



**Cursos Científico-Humanísticos de Ciências e Tecnologias, Ciências Socioeconómicas, Línguas e Humanidades e Artes Visuais**

Domínios	Aprendizagens Essenciais	Descritores do Perfil dos Alunos		Instrumentos de avaliação	Peso (%)
Introdução à programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a noção de algoritmo.</li> <li>Elaborar algoritmos simples através de pseudocódigo, fluxogramas e linguagem natural.</li> <li>Distinguir e identificar linguagens naturais e linguagens formais.</li> <li>Utilizar uma linguagem de programação imperativa codificada para elaborar programas simples, em ambiente de consola.</li> <li>Identificar e utilizar diferentes tipos de dados em programas.</li> <li>Reconhecer diferentes operadores aritméticos, lógicos, relacionais e respetivas regras de prioridade.</li> <li>Desenvolver programas que incluam estruturas de controlo de seleção e estruturas repetitivas com vista à resolução de problemas de baixa complexidade.</li> <li>Utilizar funções em programas.</li> <li>Distinguir diferentes formas de passagem de parâmetros a funções.</li> </ul>	<p>Conhecedor/sabedor/culto/informado (A, B, I)</p> <p>Criativo (A, C, D, H)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, E, I)</p> <p>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p>	Autoavaliador	<ul style="list-style-type: none"> <li>Provas escritas</li> <li>Provas práticas</li> <li>Trabalhos de grupo ou individuais equivalentes a teste</li> </ul>	70
Introdução à multimédia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a importância que as tecnologias multimédia assumem na atualidade.</li> <li>Apreender os fundamentos da interatividade.</li> <li>Conhecer o conceito de multimédia digital.</li> <li>Compreender a importância da escolha de caracteres e fontes na formatação de texto em diversos tipos de suportes.</li> <li>Distinguir os diversos tipos de imagem (bitmap, vetorial).</li> <li>Desenvolver técnicas de desenho vetorial e realizar operações de manipulação e edição de imagem.</li> <li>Conhecer os principais formatos de ficheiros de som e de vídeo.</li> <li>Planear um projeto multimédia partindo da definição de objetivos, recursos, calendarização e distribuição de tarefas.</li> </ul>	<p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Grelhas de registo do desempenho das atividades letivas</li> <li>Trabalhos de pesquisa/investigação</li> <li>Fichas de trabalho realizadas na aula</li> <li>Exercícios e atividades</li> </ul>	20

ATTUDINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revela autonomia, organização, responsabilidade e cooperação.</li> <li>• Cumpre regras e deveres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participativo/colaborador (B, C, D, E, F, J)</li> <li>• Responsável/autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</li> <li>• Cuidador de si e do outro (A, B, E, F, G, I, J)</li> <li>• Respeitador da diferença/do outro (A, B, D, E, F, H)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grelhas de registo de assiduidade e pontualidade</li> <li>• Grelhas de observação direta relativamente à participação em sala de aula, interesse, empenho e sentido de responsabilidade</li> </ul>	10
-----------	---	---	---	----

#### Quadro de Referência da Avaliação

Os critérios de avaliação, têm por base os conteúdos específicos definidos nos respetivos programas, com referência às Aprendizagens Essenciais|AE e ao Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória [Portaria n.º 223-A/2018 de 03 de agosto].

[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto\\_Autonomia\\_e\\_Flexibilidade/12\\_aplicacoes\\_informaticas\\_b.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/12_aplicacoes_informaticas_b.pdf)

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