

CrITÉrios de AvaliaÇ o: Departamento de Artes e Tecnologias

Disciplina: **Aplica es Inform ticas B - 12^o ano**

Anos Letivos 2023-2026

CRITÉRIOS GERAIS	DOMÍNIOS (%)	Nível	DESCRIPTORES DE NÍVEL DE DESEMPENHO	Instrumentos de avalia�o
CONHECIMENTO PENSAMENTO CRÍTICO E CRIATIVO COMUNICA�O CIDADANIA	D1 Introdu�o � programa�o (50%)	5	O aluno: <ul style="list-style-type: none"> Compreende integralmente a no�o de algoritmo e consegue elaborar algoritmos sem incorre�es. Utiliza corretamente uma linguagem de programa�o para elaborar programas. Identifica e utiliza corretamente diferentes tipos de dados em programas. Sabe utilizar corretamente operadores aritm�ticos, l�gicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. Desenvolve corretamente programas que incluem estruturas de controlo de sele�o e estruturas repetitivas. Utiliza corretamente fun�es em programas e distingue diferentes formas de passagem de par�metros a fun�es. Executa corretamente opera�es com arrays. 	A recolha de informa�o pode recorrer a: <ul style="list-style-type: none"> - Testes ou fichas de avalia�o; - Quest�es de aula; - Portef�lios; - Artefactos digitais; - Elabora�o de apresenta�es; - Grelhas de observa�o; - Trabalhos pr�ticos individuais, de
		4	N�vel Interm�dio	
		3	O aluno: <ul style="list-style-type: none"> Revela algum conhecimento da no�o de algoritmo e elabora algoritmos com incorre�es numerosas. Utiliza uma linguagem de programa�o para elaborar programas com incorre�es numerosas. Identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas com incorre�es numerosas. Utiliza os operadores aritm�ticos, l�gicos, relacionais e respetivas regras de prioridade com incorre�es numerosas. Desenvolve programas que incluem estruturas de controlo de sele�o e estruturas repetitivas com incorre�es numerosas. Utiliza fun�es em programas e distingue diferentes formas de passagem de par�metros a fun�es com incorre�es numerosas. Executa, com numerosas incorre�es, opera�es com arrays. 	
		2	N�vel Interm�dio	
		1	O aluno: <ul style="list-style-type: none"> Desconhece a no�o de algoritmo. 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Desconhece a existência das linguagens de programação. • Não sabe o que são tipos de dados em programas. • Não sabe o que são operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. • Não sabe o que são estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas. • Não sabe o que são funções em programas. • Não sabe o que são arrays. 	grupo ou de pares;
D2 Introdução à multimédia (50%)	5	O aluno: <ul style="list-style-type: none"> • Conhece e compreende profundamente os conceitos relacionados com a multimédia. • Conhece profundamente os tipos de media estáticos (texto e imagem) e dinâmicos (vídeo, áudio, animação) e consegue produzir conteúdos criativos com estes media. • Consegue gerir e desenvolver projetos multimédia, assumindo totalmente as suas responsabilidades, demonstrando autonomia e criatividade e estando disponível para o autoaperfeiçoamento. 	
	4	Nível Intermédio	
	3	O aluno: <ul style="list-style-type: none"> • Conhece alguns conceitos relacionados com a multimédia e revela muitas dificuldades na sua compreensão. • Conhece alguns tipos de media estáticos (texto e imagem) e dinâmicos (vídeo, áudio, animação) e consegue produzir conteúdos com estes media revelando grande dificuldade e pouca criatividade. • Consegue, com muita dificuldade, gerir e desenvolver projetos multimédia, revelando numerosas lacunas no que se refere a assumir as suas responsabilidades, a demonstrar autonomia e criatividade e a estar disponível para o autoaperfeiçoamento. 	
	2	Nível Intermédio	
	1	O aluno: <ul style="list-style-type: none"> • Não conhece nenhum conceito relacionado com a multimédia. • Não sabe o que são tipos de media estáticos (texto e imagem) e dinâmicos (vídeo, áudio, animação). • Não consegue gerir e desenvolver projetos multimédia. 	

Os critérios de avaliação usam como referenciais comuns os Critérios Gerais do Agrupamento **(1)**, O Perfil do Aluno à saída do Ensino Obrigatório **(2)**, assim como o Projeto Educativo do Agrupamento. As Aprendizagens Essenciais para cada disciplina são usadas como referenciais específicos.

1. Critérios Gerais do Agrupamento:

- **Conhecimento** - Os alunos devem demonstrar aquisição de conhecimentos e saber aplicá-los de forma consistente e aprofundada.
- **Criatividade e Pensamento Crítico** - Os alunos devem ser capazes de desenvolver ideias e soluções, encontrando respostas para novas situações, mobilizando a sua sensibilidade artística, ética, estética, ambiental e para saúde com criatividade e espírito crítico. Devem ainda conseguir manifestar o seu pensamento em diferentes contextos e áreas de aprendizagem, revelando capacidade de observar, identificar, analisar, interpretar, argumentar e avaliar.
- **Comunicação** - Sendo a comunicação a base das relações interpessoais, pretende-se que o aluno mobilize os conhecimentos de distintas áreas do saber, interpretando e produzindo diferentes tipos de texto (orais, escritos, audiovisuais e multimodal), adequando-os aos contextos e interlocutores.
- **Cidadania** - Sendo este critério geral, transversal a todos os níveis de escolaridade, pretende-se que os alunos adquiram crescente autonomia, responsabilidade, conhecimento do mundo e de si, de forma a poderem tomar posições sustentadas enquanto cidadãos.

2. Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (áreas de competência):

A- Linguagens e textos; **B-** Informação e comunicação; **C-** Raciocínio e resolução de problemas; **D-** Pensamento crítico e 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.