

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA NAZARÉ
Ano Letivo 2024/2025

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B - 12.º ANO

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS		
DOMÍNIOS	Conhecimento 55%	<ul style="list-style-type: none">- Adquirir e compreender conhecimentos específicos.- Aplicar conhecimentos e técnicas de TIC no desenvolvimento de atividades/projetos, nomeadamente, os sugeridos por outras áreas do conhecimento.- Utilizar corretamente os meios informáticos, tirando partido das suas potencialidades.
	Comunicação 15%	<ul style="list-style-type: none">- Usar adequadamente a língua portuguesa, quer em intervenções orais, quer por escrito.- Usar a linguagem científica e tecnológica no sentido de comunicar, de forma precisa e coerente.- Desenvolver regras de comunicação em ambiente digitais, em situações reais ou simuladas, utilizando meios e recursos digitais.
	Resolução de problemas 30%	<ul style="list-style-type: none">- Interpretar e compreender dados fornecidos em problemas.- Selecionar estratégias de resolução de problemas mobilizando dados fornecidos e/ ou saberes de várias disciplinas e verifica os resultados;- Manipular e manusear materiais e instrumentos diversificados.- Demonstra autonomia, empenho, espírito de iniciativa, perseverança e adequa comportamentos.

Domínios	DESCRITORES DE DESEMPENHO				
	18 a 20	14 a 17	10 a 13	8 a 9	0 a 7
Conhecimento	O aluno adquire todas as Aprendizagens Essenciais e outras previstas no domínio/tema, revelando total rigor científico e linguístico. Demonstra sempre responsabilidade no cumprimento das tarefas propostas e prazos.	Nível Intermédio	O aluno adquire as Aprendizagens Essenciais e outras previstas no domínio/tema, revelando algum rigor científico e linguístico. Demonstra alguma responsabilidade no cumprimento das tarefas propostas e prazos.	Nível Intermédio	O aluno não adquire as Aprendizagens Essenciais e outras previstas no domínio/tema, nem demonstra rigor científico e linguístico. Não demonstra responsabilidade no cumprimento das tarefas propostas e prazos.
Comunicação	O aluno assume sempre uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das Aprendizagens Essenciais e outras. Participa e coopera sempre de forma clara e organizada.		O aluno assume parcialmente uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das Aprendizagens Essenciais e outras. Participa e coopera algumas vezes de forma clara e organizada.		O aluno não assume uma postura comunicativa e participativa durante o desenvolvimento e aplicação prática das Aprendizagens Essenciais e outras. Não participa nem coopera de forma clara e organizada.
Resolução de problemas	O aluno aplica as Aprendizagens Essenciais e outras adquiridas a situações práticas/experimentais, de forma criativa e inovadora . Demonstra total autonomia, empenho e espírito de iniciativa, adequando sempre os seus comportamentos.		O aluno aplica as Aprendizagens Essenciais e outras adquiridas a situações práticas/experimentais, mas de forma pouco criativa e inovadora . Demonstra alguma autonomia, empenho e espírito de iniciativa, adequando quase sempre os seus comportamentos.		O aluno não consegue aplicar as Aprendizagens Essenciais e outras adquiridas a situações práticas/experimentais. Não demonstra autonomia, empenho e espírito de iniciativa, adequando poucas vezes os seus comportamentos.

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

TEMA/UNIDADE	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRITORES E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS
INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO 30 aulas	<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>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p> <p>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p>	<p>Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes que impliquem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas; - Selecionar informação pertinente e ajustada ao problema a resolver e/ou à tarefa ou ao projeto a desenvolver; - Organizar de modo sistemático algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo; - Analisar problemas, factos, teorias ou situações reais, identificando os seus elementos ou dados com vista à posterior modelação em computador; - Promoção de relações intra e interdisciplinares. <p>Promover estratégias envolvendo tarefas em que se oriente o aluno para:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens; - Descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema; - Considerar o feedback dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes; - Reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor, individualmente ou em equipa. 	<p>Testagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teste escrito; - Teste digital; - Outras. <p>Análise de conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabalhos de pesquisa / investigação / projeto; - Composições; - Rubricas; - Outras. <p>Observação:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grelha de observação de apresentações orais; - Grelha de observação direta; - Outras.

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

TEMA/UNIDADE	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRITORES E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS
<p>INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA</p> <p>62 aulas</p>	<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. - Criar ambientes para animação, seguindo 	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>	<p>Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilizar o discurso argumentativo (expressar uma tomada de posição, pensar, apresentar argumentos e contra-argumentos e rebater os contra-argumentos); - Discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área curricular; - Problematizar situações. <p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva; - Incentivar a procura e aprofundamento de informação; - Recolher dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo. <p>Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar técnicas de pesquisa e design centradas no utilizador; - Integrar técnicas, métodos e processos apropriados à criação de artefactos de computação. <p>Promover estratégias que requeiram/induzam por</p>	

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

TEMA/UNIDADE	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRITORES E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS
	<p>princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceitar e/ou argumentar pontos de vista diferentes; - Promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões; - Confrontar ideias e perspetivas distintas na abordagem a um dado problema e/ou forma de o resolver. <p>Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; - Organizar e realizar autonomamente tarefas; - Assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas; - Apresentar trabalhos com auto e heteroavaliação; - Dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu. <p>Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desencadear ações de comunicação uni e bidirecional; - Desencadear ações de resposta, apresentação e iniciativa. <p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar tarefas de síntese; 	

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

TEMA/UNIDADE	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRITORES E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS
			<ul style="list-style-type: none"> - Realizar tarefas de planeamento, de revisão e de monitorização; - Ser organizado (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, fazer registos individuais do trabalho realizado); - Criar, estruturar e manter atualizado um eportefolio da equipa e/ou individual de acordo com critérios e objetivos definidos; - Realizar trabalho autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. <p>Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colaborar com outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoiar terceiros em tarefas; - Fornecer feedback para melhoria ou aperfeiçoamento de um produto de software ou multimédia; - Obter feedback do professor para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia; <ul style="list-style-type: none"> - Demonstrar como a colaboração diversificada complementa o design e o desenvolvimento de produtos de software e multimédia; - Projetar e desenvolver um artefacto de software 	

APRENDIZAGENS ESPECÍFICAS

TEMA/UNIDADE	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS E OUTRAS	DESCRITORES E ÁREAS DE COMPETÊNCIA DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE AÇÕES ESTRATÉGICAS DE ENSINO ORIENTADAS PARA O PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS
			trabalhando em equipa. Promover estratégias que induzam: - Desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na organização/ atividades de entreaajuda; - Analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si; - Estar disponível para o autoaperfeiçoamento.	

Nota: 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.