

Critérios de Avaliação 2022/2023
Aplicações Informáticas B Departamento de
Ensino Regular Matemática e Ciências
Experimentais
Grupo 550

Conhecimentos, Capacidades e Atitudes

DOMÍNIO	Descritores do perfil do aluno	Descritores de desempenho	Instrumentos de avaliação	Ponderação
Conhecimento, Aplicação e Raciocínio	<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>O aluno tem de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas complexos; • Selecionar informação pertinente e ajustada ao problema a resolver e/ou à tarefa ou ao projeto a desenvolver; • Organizar de modo sistemático algoritmos, representando-os através de fluxogramas e/ou pseudocódigo; • Desenvolver novos programas ou modificar programas existentes para adicionar novos recursos e comportamentos usando diferentes formas de entradas e saídas (por exemplo, entradas como sensores, cliques do mouse e conjuntos de dados, e saídas como texto, gráficos e sons); 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas formativas • Fichas de avaliação de conhecimentos • Testes • Trabalhos de individuais/pares/grupo • Projetos 	60%
Experimentação, Comunicação e Investigação	<p>Respeitador da diferença / do outro (A, B, D, E, F, H)</p> <p>Sistematizador / Organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Questionador (A, B, C, D, E, F, I)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p> <p>Participativo / colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p> <p>Responsável / Autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Projetar, desenvolver e implementar um artefacto de computação que responda a um evento (por exemplo, um robô que responde a um sensor, uma aplicação móvel que responde a uma mensagem de texto); • Usar técnicas de pesquisa e design centradas no utilizador (por exemplo, pesquisas, entrevistas) para criar soluções de software; • Usar técnicas da área de investigação user-centered design (ucd) para criar soluções de software e multimédia ajustados aos potenciais utilizadores; • Mobilizar o discurso argumentativo (expressar uma tomada de posição, pensar e apresentar argumentos e contra-argumentos, rebater os contra-argumentos); • Organizar debates que requeiram sustentação de afirmações, elaboração de opiniões ou análises de factos ou dados; - discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento disciplinar específico; • Analisar textos com diferentes pontos de vista, confrontando argumentos para encontrar semelhanças, diferenças, consistência interna; - problematizar situações; 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas formativa • Fichas de avaliação de conhecimentos • Testes • Trabalhos de individuais/pares/grupo • Projetos 	40%

		<ul style="list-style-type: none">• Analisar factos, teorias, situações, identificando os seus elementos ou dados, em particular numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar.• Executar tarefas de pesquisa sustentada por critérios, com autonomia progressiva;• Incentivar a procura e aprofundamento de informação; - recolher dados e opiniões para análise e modelação de temáticas em estudo• Aceitar e/ou argumentar pontos de vista diferentes; - promover estratégias que induzam respeito por diferenças de características, crenças ou opiniões;• Confrontar ideias e perspetivas distintas na abordagem a um dado problema e ou maneira de o resolver, tendo em conta, por exemplo, diferentes perspetivas culturais, sejam de incidência local, nacional ou global.• Realizar tarefas de síntese;• Realizar tarefas de planeamento, de revisão e de monitorização;• Ser organizado (por exemplo, criar planos com as etapas de determinado projeto e respetiva calendarização, gerir uma agenda da turma, fazer registos individuais do trabalho realizado); criar, estruturar e manter atualizado um portefólio da equipa e/ou individual de acordo com critérios e objetivos definidos com o professor;• Realizar trabalho autónomo com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar;• Descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema;• Considerar o feedback dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes;• Reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de feedback do professor e/ou especialistas da área, individualmente ou em equipa.• Colaborar com outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoiar terceiros em tarefas;• Fornecer feedback para melhoria ou aperfeiçoamento;• Demonstrar como a colaboração diversificada afeta o design e o desenvolvimento de produtos de software e multimédia (por exemplo, discutir exemplos reais de produtos que foram aperfeiçoados por meio de uma equipa de projeto diversificada e/ou refletindo sobre a experiência de desenvolvimento levada a cabo pela sua própria equipa);• Projetar e desenvolver um artefacto de software trabalhando em equipa.		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">• Assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido;• Organizar e realizar autonomamente tarefas;• Assumir e cumprir compromissos, contratualizar tarefas;• Apresentar trabalhos com auto e heteroavaliação;• Dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu.		
--	--	--	--	--

ÁREAS DE COMPETÊNCIAS DO PERFIL DOS ALUNOS (ACPA): **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-** Saber científico, técnico e tecnológico.