Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho

REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

CURSOS PROFISSIONAIS- CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO de COZINHA E RESTAURAÇÃO– 2026/27

Disciplina	Tecnologias de Informação e Comunicação 10.º	Grupo Disciplinar:	550	Departamento	3º

Áreas de competências do PA*	AE*: Conhecimentos, Capacidades, Competências e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino Orientadas para o PA	Descritores do PA	Processos de recolha de informação	Ponderação
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	Utilizar o computador e outros dispositivos digitais e aplicações digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e de pesquisa recolha, organização e representação de dados, nas suas múltiplas funções. em ambientes digitais e Proteger informação pessoalmente identificável; Conhecer as potencialidades e as principais funcionalidades de ferramentas para localizar informação, no âmbito do processo de pesquisa e investigação em ambientes digitais; Utilizar as potencialidades e as características das aplicações digitais para estruturar os conteúdos em documentos no modelo de relatório ou outro, nas partes que o constituem (como, capa, índice, introdução, desenvolvimento, conclusão e referências bibliográficas), devidamente formatados de acordo com uma norma; Formular questões que permitam orientar a pesquisa e a recolha de dados pertinentes; Reconhecer as potencialidades de aplicações digitais que propiciam a pesquisa, a recolha, a análise, a organização e a representação de dados e estatística; Respeitar os direitos de autor e as licenças e compreender como se aplicam aos dados e aos conteúdos digitais; Usar as aplicações digitais de representação de dados de forma racional e eficaz, para criar conteúdos, em situações concretas; Manipular dados, aplicando critérios, funções e filtros para gerar tabelas, gráficos e diagramas com as aplicações digitais de representação de dados; Reconhecer as potencialidades dos Sistema de Gestão de Bases de Dados (SGBD); Identificar as relações entre os elementos que compõem a estrutura de um SGBD; Utilizar as múltiplas funções de um SGBD (criar, editar e formatar tabelas, consultas, formulários e relatórios); Saber criar, editar, atualizar e remover dados num SGBD; Proteger o acesso informação pessoalmente identificável e aos dados armazenados numa base de dados; Desenvolver soluções através da criação de bases de dados para situações concretas.	- Promover estratégias que desenvolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos do programa e das AE; - Promover medidas de diferenciação pedagógica e de ensino de modo a individualizar as especificidades de aprendizagem; - Fomentar a utilização de métodos de pesquisa e de investigação, com vista à sua apropriação e consolidação, no âmbito de projetos e atividades, também com bases de dados, em articulação com outras áreas disciplinares, com a componente de Cidadania e desenvolvimento, com serviços e projetos da escola, com a família e com instituições regionais, nacionais ou internacionais. - Garantir a produção de documentos com conteúdos estruturados (relatório, artigo, guião, tutorial, manual, entre outros), que fomentem a apropriação das regras de produção escrita (paginação, índice automáticos, legendas de ilustrações e quadros, numeração de títulos, utilização de normas de referenciação biográfica, entre outras) em suporte digital. - Induzir à identificação de problemas ou de necessidades de recolha e tratamento de dados no meio envolvente (local, nacional ou global). - Proporcionar o desenvolvimento de atividades, individualmente, em pares ou em grupo, de recolha através de formulários, tratamento e organização de dados recolhidos, em diferentes formatos, como em tabelas, gráficos, diagramas, infográficos, entre outros. - Fomentar a criação de glossários ou wikis com os conceitos relacionados com a gestão de base de dados, de modo a sistematizar a informação. - Propiciar atividades que envolvam a criação de instrumentos que apoiem a recolha, a gestão e a organização de informação, nomeadamente bases de dados, entre outros. - Promover atividades que impliquem que os alunos desenvolvam soluções para um problema concreto, discutam ideias, estruturem soluções, individualmente, em pares ou em grupo, recorrendo a aplicações digitais que permitam a criação de bases de dados. - Fomentar a criação de um site, percorrendo as fases do processo de desenvolvimento de páginas eletrónicas.	A/B/C/D/ E/F/G/H/ I/J	- Testes - Trabalhos realizados individualmente ou em grupo (Relatórios/ Análise e tratamento de dados/ Trabalhos de pesquisa/ Resposta a questões / Textos/ Projetos,..) - Apresentação oral de trabalhos - Ferramentas e recursos digitais - Registos de intervenção e participação - Grelhas de observação - Fichas de trabalho formativas - Participações orais - Debates - Registos de ocorrências e faltas - Sumários / Portefólio digital - Ficha de Autoavaliação / Heteroavaliação Avaliação diagnóstica e feedbacks Rúbricas/ Descritores*	**80 a 90%** **10 a 20%**

Legenda: PA – Perfil do Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória;
AE – Aprendizagens Essenciais

Diretor
Nuno Miguel da Cruz Baião

Direção da ESMAVC
Quadriénio 2025/2029

(*) O professor têm uma disciplina (*classrooom*) onde disponibiliza as rubricas de avaliação.

Competências transversais a desenvolver, de acordo com o programa e objetivos da disciplina:

- Revela atitude participativa e conhecimentos para fundamentar e argumentar ideias
- Demonstra segurança, responsabilidade, comunicação e colaboração
- Mostra curiosidade intelectual, espírito crítico e de questionamento face à informação e às situações
- Autoavalia o conhecimento e as atitudes face a um assunto ou problemática
- Revela colaboração, partilha e trabalho de equipa e iniciativa, planificação e concretização de projetos/atividades com autonomia
- Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos
- Compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade
- Entende as regras para a criação e utilização de palavras-chave seguras
- Conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes
- É assíduo e pontual
- Participa e demonstra interesse pelas atividades escolares
- Apresenta o material solicitado e respeita os equipamentos utilizados
- Apresenta atitudes apropriadas na sala de aula
- Respeita as regras estabelecidas na escola e na turma
- É responsável perante si e perante os outros
- Revela e desenvolve o espírito de tolerância, solidariedade e cooperação
- Manifesta respeito pelo exercício do direito à educação de todos.

Legenda: PA – Perfil do Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória;
AE – Aprendizagens Essenciais

Escola Secundária Maria Amália Vaz de Carvalho

REPÚBLICA PORTUGUESA
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO

DISCIPLINA/ ANO Aplicações Informáticas B (A.I. B) 12.º ano **GRUPO DISCIPLINAR** 550 **DEPARTAMENTO** 3.º **202**6**/2**7

Áreas de competências do PA*	AE**: Conhecimentos, Capacidades, Competências e Atitudes	Ações Estratégicas de Ensino Orientadas para o PA	Descritores do PA	Processos de recolha de informação ***	Ponderação [1]
Linguagens e textos **Informação e comunicação** **Raciocínio e resolução de problemas** **Pensamento crítico e pensamento criativo** **Relacionamento interpessoal** **Desenvolvimento pessoal e autonomia** **Bem-estar, saúde e ambiente** **Sensibilidade estética e artística** **Saber científico, técnico e tecnológico**	O aluno deve ser capaz de: Utilizar linguagens verbais, numéricas e simbólicas; Usar vários instrumentos para pesquisar, descrever, interpretar, avaliar e validar informação, de forma critica e autónoma; Colocar questões e tomar decisões; Usar estratégias de resolução de problemas; Raciocínio lógico e estruturado; Encontrar respostas para 1 nova situação; Analisar criticamente as conclusões e/ou os produtos; Observar, identificar, analisar, argumentar; Gerar, aplicar novas ideias em contextos específicos e Fazer previsões; Adequar comportamentos; Trabalhar em equipa; Interagir com tolerância e responsabilidade; Identificar áreas de interesse; Estabelecer objetivos e planos; Adotar comportamentos que promovam a saúde e o bem-estar; Manifestar consciência e responsabilidade ambiental e social; Percecionar realidades artísticas; Compreender processos e fenómenos científicos constantes das AE** do programa da disciplina; Aplicar conhecimentos relativos aos conteúdos das AE** do programa; Manipulação de *hardware* e *software* diversificado, incluindo ferramentas Web; Executar operações técnicas segundo uma metodologia adequada.	Uso de estratégias que envolvam: Análise e interpretação de linguagens e textos; Recolha (em fontes diversas), seleção, tratamento e interpretação de informação; Organização e produção de informação de modos diversos (diagramas de fluxo, tabelas …); Apresentação de trabalhos usando as TIC; Desenvolver novos programas ou modificar programas existentes para adicionar novos recursos e ações usando diferentes formas de entradas; Partilha e análise de estratégias de resolução em grupo e/ou turma / Discussões; Resolução de problemas inerentes ao trabalho computacional para consolidar e aprofundar conhecimentos; Demonstrações computacionais; Questionamento para encaminhar um raciocínio ou uma resolução; explicar conceitos aos colegas; Desenvolvimento de trabalho colaborativo aluno-aluno e aluno-professor-aluno; Consolidação e aprofundamento de competências, num sentido de aprendizagem ao longo da vida, com sentido de responsabilidade e Autonomia; Desenvolvimento de trabalhos de projeto, incluindo cidadania ativa, baseados no conhecimento científico, utilizando várias formas artísticas: projetar e desenvolver um produto de *software* ou multimédia trabalhando em equipa; Ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar e organizar algoritmos a fim de resolver problemas, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo; Mobilizar conhecimentos de outras disciplinas; Uso de vídeos, animações, imagens e simulações; Palestras e Visitas de estudo.	Criativo Questionador Conhecedor Sabedor Culto Informado Investigador Indagador Crítico Analítico Sistematizador Organizador Comunicador Interventor Colaborador Participativo Autónomo Auto avaliador Respeitador da diferença e do outro	- Testes - Trabalho de projeto final - Registos de intervenção e participação - Grelhas de observação de desempenho - Trabalhos realizados individualmente ou em grupo (Relatórios/ Análise e tratamento de dados/ Trabalhos de pesquisa/ Resposta a questões / Textos ou resumos produzidos/,..) - Fichas de trabalho - Intervenções e participações orais - Apresentação de trabalhos - Participação em debates - Grelhas de observação - Registos de ocorrências e faltas - Portfólio digital - Ficha de Autoavaliação / Heteroavaliação - Avaliação diagnóstica e feedbacks - Rúbricas/ Descritores (+)	**50-55%** **45-50%**

***PA – Perfil do Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória; AE** – Aprendizagens Essenciais; *** Em cada momento formal de avaliação são tidos em conta todos os elementos desde o início do ano 1 – o processo de recolha de informação incide sobre as áreas de competência e poderá ter diferentes ponderações de acordo com os descritores dos domínios/ sequências/ temas/ unidades e conhecimentos, capacidades e atitudes que estão a ser avaliados.**
(+) O professor têm uma disciplina (classrooom) onde disponibiliza as rubricas de avaliação.

Competências transversais a desenvolver, de acordo com o programa e objetivos da disciplina:

- Revela atitude participativa e conhecimentos para fundamentar e argumentar ideias
- Demonstra segurança, responsabilidade, comunicação e colaboração
- Mostra curiosidade intelectual, espírito crítico e de questionamento face à informação e às situações
- Autoavalia o conhecimento e as atitudes face a um assunto ou problemática
- Revela colaboração, partilha e trabalho de equipa e iniciativa, planificação e concretização de projetos/atividades com autonomia
- Conhece e adota as regras de ergonomia subjacentes ao uso de computadores e/ou outros dispositivos eletrónicos
- Compreende a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade
- Entende as regras para a criação e utilização de palavras-chave seguras
- Conhece e utiliza as normas relacionadas com os direitos de autor e a necessidade de registar as fontes
- É assíduo e pontual
- Participa e demonstra interesse pelas atividades escolares
- Apresenta o material solicitado e respeita os equipamentos utilizados
- Apresenta atitudes apropriadas na sala de aula
- Respeita as regras estabelecidas na escola e na turma
- É responsável perante si e perante os outros
- Revela e desenvolve o espírito de tolerância, solidariedade e cooperação
- Manifesta respeito pelo exercício do direito à educação de todos.