

**Agrupamento de Escolas Lima-de-Faria, Cantanhede**

**Avaliação para as e das aprendizagens**

**Procedimentos de recolha de informação para avaliação e para a atribuição das classificações**

<b>Departamento:</b> Matemática e Ciências Experimentais	<b>Grupo de recrutamento:</b> 550 - Informática
<b>Ciclo / Curso:</b> Ciências e Tecnologias; Artes Visuais; Ciências Socioeconómicas; Línguas e Humanidades/ Ensino Secundário	<b>Disciplina:</b> Aplicações Informáticas B
<b>Ano de escolaridade:</b> 12	

Critérios e domínios de avaliação	Descritores específicos da disciplina em articulação com o <i>Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória</i> (os descritores são aplicáveis aos vários processos, produtos e instrumentos de avaliação, incluindo os a utilizar em atividades de integração curricular/DAC)				
	Consolidado	NI	Em desenvolvimento	NI	Emergente
<b>Saber científico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Define e aplica o conceito de algoritmo.</li> <li>Distingue e identifica linguagens naturais e linguagens formais.</li> <li>Define o conceito de multimédia digital.</li> <li>Identifica a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>Distingue imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial.</li> <li>Identifica os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>Identifica os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>Participa ativa, colaborativa e adequadamente na aula manifestando curiosidade científica de forma oportuna e pertinente.</li> <li>Autorregula o seu comportamento, adequando-o às várias situações de interação em aula, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>Interage sempre com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> <li>Identifica lacunas ou dificuldades na sua aprendizagem (com base no feedback dado pelo professor e/ou pares) e demonstra tentar superá-las.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Define e aplica frequentemente o conceito de algoritmo.</li> <li>Distingue e identifica muitas vezes linguagens naturais e linguagens formais.</li> <li>Define, em parte, o conceito de multimédia digital.</li> <li>Identifica alguma da importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>Distingue, regularmente, imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial.</li> <li>Identifica, em parte, os fundamentos do desenho vetorial.</li> <li>Identifica alguns dos principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>Participa, nem sempre de forma ativa, colaborativa ou adequada na aula, manifestando por vezes curiosidade científica.</li> <li>Autorregula o seu comportamento, de acordo com a maioria das regras estabelecidas.</li> <li>Interage frequentemente com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> <li>Identifica lacunas ou dificuldades na sua aprendizagem (com base no feedback dado pelo professor e/ou pares) mas tem dificuldades em as superar.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Define e aplica algumas das noções de algoritmo.</li> <li>Distingue e identifica, com dificuldade, linguagens naturais e formais.</li> <li>Define, com dificuldade, o conceito de multimédia digital.</li> <li>Identifica, com dificuldade, a importância da escolha de caracteres e fontes.</li> <li>Revela dificuldades na distinção entre imagem <i>bitmap</i> de imagem vetorial.</li> <li>Conhece alguns dos fundamentos ou técnicas do desenho vetorial.</li> <li>Identifica poucos formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>Participa ocasionalmente na aula não manifestando curiosidade científica.</li> <li>Autorregula ocasionalmente o seu comportamento, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>Interage raramente com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> <li>Identifica com dificuldade (com base no feedback dado pelo professor e/ou pares) lacunas na sua aprendizagem e revela limitações em as tentar superar.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas muito simples, em ambiente de consola.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza, com dificuldade, uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas</li> </ul>



<p><b>Desempenho prático e experimental</b></p> <p><b>Resolução de problemas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>• Realiza operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>• Integra imagens em produtos multimédia</li> <li>• Capta e edita som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>• Aplica as fases do processo de autoria de vídeo.</li> <li>• Cria ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>• Planeia e realiza um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Participa ativa, colaborativa e adequadamente na aula manifestando curiosidade científica de forma oportuna e pertinente.</li> <li>• Autorregula o seu comportamento, adequando-o às várias situações de interação em aula, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>• Interage sempre com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> <li>• Identifica lacunas ou dificuldades na sua aprendizagem (com base no feedback dado pelo professor e/ou pares) e demonstra tentar superá-las.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolve alguns programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>• Realiza algumas operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>• Integra algumas imagens em produtos multimédia</li> <li>• Capta e edita som, nem sempre de forma adequada, de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>• Aplica algumas das fases do processo de autoria de vídeo.</li> <li>• Cria, com algum sucesso, ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais.</li> <li>• Planeia e realiza parte de um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Participa, nem sempre de forma ativa, colaborativa ou adequada na aula, manifestando por vezes curiosidade científica.</li> <li>• Autorregula o seu comportamento, de acordo com a maioria das regras estabelecidas.</li> <li>• Interage frequentemente com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> <li>• Identifica lacunas ou dificuldades na sua aprendizagem (com base no feedback dado pelo professor e/ou pares) mas tem dificuldades em as superar.</li> </ul>	<p>simples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolve com dificuldade programas que incluam estruturas.</li> <li>• Realiza com dificuldade operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>• Integra, com dificuldade, imagens em produtos multimédia.</li> <li>• Capta ou edita, com dificuldade, som de forma a produzir o áudio digital para diferentes suportes multimédia.</li> <li>• Aplica poucas das fases do processo de autoria de vídeo.</li> <li>• Cria rudimentares ambientes para animação.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planeia e realiza poucas partes de um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> <li>• Participa ocasionalmente na aula não manifestando curiosidade científica.</li> <li>• Autorregula ocasionalmente o seu comportamento, de acordo com as regras estabelecidas.</li> <li>• Interage raramente com tolerância, empatia e responsabilidade.</li> <li>• Identifica com dificuldade (com base no feedback dado pelo professor e/ou pares) lacunas na sua aprendizagem e revela limitações em as tentar superar.</li> </ul>
<p><b>Procedimentos de recolha de informação</b></p>	<p><b>Procedimentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos os momentos de avaliação com intenção classificatória devem ser identificados e calendarizados (tanto quanto possível).</li> <li>- Serão fornecidos guiões das tarefas a realizar, bem como rubricas de avaliação que permitam a autorregulação do trabalho dos alunos e do professor, e matrizes dos testes.</li> <li>- Os processos de recolha de informação para avaliação e para atribuição de classificações devem ser obrigatoriamente diversificados (quer produtos quer instrumentos), permitindo a devolução frequente de <i>feedback</i> de qualidade de modo a implementar uma dimensão formativa da avaliação.</li> <li>- As atividades de avaliação terão dimensão formativa, e algumas sumativa (teóricas, práticas, orientadas, de articular interdisciplinar, de pesquisa, de recuperação de aprendizagens, em grupo, de casa e <i>quizes</i> de avaliação).</li> </ul> <p><b>Produtos</b> – Criação de programas recorrendo às linguagens de programação C e Python; Realização de trabalhos multimédia diversos.</p>		



	<p><b>Instrumentos</b> - Grelhas de registo de observação do desempenho dos alunos, nas tarefas de natureza diversificada; Grelhas de análise dos produtos, rubricas de avaliação, fichas, testes, com a utilização útil de tecnologias digitais.</p>
<p><b>Algoritmo</b></p>	<p>As fontes de informação para a avaliação para as e das aprendizagens nos dois domínios devem cobrir as tipologias 1, 2 e 3, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipo 1 - Observação direta – Recolha de informação do desempenho do aluno</li> <li>Tipo 2 - Análise de produtos solicitados (individualmente e em trabalho colaborativo)</li> <li>Tipo 3 - Avaliação por testagem (individual)</li> </ul> <p>Em cada período/semestre far-se-á a média ponderada de todos os procedimentos de recolha de informação com intenção classificatória efetuados até ao momento, aplicando as percentagens definidas para cada tipo de instrumento de avaliação, nomeadamente: Tipo 3 – 50%, Tipo 2 – 40% e Tipo 1 – 10%.</p> <p>As fontes do Tipo 2 têm diferentes pesos, adequados à complexidade e metodologia de cada tarefa.</p> <p>Modo de ponderação por períodos/ semestres: Em cada período/semestre far-se-á a avaliação do desempenho do aluno ao longo do período/semestre e depois uma média aritmética simples entre os períodos/semestres ocorridos, assim cada período/semestre terá o mesmo peso. A avaliação do Tipo 3 é feita por média aritmética de todas as testagens realizadas até ao momento a fim de salvaguardar a possibilidade do número de testagens ser diferente em algum dos períodos/semestres.</p>

