

APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – 12ºANO

Dimensões predominantes	Ponderação	Perfil do aluno	Grau de...	Descritores regime presencial	Descritores regime não presencial	Instrumentos de Avaliação
			...DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS (essencialmente cf. <i>Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória</i>)			
Atitudes	20%	Responsável/ autónomo 8%	Atua de acordo com normas e regras estabelecidas no espaço de aula	É assíduo É pontual Traz o material Cumprir prazos Comporta-se adequadamente Autoavalia-se responsabilmente	É assíduo e pontual nas sessões síncronas Cumprir prazos para submissão de tarefas Mantém câmara ligada e liga microfone sempre que necessário Comporta-se adequadamente Autoavalia-se responsabilmente	<ul style="list-style-type: none"> • Grelhas de observação • Registos informais e descritivos • Escalas de classificação • Fichas de autoavaliação • Apresentações orais (presencial/online) • Testes de avaliação (presencial/online) <p style="text-align: right;">a)</p>
			Identifica as suas necessidades e procura, autonomamente, as ajudas e os apoios para alcançar os seus objetivos	Enumera dificuldades Dirige-se ao professor para colocar dúvidas e/ou pedir sugestões		
		Participativo/ colaborador 8%	Envolve-se na dinâmica da disciplina, cumprindo o que é solicitado	Participa nas tarefas Cumprir tarefas Organiza o caderno diário/portefólio		
			Adequa comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição	Interage positiva e construtivamente com colegas e docentes, em situações diversas		
		Respeitador da diferença/do outro Cuidador de si e do outro 4%	Interage com tolerância, empatia e responsabilidade	Revela respeito pelo outro e pela diferença Resolve problemas de natureza relacional de forma pacífica, com empatia e com sentido crítico		
			Manifesta consciência e responsabilidade individual, social e ambiental	É responsável e está consciente de que os seus atos e as suas decisões afetam a sua saúde, o seu bem-estar e o ambiente. Assume uma crescente responsabilidade para cuidar de si, dos outros e do ambiente e para se integrar ativamente na sociedade.		

Dimensões Predominantes	Ponderação	Perfil do aluno	Grau de...	Descritores	Instrumentos
			... DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS (cf.)		
Conhecimentos/Capacidades	80%	Criativo Crítico e analítico Indagador/ investigador Sistematizador / Organizador Autoavaliador	Desenvolve novas ideias e soluções, de forma imaginativa e inovadora, aplicando-as a diferentes contextos e áreas de aprendizagem Convoca diferentes conhecimentos de matriz científica e humanística para pensar criticamente	Observa, analisa e discute ideias, processos ou produtos centrando-se em evidências Usa critérios para apreciar essas ideias, processos ou produtos construindo argumentos para a fundamentação das tomadas de posições Concetualiza cenários de aplicação das suas ideias e testa e decide a sua exequibilidade Avalia o impacto das decisões adotadas Desenvolve ideias e projetos criativos com sentido no contexto a que dizem respeito Assume riscos para imaginar além do conhecimento existente, com o objetivo de promover a criatividade e a inovação	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalho de pares/grupo • Trabalho individual • Participação oral e escrita, nas interações (presencial/onl ine) • Outros recursos / aplicações
			Utiliza de modo proficiente diferentes linguagens e símbolos	Reconhece e usa linguagens simbólicas como elementos representativos do real e do imaginário Identifica, utiliza e cria diversos produtos tecnológicos, matemáticos e científicos, reconhecendo os significados neles contidos e gerando novos sentidos	
			Gere projetos e toma decisões para resolver problemas, usando processos e recursos diversificados	Coloca e analisa questões a investigar, distinguindo o que se sabe do que se pretende descobrir. Define e executa estratégias adequadas para investigar e responder às questões iniciais. Analisa criticamente as conclusões a que chega, reformulando, se necessário, as estratégias adotadas.	
			Compreende processos e fenómenos científicos e tecnológicos	Compreende processos e fenómenos científicos e tecnológicos Coloca questões Procura informação Aplica conhecimentos adquiridos na tomada de decisão informada, entre as opções possíveis	
			... DESENVOLVIMENTO DE SABERES (Cf. Aprendizagens Essenciais)	<p>Introdução à programação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreende a noção de algoritmo. - Elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais. - Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. - Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas. - Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. - 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. - Distingue diferentes formas de passagem de parâmetros a funções. - Executa operações básicas com arrays. - Cria aplicações simples usando a programação orientada aos eventos com recurso a subrotinas e demais conceitos aprendidos nos pontos anteriores. <p>Introdução à Teoria da Interatividade</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhece a evolução histórica dos ambientes gráficos. - Compreende a importância da ergonomia e de outras componentes de cariz sensorial (o som e, eventualmente, o tato) para além da imagem, na interface homem-máquina. - Compreende o conceito de realidade virtual. - Identifica situações de realidade virtual. 	

			<ul style="list-style-type: none"> - Distingue realidade virtual imersiva de não imersiva. - Compreende o conceito de interatividade. - Identifica componentes de comportamento ou técnicas associadas ao conceito de interatividade. - Reconhece características de interatividade em soluções informáticas online e offline. - Identifica componentes de interatividade em produtos digitais. <p>Conceitos Básicos Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caracteriza os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia. - Define o conceito de multimédia. - Diferencia modos de divulgação de produtos multimédia Online de Offline. - Estabelece a diferença entre aplicações multimédia lineares e não-lineares. - Distingue produtos multimédia baseados em páginas de baseados no tempo. - Compreende como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, a quantização e a codificação num sistema digital. - Enumera os recursos de hardware necessários para a construção de um sistema multimédia mencionando algumas características elementares dos seus componentes. - Indica as principais funções do software de captura, de edição e de reprodução dos vários tipos de media. <p>Utilização dos Sistemas Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconhece os diferentes modelos de cores usados em suportes impressos e eletrónicos. - Esclarece como se definem as cores, recorrendo a software adequado, nos vários modelos. - Identifica os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as características mais importantes de cada um, nomeadamente a sua adequação ao tipo de suporte onde as imagens vão ser colocadas. - Sabe efetuar a conversão de formatos de ficheiros. - Explica o que é a compressão de imagens. - Retoca e melhora imagens, alterando os atributos das mesmas. - Altera atributos de imagens para uma melhor adequação à sua utilização. - Proceder com eficácia à captura de imagens através dos dispositivos em estudo. - Conhece software de gravação, organização e exibição de imagens em suportes óticos de memória. - Distingue imagens vetoriais e de mapa de bits, enunciando as características mais importantes de cada uma. - Cria desenhos e cria efeitos em cada um dos tipos, recorrendo a software específico. - Combina ficheiros de ambos os tipos. - Reconhece a importância da escolha de caracteres e fontes e os critérios a usar na formatação de texto em diversos tipos de suportes. - Utiliza adequadamente um gestor de fontes. - Analisa, de forma crítica, o uso de fontes em documentos de diferentes tipos. - Conhece as noções básicas sobre captura, edição e gravação, em suportes de memória auxiliar, de sons em diferentes formatos. - Converte formatos de ficheiros. - Captura, edita e grava sons num suporte ótico. - Explicita as noções básicas sobre a captura, edição e gravação, em suportes de memória auxiliar, de vídeo digital. - Utiliza, adequadamente, o hardware e o software, necessários à captura de vídeo e o seu armazenamento no disco rígido do computador. - Utiliza programas de edição de vídeo e criação de CD e/ou DVD vídeo. - Captura, edita e grava um vídeo num suporte ótico. - Conhece algumas técnicas de animação digital. - Realiza um miniprojecto de animação digital com software de animação 2D. - Reconhece os métodos, as tecnologias e o software necessário para a divulgação de vídeos e som a partir de um servidor de uma rede. 	<p>Nota:</p> <p>-Testes de avaliação e provas de computação Ponderação até 32%</p> <p>- Criação de jogos Ponderação até 32%</p> <p>-Trabalhos de grupo/ individuais Ponderação até 16%</p>
--	--	--	--	--

NOTA: não obstante as ponderações atribuídas acima referidas, o percurso do aluno é também considerado na avaliação sumativa e também na classificação correspondente.

a) Analisar o documento “Princípios Orientadores para uma Avaliação Pedagógica em Ensino a Distância (E@D)” para sugestões de outros instrumentos que melhor se ajustem.