

## **Agrupamento de Escolas António Nobre, Porto**

Sede: Escola Secundária António Nobre | Rua Aval de Cima 128 – 4200-105, Porto  
Telfs.: 225096771/225097661 | E-mail: [Secretaria@ae-anobre.pt](mailto:Secretaria@ae-anobre.pt) | Site: [www.ae-anobre.pt](http://www.ae-anobre.pt)

# **CrITÉrios de Avaliação**

## **Aplicações Informáticas B**

---

12º Ano de escolaridade

**Turmas: CT1, LH1, LH2**

**Conceição Menezes**

**Ano Letivo 2020/2021**

## Agupamento de Escolas António Nobre, Porto

Sede: Escola Secundária António Nobre | Rua Aval de Cima 128 – 4200-105, Porto  
Telfs.: 225096771/225097661 | E-mail: [Secretaria@ae-anobre.pt](mailto:Secretaria@ae-anobre.pt) | Site: [www.ae-anobre.pt](http://www.ae-anobre.pt)

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.

Critérios de Avaliação da disciplina em regime presencial					
Áreas de competência 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. 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.		Fichas de trabalho e/ou Relatórios e/ou questionários e/ou outros trabalhos de projeto realizados na aula.	55%
				Trabalho de Projeto (ação 12)	5%
				Desempenho nas atividades práticas e atividades laboratoriais.	30%
Saber ser/ Saber estar	E-Relacionamento interpessoal F-Desenvolvimento pessoal e autonomia G-Bem-estar, saúde e ambiente	Cooperar, colaborar, 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%

## Agrupamento de Escolas António Nobre, Porto

Sede: Escola Secundária António Nobre | Rua Aval de Cima 128 – 4200-105, Porto  
 Telfs.: 225096771/225097661 | E-mail: [Secretaria@ae-anobre.pt](mailto:Secretaria@ae-anobre.pt) | Site: [www.ae-anobre.pt](http://www.ae-anobre.pt)

Critérios de Avaliação da disciplina em regime misto				
Áreas de competência do PA		Perfil de Aprendizagens Específicas (AE)	Instrumentos	Ponderação
<b>Saber ser/Saber fazer</b>	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. 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.	Fichas de trabalho e/ou Relatórios e/ou questionários e/ou outros trabalhos de projeto realizados na aula e/ou em casa.	55%
			Trabalho de Projeto (ação 12)	5%
			Desempenho nas atividades práticas realizadas em casa e/ou em laboratório.	30%
<b>Saber ser/ Saber estar</b>	E-Relacionamento interpessoal F-Desenvolvimento pessoal e autonomia G-Bem-estar, saúde e ambiente	Cooperar, colaborar, partilhar, 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%

## Agrupamento de Escolas António Nobre, Porto

Sede: Escola Secundária António Nobre | Rua Aval de Cima 128 – 4200-105, Porto  
Telfs.: 225096771/225097661 | E-mail: [Secretaria@ae-anobre.pt](mailto:Secretaria@ae-anobre.pt) | Site: [www.ae-anobre.pt](http://www.ae-anobre.pt)

Critérios de Avaliação da disciplina em regime não presencial				
Áreas de competência 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. 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.	Fichas de trabalho e/ou Relatórios e/ou questionários e/ou outros trabalhos de projeto realizados.	55%
			Trabalho de Projeto (ação 12)	5%
			Desempenho nas atividades práticas realizadas.	30%
Saber ser/ Saber estar	E-Relacionamento interpessoal F-Desenvolvimento pessoal e autonomia G-Bem-estar, saúde e ambiente	Cooperar, colaborar, partilhar, respeitar os outros, contribuir para a criação de um bom clima de aprendizagem. Está atento, é persistente, tem espírito crítico, revela autonomia. Adequar a linguagem e postura nas aulas por videoconferência, cumprir normas e regras, cumprir prazos de entrega das tarefas propostas. É assíduo, é pontual.	Observação direta e contínua. Fichas de verificação e registos.	10%