

Ano Letivo 2024 - 2025
Critérios Específicos de Avaliação
Ensino Secundário | Aplicações Informáticas B

► Perfil de Aprendizagens Específicas

Domínios	Subdomínio	Descritores de desempenho relativos às aprendizagens específicas (resultados esperados)	Perfil dos/as alunos/as
Introdução à programação	Algoritmia	<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. 	<p>Conhecedor/ sabedor/culto/ informado (A, B, G, I, J)</p>
	Programação	<ul style="list-style-type: none"> 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>Crítico (A, B, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Indagador/ Investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Respeitador da diferença/do outro (A, B, E, F, H)</p>

Introdução à multimédia	Conceitos de multimédia	<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 	<p>Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p>
	Tipos de media estáticos: texto e imagem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>Comunicador/ Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>
	Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio e animação	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia; ▪ Criar ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais; ▪ Elaborar storyboards; Criar cenas, personagens e enredos. 	<p>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>Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ 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.	
--	---	--	--

► **Processo de avaliação - avaliação formativa e avaliação sumativa**

O processo de avaliação incide sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos/as alunos/as e assume um carácter contínuo e sistemático, valorizando todo o trabalho realizado ao longo de cada período, sobretudo aquele que ocorre em sala de aula, com a orientação e o apoio do/a professor/a.

No quadro de uma avaliação que se pretende iminentemente formativa e potenciadora da qualidade das aprendizagens, privilegiar-se-á o recurso a dinâmicas e a instrumentos de avaliação diversificados, a partir dos quais seja possível recolher e comunicar, com regularidade, informação sobre a evolução das aprendizagens de cada aluno/a.

A avaliação sumativa, consubstanciando um juízo global sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, assenta na ponderação de diferentes domínios e competências, tal como se explicita no quadro abaixo apresentado.

Ano de escolaridade	Domínios		Valorização dos domínios (em percentagem)		Instrumentos de Avaliação
12.º ano	Conhecimentos, Capacidades e atitudes específicas da disciplina	Introdução à programação	35%	90%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testes de avaliação (escritos/online) ▪ Exercícios em sala de aula ▪ Apresentações orais ▪ Questionários/Minifichas (escritos/online) ▪ Projetos (individuais/grupo) ▪ Grelhas de registo de trabalho individual/grupo
		Introdução à multimédia	65%		
	Atitudes e Valores transversais: Capacitar para o saber ser, o saber estar e o saber agir com vista ao desenvolvimento integral do aluno numa perspetiva humanista	Relacionamento pessoal e interpessoal	10%		
Trabalho de equipa					
Responsabilidade					

Avaliação sumativa

1.º Período	2.º Período	3.º Período
Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados no 1.º período.	Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados nos 1.º e 2.º períodos.	Média aritmética dos domínios considerados nos critérios de avaliação, tendo em conta todos os instrumentos de avaliação utilizados nos 2.º e 3.º períodos.
$C1P=AP1$	$C2P=(AP1+AP2)/2$	$C3=(AP2+AP3)/2$

Nota:

C = Classificação final de período

AP = Avaliação global do período