das vezes: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, mesmo quando orientado, nem sempre: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, mesmo quando orientado, raramente: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.
	Relacionamento Interpessoal [9%]						
	Autonomia [7%]						



Níveis de desempenho – Aplicações Informáticas (Secundário)

	Domínios	Ponderação	18-20 Excelente	14-17 Satisfaz Bastante	10-13 Satisfaz	8-9 Não Satisfaz	0-7 Fraco
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	<p>Domínio I (DI) Introdução à Programação</p> <p>[45%]</p>	80%	<p>De maneira autónoma, o aluno: Aplica sempre os conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve sempre um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue sempre utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra sempre como se faz. Seleciona sempre e usa as soluções</p>	<p>Com alguma necessidade de orientação, o aluno: Aplica quase sempre os conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve quase sempre um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra quase sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue quase sempre utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e</p>	<p>Com alguma necessidade de orientação, o aluno: Aplica quase sempre a maior parte dos conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve quase sempre a maior parte um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra na maioria das vezes comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue na maioria das vezes utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra na maioria das vezes como se faz. Seleciona na maioria das vezes e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a</p>	<p>Mesmo quando orientado, o aluno: Aplica algumas vezes a maior parte dos conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve algumas vezes a maior parte um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra poucas vezes comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e</p>	<p>Mesmo quando orientado, o aluno raramente/nunca: Aplica os conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa, e demonstra como se faz. Seleciona e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de</p>



	<p>Domínio 2 (D2) Introdução à Multimédia</p> <p>[35%]</p>		<p>tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra sempre como se faz.</p> <p>Integra sempre conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra sempre como se faz.</p>	<p>demonstra quase sempre como se faz. Seleciona quase sempre e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra quase sempre como se faz.</p> <p>Integra quase sempre conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra quase sempre como se faz.</p>	<p>realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra na maioria das vezes como se faz.</p> <p>Integra na maioria das vezes conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra na maioria das vezes como se faz.</p>	<p>demonstra poucas vezes como se faz. Seleciona poucas vezes e usa as soluções tecnológicas, mais adequadas, para a realização de trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra poucas vezes como se faz.</p> <p>Integra poucas vezes conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra poucas vezes como se faz.</p>	<p>trabalho colaborativo e comunicação que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos, e demonstra como se faz.</p> <p>Integra conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes digitais, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais documentais e criativos, para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra como se faz.</p>
--	--	--	---	--	--	--	--



ATTITUDES E VALORES	Responsabilidade [5%]	20%	De maneira autónoma e sempre o aluno: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, com alguma necessidade de orientação, quase sempre: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, com alguma necessidade de orientação, a maioria das vezes: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, mesmo quando orientado, nem sempre: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	O aluno, mesmo quando orientado, raramente: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental. Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.
	Relacionamento Interpessoal [5%]						
	Autonomia [10%]						



Níveis de desempenho – Oficina Multimédia (Secundário)

	Domínios	Ponderação	18-20 Excelente	14-17 Satisfaz Bastante	10-13 Satisfaz	8-9 Não Satisfaz	0-7 Fraco
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Domínio 1 Introdução ao multimédia digital [10%]	80%	<p>De maneira autónoma, o aluno: Aplica sempre os conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve sempre um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue sempre utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de</p>	<p>Com alguma necessidade de orientação, o aluno: Aplica quase sempre os conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve quase sempre um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra quase sempre comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue quase sempre utilizar o computador e outros dispositivos digitais</p>	<p>Com alguma necessidade de orientação, o aluno: Aplica quase sempre a maior parte dos conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve quase sempre a maior parte um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra na maioria das vezes comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue na maioria das vezes utilizar o</p>	<p>Mesmo quando orientado, o aluno: Aplica algumas vezes a maior parte dos conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve algumas vezes a maior parte um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra poucas vezes comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue poucas vezes utilizar o computador e outros dispositivos digitais</p>	<p>Mesmo quando orientado, o aluno raramente/nunca: Aplica os conhecimentos e técnicas de algoritmia no desenvolvimento de projetos/atividades. Desenvolve um raciocínio lógico e estruturado na resolução de problemas. Reconhece, adota e demonstra comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais. Consegue utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de</p>
	Domínio 2 Narrativa para multimédia [10%]						
	Domínio 3 Texto [10%]						



	Domínio 8 Projeto multimédia [10%]			sempre como se faz.	ideias, sentimentos e propósitos específicos, e demonstra na maioria das vezes como se faz.	vezes como se faz.		
ATTITUDES E VALORES	Responsabilidade [5%]	20%	De maneira autónoma e sempre o aluno: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental.	O aluno, com alguma necessidade de orientação, quase sempre: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental.	O aluno, com alguma necessidade de orientação, a maioria das vezes: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental.	O aluno, mesmo quando orientado, nem sempre: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental.	O aluno, mesmo quando orientado, raramente: Estabelece objetivos, traça planos e concretiza projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia. Analisa o próprio trabalho para identificar progressos, lacunas e dificuldades na sua aprendizagem. Revela persistência e empenho na realização das tarefas propostas pelo professor. Adequa comportamentos responsáveis em diversos contextos revelando cidadania e consciência ambiental.	
	Relacionamento Interpessoal [5%]		Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.	Participa nas atividades respeitando o espaço de intervenção dos outros. Preserva e organiza o equipamento tecnológico.
	Autonomia [10%]							