

CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS B – ENSINO REGULAR
ANO LETIVO 2025/2026

DESCRITORES ESPECÍFICOS DAS APRENDIZAGENS ESSENCIAIS (1)		DESCRITORES DO PERFIL DOS ALUNOS (1)	PROCESSOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO (PRI)	PONDERAÇÃO (%)	
DOMÍNIO DOS CONHECIMENTOS E CAPACIDADES	Introdução à Programação - Compreender a noção de algoritmo. - Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural. - Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais. - 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 arrays.	A - Linguagens e textos; C - Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e criativo; I - Saber científico, técnico e tecnológico.	Fichas de avaliação/projeto. (no mínimo duas por semestre) ▪ Outros - Fichas de trabalho; - Apresentações; - Relatórios/Portefólios - Participação na aula; - Projetos; - Observação direta.	70%	
	Introdução à Multimédia - Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade. - Apreender os fundamentos da interatividade. - Conhecer o conceito de multimédia digital. - Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes. - Distinguir imagem bitmap de imagem vetorial.			20%	
					90%

	- Conhecer os fundamentos do desenho vetorial. - Desenvolver técnicas de desenho vetorial. - Realizar operações de manipulação e edição de imagem. - Converter imagens vetoriais em imagens bitmap. - Integrar imagens em produtos multimédia. - 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 storyboards. - Criar ambientes para animação, seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espaço-temporal recorrendo a ferramentas digitais. - 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.	B - Informação e comunicação; F - Desenvolvimento pessoal e autonomia; H - Sensibilidade estética e artística;		
DOMÍNIO DAS ATITUDES	Relacionamento interpessoal - Cumprir as regras da sala de aula. - Utilizar o equipamento informático de forma responsável. - Evidenciar empatia (sabe ouvir; saber falar; está atento; colabora com espírito de partilha e de entreajuda). - Demonstrar empenho e realizar as atividades propostas.	Respeitador da diferença/ do outro (A, B, E, F, H) Cuidador de si/ do outro (B, E, F, G) Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)	- Registos de atitudes e comportamentos. - Observação direta em aula.	10%

- Ter hábitos de trabalho e persistência.
- Ser cuidadoso na apresentação/organização das atividades (se aplicável).

Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J)

Observações:

1- **Áreas de Competências do Perfil dos Alunos:** **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.

2- A classificação dos PRI de carácter sumativo é Quantitativa, de 0 a 20 valores, arredondada às décimas.

Níveis / Descritores de desempenho	
N5 (18 a 20 valores)	O aluno manifesta grande facilidade em atingir e aplicar os descritores específicos das Aprendizagens Essenciais da disciplina e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
N4 (14 a 17 valores)	O aluno manifesta facilidade em atingir os descritores específicos das Aprendizagens Essenciais da disciplina e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
N3 (10 a 13 valores)	O aluno atinge de forma suficiente os descritores específicos das Aprendizagens Essenciais da disciplina e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
N2 (5 a 9 valores)	O aluno manifesta dificuldades em atingir a maioria dos descritores específicos das Aprendizagens Essenciais da disciplina e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.
N1 (0 a 4 valores)	O aluno manifesta lacunas graves nos descritores específicos das Aprendizagens Essenciais da disciplina e do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Responsável: A Área Disciplinar de informática