

DOMÍNIOS/ PONDERAÇÃO	PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA (PASEO)	NÍVEIS DE DESEMPENHO / DESCRITORES					PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
		Muito Bom Nível 5	Bom Nível 4	Suficiente Nível 3	Insuficiente Nível 2	Muito Insuficiente Nível 1	
(D1) SEGURANÇA, RESPONSABILIDADE E RESPEITO EM AMBIENTES DIGITAIS (15%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) ▪ Crítico (A, B, D, J) ▪ Crítico / Analítico (A, B, C, D, G) ▪ Indagador / Investigador (C, D, F, H, I) ▪ Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revela muito frequentemente capacidade de: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revela geralmente capacidade de: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revela, com apoio, capacidade de: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nem sempre revela, mesmo com apoio, capacidade de: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raramente revela capacidade de: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testes de avaliação ▪ Fichas de trabalho ▪ Trabalhos individuais / a Pares / de grupo ▪ Trabalhos interdisciplinares ▪ Apresentações Oraís ▪ Trabalhos de Projeto ▪ Estudos de caso ▪ Portefólios ▪ Observação direta ▪ Questão aula ▪ Auto e heteroavaliação
(D2) INVESTIGAR E PESQUISAR (20%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) ▪ Questionador (A, F, G, I, J) ▪ Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evidenciar responsabilidade adotando práticas seguras na utilização de equipamentos digitais; ▪ Conhecer e utilizar as normas relacionadas com direitos de autor, propriedade intelectual e licenciamento relativas à utilização e criação de conteúdos em formato digital; ▪ Ter consciência do impacto das tecnologias emergentes na sociedade e no dia a dia; ▪ Analisar critérios para seleção e instalação de aplicações nos dispositivos digitais; ▪ Agir eticamente e respeitar os pares quando utiliza ambientes digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recorrer a meios tecnológicos para interpretar informação, planear e conduzir pesquisas; ▪ Avaliar, validar e mobilizar a informação pesquisada, de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade; ▪ Desenvolver métodos de trabalho conducentes à obtenção do resultado pretendido e transformar informação em conhecimento; ▪ Aspirar ao trabalho bem feito, ao rigor e à superação; ▪ Ser perseverante perante as dificuldades; ▪ Adquirir conhecimento com base na informação pesquisada. 				

DOMÍNIOS/ PONDERAÇÃO	PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA (PASEO)	NÍVEIS DE DESEMPENHO / DESCRITORES					PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
		Muito Bom Nível 5	Bom Nível 4	Suficiente Nível 3	Insuficiente Nível 2	Muito Insuficiente Nível 1	
(D3) COLABORAR E COMUNICAR (20%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoavaliador Participativo / colaborador (B, C, D, E, F) ▪ Responsável /Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) ▪ Cuidador de si e do outro (B, E, F, G) 	Revela muito frequentemente capacidade de:	Revela geralmente capacidade de:	Revela, com apoio, capacidade de:	Nem sempre revela, mesmo com apoio, capacidade de:	Raramente revela capacidade de:	
(D4) CRIAR E INOVAR (45%)				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar a linguagem específica da disciplina; ▪ Trabalhar em equipa e usar diferentes ferramentas para comunicar em rede; ▪ Aplicar diferentes linguagens de modo adequado aos diferentes contextos de comunicação síncronos e assíncronos, em ambientes digitais; ▪ Ser interventivo, tomando a iniciativa e sendo empreendedor; ▪ Fazer uso de meios e aplicações que permitam a comunicação, apresentação e partilha de produtos desenvolvidos utilizando meios digitais de comunicação colaborativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar e utilizar aplicações de apoio à criatividade e à inovação que correspondam a soluções para o problema enunciado; ▪ Conhecer e explorar os conceitos / aplicações e novas formas de interação com os dispositivos digitais; ▪ Estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade; ▪ Explorar os conceitos de programação para dispositivos digitais ou analógicos; ▪ Desenvolver processos conducentes ao desenvolvimento de novas ideias e soluções, bem como à construção de novos produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados; ▪ Adequar metodologias de trabalho conducentes à transformação e criação de produtos de diferentes contextos, que resultem em projetos e aplicações práticas, desenvolvidos em ambientes digitais. 		

NOTA: Não é obrigatória a utilização de todos os processos de recolha de informação listados podendo-se, ainda, recorrer a outros diferentes dos indicados.

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

(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