

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PLANIFICAÇÃO DA DISCIPLINA DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B - 12.º ANO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO TRANSVERSAIS DO AEGN	NÍVEIS DE DESEMPENHO			
	<i>Desempenho muito bom</i>	<i>Descritor de desempenho intermédio</i>	<i>Desempenho suficiente</i>	<i>Descritor de desempenho intermédio</i>
<b>CONHECIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquire e aplica plenamente os conhecimentos definidos nas AE.</li> <li>Pesquisa, analisa e interpreta com rigor a informação, selecionando a mais adequada e pertinente.</li> <li>Integra e mobiliza plenamente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquire e aplica parcialmente os conhecimentos definidos nas AE.</li> <li>Pesquisa, analisa e interpreta com algum rigor a informação, selecionando por vezes informação adequada e pertinente.</li> <li>Integra e mobiliza parcialmente os conhecimentos em novas situações ou para resolver problemas.</li> </ul>	
<b>EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exprime-se e comunica com clareza e correção.</li> <li>Defende com pertinência e muita clareza ideias e pontos de vista.</li> <li>Desenvolve ideias e soluções de forma muito criativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expressa-se e comunica com alguma clareza e correção.</li> <li>Defende algumas ideias e pontos de vista.</li> <li>Desenvolve ideias e soluções com alguma criatividade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Não consegue expressar-se nem comunicar com clareza e correção.</li> <li>Não consegue defender ideias e pontos de vista.</li> <li>Não consegue desenvolver ideias e soluções com criatividade.</li> </ul>	
<b>ATITUDES AO SERVIÇO DA APRENDIZAGEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colabora sempre e coopera com espírito de partilha e entreajuda.</li> <li>Revela sempre muito empenho, responsabilidade e autonomia.</li> <li>Autorregula de forma eficaz aprendizagens e atitudes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colabora, mostrando alguma disponibilidade para cooperar.</li> <li>Revela algum empenho, responsabilidade e autonomia.</li> <li>Nem sempre autorregula aprendizagens e atitudes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Não se mostra disponível para colaborar nem para cooperar.</li> <li>Não revela empenho, nem responsabilidade e autonomia.</li> <li>Não autorregula aprendizagens e atitudes.</li> </ul>	
DOMÍNIOS/TEMAS (%)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (conceitos-chave e competências-base)	SUGESTÕES DE METODOLOGIAS E DE AÇÕES ESTRATÉGICAS	DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<b>Introdução à Programação (35%)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Algoritmia</li> </ul>	<p>Compreender a noção de algoritmo. Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</p>	<p><b>Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes, relativos aos conteúdos das AE, que impliquem:</b></p> <p>- ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos;</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Programação</li> </ul>	<p>Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em</p>			

<p><b>Introdução à Multimédia (20%)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conceitos de Multimédia</b></li> </ul> <p>• <b>Tipos de Media estáticos: Texto e imagem</b></p>	<p>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> <p>Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Apreender os fundamentos da interatividade. Conhecer o conceito de multimédia digital.</p> <p>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.</p>	<p>- <b>selecionar informação pertinente e ajustada ao problema a resolver e/ou à tarefa ou ao projeto a desenvolver;</b></p> <p>- <b>organizar de modo sistemático algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo;</b></p> <p>- <b>analisar problemas complexos, factos, teorias ou situações reais, identificando os seus elementos ou dados com vista à posterior modelação em computador;</b></p> <p>- <b>estabelecer relações intra e interdisciplinares.</b></p> <p>- <b>Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:</b></p> <p>- <b>desenvolver novas aplicações ou modificar aplicações existentes para adicionar recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas;</b></p> <p><b>Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:</b></p> <p>- <b>mobilizar o discurso argumentativo;</b></p> <p>- <b>organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões, análises de factos ou dados;</b></p> <p>- <b>discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área curricular;</b></p> <p>- <b>analisar textos com diferentes pontos de vista, confrontando argumentos para encontrar semelhanças, diferenças e/ou consistência interna;</b></p>	<p>Autoavaliador, 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> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador, desenvolvimento da linguagem e da oralidade (A, B, D, E, H)</p>	<p>atitudes na sala de aula, relacionamento interpessoal, assiduidade e pontualidade)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolução de exercícios</li> <li>• Fichas de trabalho</li> <li>• Portfolio digital</li> <li>• Teste de avaliação</li> <li>• Registos de observação em sala de aula (participação na aula, interesse, segurança na utilização de equipamentos e da internet, comportamento e atitudes na sala de aula, relacionamento</li> </ul>
---	---	---	---	--



		<p>- criar, estruturar e manter atualizado um eportefolio da equipa e/ou individual de acordo com critérios e objetivos definidos;</p> <p>- realizar trabalho autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar.</p> <p>Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- questionar uma situação;</li> <li>- organizar questões para terceiros, sobre temáticas estudadas ou a estudar;</li> <li>- interrogar o seu próprio conhecimento prévio.</li> </ul> <p>Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- desencadear ações de comunicação uni e bidirecional;</li> <li>- desencadear ações de resposta, apresentação e iniciativa;</li> <li>- desencadear ações de questionamento organizado.</li> </ul> <p>Promover estratégias envolvendo tarefas em que, com base em critérios, se oriente o aluno para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens;</li> <li>- descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema;</li> </ul>	<p>Responsável, autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)</p>	
--	--	--	--	--

- considerar o feedback dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes;  
- reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor e/ou especialistas da área, individualmente ou em equipa.

Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:

- colaborar com outros colegas e apoiar terceiros em tarefas;  
- fornecer feedback para melhoria ou aperfeiçoamento de um produto de software ou multimédia;  
- obter feedback de especialistas para melhoria ou aprofundamento de um produto de software ou multimédia;  
- demonstrar como a colaboração diversificada complementa o design e o desenvolvimento de produtos de software e multimédia;  
- projetar e desenvolver um artefacto de software trabalhando em equipa.

Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno:

- assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido;  
- organizar e realizar autonomamente tarefas;  
- assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas;

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- apresentar trabalhos com auto e heteroavaliação;</li> <li>- dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu.</li> </ul> <p>Promover estratégias que induzam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na organização/atividades de entreajuda;</li> <li>- analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si;</li> <li>- estar disponível para o autoaperfeiçoamento.</li> </ul>		
Atitudes e comportamento (20%)				Grelhas de observação