



Ensino Secundário – Cursos Científico-Humanísticos

DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B

12.º Ano

Critérios gerais	Domínios	Áreas de competência do PASEO*	Ponderação (%)		Descritores específicos de desempenho	Instrumentos de recolha de informação
			Regime presencial	Regime não presencial		
Conhecimentos e Capacidades 90%	D1 SABER CIENTÍFICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO	A B C D H I E F G J	45%	45%	<ul style="list-style-type: none"> Compreende a noção de algoritmo e utiliza consistentemente conhecimentos a fim de resolver problemas; Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples. Identifica e utilizar diferentes tipos de dados em programas. Reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade. Utiliza funções em programas. Compreende a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia. Conhece e distingue os diferentes formatos de imagem Edita e manipula imagens (vetorial e bitmap). Conhece e distingue os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo. 	<p>Provas teóricas/práticas</p> <p>Trabalhos de grupo e/ou individuais</p> <p>Fichas de trabalho</p> <p>Participação oral</p>
	D2 RACIOCÍNIO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS, PENSAMENTO CRÍTICO, PENSAMENTO CRIATIVO		45%	45%	<ul style="list-style-type: none"> Elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. Utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola. Desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade. Planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo. 	<p>Desenvolvimento de Projetos</p> <p>Observação direta e grelhas de registo</p>

Atitudes
10%

Os descritores de desempenho deste domínio encontram-se disponibilizados no documento geral dos critérios de avaliação (Portal do Agrupamento).

OBSERVAÇÕES:

* Áreas de competências do 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.

Perfil de Aprendizagens

Níveis Domínios	Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente	
	<i>Sempre/Quase sempre</i>	<i>Muitas vezes/Frequentemente</i>	<i>Regularmente/Algumas vezes</i>	<i>Poucas vezes/Raramente</i>	<i>Muito poucas vezes/Nunca</i>
D1	<p>Compreende (...) a noção de algoritmo e utiliza consistentemente conhecimentos a fim de resolver problemas;</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples.</p> <p>Identifica (...) e utiliza diferentes tipos de dados em programas.</p> <p>Reconhece (...) diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</p> <p>Utiliza (...) funções em programas.</p> <p>Compreende (...) a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia.</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de imagem</p> <p>Edita e manipula (...) imagens (vetorial e bitmap).</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p>	<p>Compreende (...) a noção de algoritmo e utiliza consistentemente conhecimentos a fim de resolver problemas;</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples.</p> <p>Identifica (...) e utiliza diferentes tipos de dados em programas.</p> <p>Reconhece (...) diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</p> <p>Utiliza (...) funções em programas.</p> <p>Compreende (...) a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia.</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de imagem</p> <p>Edita e manipula (...) imagens (vetorial e bitmap).</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p>	<p>Compreende (...) a noção de algoritmo e utiliza consistentemente conhecimentos a fim de resolver problemas;</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples.</p> <p>Identifica (...) e utiliza diferentes tipos de dados em programas.</p> <p>Reconhece (...) diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</p> <p>Utiliza (...) funções em programas.</p> <p>Compreende (...) a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia.</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de imagem</p> <p>Edita e manipula (...) imagens (vetorial e bitmap).</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p>	<p>Compreende (...) a noção de algoritmo e utiliza consistentemente conhecimentos a fim de resolver problemas;</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples.</p> <p>Identifica (...) e utiliza diferentes tipos de dados em programas.</p> <p>Reconhece (...) diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</p> <p>Utiliza (...) funções em programas.</p> <p>Compreende (...) a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia.</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de imagem</p> <p>Edita e manipula (...) imagens (vetorial e bitmap).</p> <p>Conhece e distingue (...) os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p>	<p>(...) compreende a noção de algoritmo e utiliza consistentemente conhecimentos a fim de resolver problemas;</p> <p>(...) utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples.</p> <p>(...) identifica e utiliza diferentes tipos de dados em programas.</p> <p>(...) reconhece diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</p> <p>(...) utiliza funções em programas.</p> <p>(...) compreende a importância que as tecnologias multimédia e a importância da escolha diferentes elementos constituintes de um produto multimédia.</p> <p>(...) conhece e distingue os diferentes formatos de imagem</p> <p>(...) edita e manipula imagens (vetorial e bitmap).</p> <p>(...) conhece e distingue os diferentes formatos de ficheiros de som e de vídeo.</p>

<p>D2</p>	<p>Elabora (...) algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</p> <p>Desenvolve (...) programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p> <p>Planeia, estrutura e organiza (...) um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo</p>	<p>Elabora (...) algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</p> <p>Desenvolve (...) programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p> <p>Planeia, estrutura e organiza (...) um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo</p>	<p>Elabora (...) algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</p> <p>Desenvolve (...) programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p> <p>Planeia, estrutura e organiza (...) um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo</p>	<p>Elabora (...) algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</p> <p>Utiliza (...) uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</p> <p>Desenvolve (...) programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p> <p>Planeia, estrutura e organiza (...) um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo</p>	<p>(...) elabora algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</p> <p>(...) utiliza uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</p> <p>(...) desenvolve programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</p> <p>(...) planeia, estrutura e organiza um guião, com narrativa, para criar produtos multimédia utilizando imagem, som e vídeo</p>
------------------	---	---	---	---	---