



Critérios de Avaliação | Aplicações Informáticas B – 12º Ano

Domínio	Perfil de Aprendizagens						Peso Relativo	Instrumentos de Avaliação ⁽²⁾
	AE - Áreas de Competências	Perfil do Aluno	Descritores de desempenho ⁽¹⁾					
			Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente		
Conhecimentos / Capacidade / Atitudes e Valores								
1. Introdução à Programação 1.1. Algoritmia 1.2. Programação 2. Introdução à Multimédia 2.1. Conceitos de Multimédia 2.2. Tipos de Média estáticos: Texto e Imagem 2.3. Tipos de Média Dinâmicos: Vídeo, Áudio e Animação	(A) Linguagens e Textos (C) Raciocínio e resolução de problemas (I) Saber científico, técnico e tecnológico (H) Sensibilidade estética e artística	Conhecedor, Sabedor, Culto, Informado Analítico, Sistematizador Inquiridor, Questionador	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Compreende a noção de algoritmo (pseudocódigo, fluxograma e linguagem natural). ✓ Distingue e identificar linguagens naturais e linguagens formais. ✓ Identifica e utilizar diferentes tipos de dados em programas. ✓ Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. ✓ Distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. ✓ Compreende a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. ✓ Compreende os fundamentos da interatividade. ✓ Conhece o conceito de multimédia digital. ✓ Compreende a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. ✓ Distingue imagem bitmap de imagem vetorial. ✓ Conhece os fundamentos do desenho vetorial. ✓ Conhece os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo. ✓ Conhece as fases do processo de autoria de vídeo - aquisição, edição e pós-produção. ✓ Planeia um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. 	40%	- Testes ou Fichas de avaliação . Trabalhos / Projetos práticos . Trabalho escrito . Participação Oral . Apresentação oral			
2.4. Gestão e Desenvolvimento de projetos Multimédia	(B) Informação e comunicação (C) Raciocínio e resolução de problemas (D) Pensamento crítico e criativo	Comunicador Argumentativo Crítico, analítico Indagador, investigador Conhecedor, sabedor, culto, informado	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elabora algoritmos através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. ✓ Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas. ✓ Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. ✓ Utiliza funções em programas. ✓ Executa operações com arrays. ✓ Desenvolve técnicas de desenho vetorial. ✓ Realiza operações de manipulação e edição de imagem. ✓ Integra imagens em produtos multimédia. 	40%	. Debate . Instrumentos de opção do docente			



	(G) Bem-estar, saúde e ambiente (H) Sensibilidade estética e artística (I) Saber científico, técnico e tecnológico	Criativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capta e editar som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia. ✓ Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. ✓ Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. ✓ Elabora protótipos e design de interfaces, detalhando esquemas de navegação, conteúdos e composições. ✓ Produz conteúdos e proceder à montagem. ✓ Testa e validar um produto multimédia. 		
	(E) Relacionamento Interpessoal (F) Desenvolvimento pessoal e autonomia (J) Consciência de si e domínio do corpo	Cooperativo, Respeitador do Outro Participativo Responsável, Autónomo Consciência de si	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adequa comportamentos de acordo com as regras ✓ Colabora e coopera em diferentes contextos ✓ Contribui de modo útil para os processos e produtos ✓ Revela autonomia, iniciativa e sentido de responsabilidade ✓ Mobiliza o corpo e adequa a linguagem na comunicação oral 	20%	. Grelhas de registo/fichas de observação do trabalho individual e/ou em grupo

Notas:

(1) Um instrumento pode aferir vários descritores e uma ou mais áreas de competências; **2.** Sempre que um conjunto de descritores do perfil do aluno não se observe num módulo (ou instrumento de avaliação), a respetiva percentagem é mobilizável para outro conjunto de descritores da mesma área de competências (ou instrumento).

(2) Níveis de desempenho:

Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente	Muito insuficiente
Sempre ou quase sempre 18-20	Na maior parte dos casos 14-17	Com alguma regularidade 10-13	Poucas vezes 7-9	Nunca ou quase nunca 0-6



Notas:

Os critérios de avaliação foram construídos a partir do perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória.

No sentido de garantir uma maior equidade e transparência na avaliação, considera-se:

1º Momento de avaliação

▪ peso do 1º período

2º Momento de avaliação:

▪ peso do 1º momento de avaliação

▪ peso do 2º período

3º Momento de avaliação

▪ peso do 2º momento de avaliação

▪ peso do 3º período

1º Período (1P): classificação final = Classificação 1P

2º Período (2P): classificação final = 60% classificação 2P + 40% classificação 1P

3º Período (3P): classificação final = 40% classificação 3P + 60% classificação 2P