

Conhecimentos e Capacidades – 80%								
Áreas de competência-Perfil do aluno (ACPA)-	Domínios de aprendizagem Aprendizagens Essenciais	PONDERAÇÃO	Perfil de aprendizagem					Instrumentos de avaliação
			Descritores de desempenho/ Níveis de desempenho					
			FRACO	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BOM	MUITO BOM	
			<b>Nunca ou Raramente:</b>	<b>Frequentemente não:</b>	<b>Algumas vezes:</b>	<b>Quase sempre:</b>	<b>Sempre:</b>	
A. Linguagem 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 e tecnológico J. Consciência e domínio do corpo	1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	20%	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	Adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debates</li> <li>• Role-playing</li> <li>• Brainstormings</li> <li>• Relatórios</li> <li>• Diagramas</li> <li>• Infográficos</li> <li>• Cartazes</li> <li>• Artefactos digitais (blogues, sítios da internet, plataformas sociais, jogos, cartazes, infográficos, apresentações multimédia, animações, narrativas digitais, textos criativos, vídeos, etc.)</li> <li>• Storyboards</li> <li>• Aplicações para dispositivos móveis</li> <li>• Fichas</li> <li>• Testes</li> </ul>
	2. INVESTIGAR E PESQUISAR	15%	Planifica uma investigação a realizar online	Planifica uma investigação a realizar online	Planifica uma investigação a realizar online	Planifica uma investigação a realizar online.	Planifica uma investigação a realizar online.	
	3. COLABORAR E COMUNICAR	15%	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	Mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração.	
	4. CRIAR E INOVAR	20%	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade.	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade e tem dificuldade em explorar as referidas ferramentas.	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	Conhece estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos.	

DOMÍNIOS DE APRENDIZAGEM - Aprendizagens essenciais 8º ano	1. SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS	<p>O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adotar práticas seguras de utilização das aplicações digitais e na navegação na Internet;</li> <li>- Conhecer e utilizar critérios de validação da informação publicada online;</li> <li>- 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;</li> <li>- Conhecer e utilizar as recomendações relativas à acessibilidade, no âmbito da criação e da publicação de conteúdos digitais, mesmo que de forma elementar;</li> <li>- Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade;</li> <li>- Adotar comportamentos seguros na utilização de aplicações digitais.</li> </ul>	<b>20%</b>
	2. INVESTIGAR E PESQUISAR	<p>O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online sendo capaz de:</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>- Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações, para apoiar o processo de investigação e pesquisa online;</li> <li>- Realizar pesquisa, utilizando os termos seleccionados 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>	<b>15%</b>
	3. COLABORAR E COMUNICAR	<p>O aluno mobiliza as estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração;</li> <li>- Seleccionar 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 os produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação e colaboração.</li> </ul>	<b>15%</b>
	4. CRIAR E INOVAR	<p>O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> <li>- Gerar e priorizar ideias, desenvolvendo planos de trabalho de forma colaborativa, seleccionando e utilizando, de forma autónoma e responsável, as tecnologias digitais mais adequadas e eficazes para a concretização de projetos desenhados;</li> <li>- Produzir, modificar e gerir artefactos digitais criativos, de forma autónoma e responsável, e de acordo com os projetos desenhados.</li> </ul>	<b>20%</b>

**ENSINO BÁSICO - 2º E 3º CICLOS**

<b>FRACO</b>	<b>INSUFICIENTE</b>	<b>SUFICIENTE</b>	<b>BOM</b>	<b>MUITO BOM</b>
<b>NÍVEL 1</b> (0 - 19,4 %)	<b>NÍVEL 2</b> (19,5 - 49,4 %)	<b>NÍVEL 3</b> (49,5 - 69,4 %)	<b>NÍVEL 4</b> (69,5 - 89,4 %)	<b>NÍVEL 5</b> (89,5 - 100 %)
Nunca ou raramente atinge os conhecimentos/competências previstas	Frequentemente não atinge os conhecimentos/competências previstas	Algumas vezes atinge os conhecimentos/competências previstas	Quase sempre atinge os conhecimentos/competências previstas	Atinge sempre os conhecimentos/competências previstas