

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Aplicações Informáticas B – 12ºAno 2026/27

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS: A – Linguagem e textos; B – Informação e comunicação; C – Raciocínio e resolução de problemas; D – Pensamento crítico e pensamento criativo; E – Relacionamento interpessoal; F – Desenvolvimento pessoal e autonomia; G – Bem-estar, saúde e ambiente; H – Sensibilidade estética e artística; I – Saber científico, técnico e tecnológico; J – Consciência e domínio do corpo.

DOMÍNIOS	DOMÍNIOS ESPECÍFICOS	PONDERAÇÃO (%)	PERFIL DO ALUNO	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Algoritmia	90%	A B C D E G H I J D E F	- Compreender a noção de algoritmo. - Elaborar algoritmos simples através de Pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.
	Programação			- 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 matrizes.
	Conceitos de Multimédia			- Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. - Apreender os fundamentos da interatividade. - Conhecer o conceito de multimédia digital.
	Tipos de media estáticos: textos e imagens			- Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. - Distinguir imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial. - Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. - Desenvolver técnicas de desenho vetorial. - Realizar operações de manipulação e edição de imagem. - Converter imagens <i>bitmaps</i> em imagens vetoriais (<i>tracing</i>). - Converter imagens vetoriais em imagens <i>bitmaps</i> (rasterização). - Integrar imagens em produtos multimédia.

	Tipos de media dinâmicos: vídeo, áudio e animação			- 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, estruturar e organizar um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia. - Elaborar <i>storyboards</i>.
	Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia			- 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.
ATITUDES	Relações interpessoais – 2% Responsabilidade – 4% Empenho, iniciativa e autonomia – 4%	10%		- Desenvolve e mantém relações diversas e positivas em contextos de cooperação, partilha e colaboração; - Respeita-se a si e aos outros.
				- Reconhece os seus pontos fracos e fortes e consideram-nos como ativos em diferentes aspetos da vida. - Exprime as suas necessidades e procura as ajudas e apoios mais eficazes para alcançar os seus objetivos. - É responsável e autónomo. - Aspira ao trabalho bem feito, ao rigor e à superação.

PROCEDIMENTO GERAIS DE AVALIAÇÃO

- 1) Serão utilizados os instrumentos que melhor se adequem ao Perfil dos Alunos, tendo em conta as competências a desenvolver e o momento avaliativo. O professor informará os alunos sobre os instrumentos de avaliação escolhidos.
- 2) Os alunos são sempre informados dos critérios de avaliação, assim como das eventuais propostas de correção.

PERFIL DE APRENDIZAGENS E DESCRITORES DE DESEMPENHO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B					
CRITÉRIOS ESPECÍFICOS	18 a 20 valores	14 a 17 valores	10 a 13 valores	7 a 9 valores	1 a 6 valores
RIGOR CIENTÍFICO E CONCEPTUAL	O aluno demonstra muita facilidade na concretização das tarefas propostas. Revela pleno conhecimento dos conteúdos tratados. Utiliza sempre linguagem cientificamente correta.	O aluno demonstra facilidade na concretização das tarefas propostas. Revela conhecimento dos conteúdos tratados, apresentando erro pontual. Utiliza quase sempre linguagem cientificamente correta.	O aluno é capaz de concretizar algumas das tarefas propostas. Revela, de um modo geral, conhecimento dos conteúdos tratados. Utiliza muitas vezes linguagem cientificamente correta.	O aluno demonstra dificuldades na concretização das tarefas propostas. Revela alguns erros ou desconhecimento dos conteúdos tratados. Revela algumas falhas no domínio da linguagem científica.	O aluno demonstra muitas dificuldades na concretização das tarefas propostas. Revela muitos erros ou muito desconhecimento dos conteúdos tratados. Revela muitas falhas no domínio da linguagem científica.
COMUNICAÇÃO	O aluno exprime-se oralmente sempre com muita clareza e correção. Revela total domínio do vocabulário específico da disciplina.	O aluno exprime-se oralmente, com facilidade e clareza, embora cometendo alguns erros. Revela domínio do vocabulário específico da disciplina.	O aluno exprime-se oralmente, com alguma facilidade e clareza, embora cometendo alguns erros. Revela algum domínio do vocabulário específico da disciplina.	O aluno exprime-se oralmente, com alguma dificuldade e com alguma clareza, cometendo erros regularmente. Revela algumas dificuldades no domínio do vocabulário específico da disciplina.	O aluno exprime-se oralmente, com falta de clareza, revelando muita dificuldade e cometendo muitos erros regularmente. Revela bastantes dificuldades no domínio do vocabulário específico da disciplina.
DESENVOLVIMENTO PESSOAL	O aluno demonstra, sempre ou quase sempre, autonomia, responsabilidade e empenho. Seleciona, sempre ou quase sempre, estratégias de resolução de problemas com espírito crítico e criatividade. Adequa, sempre ou quase sempre, comportamentos, evidenciando cooperação, tolerância e respeito pelo outro.	O aluno demonstra, muitas vezes, perseverança, autonomia, responsabilidade e empenho. Seleciona, muitas vezes, estratégias de resolução de problemas com espírito crítico e criatividade. Adequa, muitas vezes, comportamentos, evidenciando cooperação, tolerância e respeito pelo outro.	O aluno demonstra, algumas vezes, perseverança, autonomia, responsabilidade e empenho. Seleciona, algumas vezes, estratégias de resolução de problemas com espírito crítico e criatividade. Adequa, algumas vezes, comportamentos, evidenciando cooperação, tolerância e respeito pelo outro.	O aluno demonstra, poucas vezes, perseverança, autonomia, responsabilidade e empenho. Seleciona, poucas vezes, estratégias de resolução de problemas com espírito crítico e criatividade. Adequa, poucas vezes, comportamentos, evidenciando cooperação, tolerância e respeito pelo outro.	O aluno não demonstra perseverança, autonomia, responsabilidade e empenho. Não seleciona estratégias de resolução de problemas com espírito crítico e criatividade. Não adequa comportamentos, nem evidencia cooperação, tolerância e respeito pelo outro.

A classificação a atribuir em cada período letivo materializa avaliação sumativa e traduz a necessidade de, no final de cada período escolar, informar alunos e encarregados de educação sobre o estado de desenvolvimento das aprendizagens. Esta modalidade de avaliação traduz ainda a tomada de decisão sobre o percurso escolar do aluno.

1. A importância relativa que cada um dos domínios e temas assume nas Aprendizagens Essenciais refere-se às ponderações aplicáveis em contexto de Avaliação Sumativa no final de cada período.
2. As letras referem-se às Áreas de Competência enunciadas no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória: A. Linguagens e textos; B. Informação e comunicação; C. Raciocínio e resolução de problemas; D. Pensamento crítico e pensamento criativo; E. Relacionamento interpessoal; F. Desenvolvimento pessoal e autonomia; G. Bem-estar, saúde e ambiente; H. Sensibilidade estética e artística; I. Saber científico, técnico e tecnológico; J. Consciência e domínio do corpo.
3. Os processos e instrumentos de recolha de informação serão adequados aos conteúdos abordados e às características dos alunos. O docente poderá optar por estes ou outros processos de recolha de informação que melhor se adaptem às necessidades educativas dos alunos, na perspetiva de um processo de ensino e aprendizagem diferenciado.