

Critérios de Avaliação de Aplicações Informáticas B - 2019/2020

A avaliação constitui-se, fundamentalmente, como um processo regulador do ensino e da aprendizagem, incidindo sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, tendo por referência as Aprendizagens Essenciais (conhecimentos, capacidades e atitudes) que contribuem para o desenvolvimento das áreas de competências inscritas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Assim, em consonância com as Aprendizagens Essenciais de Aplicações Informáticas B, enuncia-se um Perfil de Aprendizagens Específicas (conhecimentos, capacidades e atitudes transversais a todos os domínios) para a disciplina de Aplicações Informáticas B (12º ano), - ver tabela infra -.

Para efeitos da avaliação sumativa interna, juízo globalizante sobre as aprendizagens desenvolvidas pelos alunos, consideram-se as ponderações da tabela infra.

| | Áreas de Competências do PA | Perfil de Aprendizagens Específicas (AE) | Instrumentos | Ponderação |
|-------------------------|---|---|--|------------|
| Saber Ser / Saber Fazer | A-Linguagens e textos B-Informação e comunicação C-Raciocínio e resolução de problemas D-Pensamento crítico e pensamento criativo H-Sensibilidade estética e artística I-Saber científico, técnico e tecnológico | Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. 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. Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. Conhecer o conceito de multimédia digital. Realizar operações de manipulação e edição de imagem. Integrar imagens em produtos multimédia. Planear, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. Criar cenas, personagens e enredos. Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas. Produzir conteúdos e proceder à montagem. Definir processos de distribuição e manutenção de produtos multimédia. | Teste e/ou Relatórios ou questionários ou outros trabalhos realizados na aula, corrigidos e classificados pelo professor | 60% |
| | E-Relacionamento interpessoal F-Desenvolvimento pessoal e autonomia G-Bem-estar, saúde e ambiente | Coopera, colabora, partilha, respeita os outros, contribui para a criação de um bom clima de aprendizagem. Está atento, é persistente, tem espírito crítico, revela autonomia. Adequa a linguagem e postura na sala de aula, cumpre normas e regras. É assíduo, é pontual. | Observação direta e contínua Fichas de verificação e registos | 10% |