

MATRIZ DA PROVA EXTRAORDINÁRIA DE AVALIAÇÃO

Disciplina:	Aplicações Informáticas B
Ano de escolaridade:	12º Ano
Ano letivo:	2022/2023
Legislação:	Portaria nº 226-A / 2018, de 7 de agosto

O presente documento visa divulgar as características da prova extraordinária de avaliação do 12º ano do ensino secundário da disciplina de Aplicações Informáticas B a realizar em 2023, pelos alunos que se encontram abrangidos pelo do Art. 31º da Portaria nº 226-A/2018. As informações apresentadas neste documento não dispensam a consulta da legislação referida e do Perfil dos Alunos à saída da Escolaridade Obrigatória e das Aprendizagens Essenciais da disciplina.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação
- Modalidade da prova
- Caraterização da prova
- Critérios gerais de classificação
- Material
- Duração

Objeto de Avaliação

A prova tem por referência o programa e as aprendizagens essenciais da disciplina de TIC do Ensino Básico e permite avaliar a aprendizagem passível de avaliação numa prova escrita de duração limitada, incidindo sobre os domínios/conteúdos seguintes:

- Introdução à programação
- Introdução à multimédia

Modalidade da Prova

Prova Escrita em suporte de papel e prática em suporte digital, com uma ponderação de 100%.

Caraterísticas e Estrutura da Prova

A prova apresenta dois grupos de itens.

O Grupo I e Grupo II terão itens de seleção (Escolha múltipla; Verdadeiro ou Falso; correspondência de espaços, perguntas de resposta aberta). No Grupo I, avalia-se Algoritmia, raciocínio lógico na programação, tipo de dados e

estruturas de controlo com respostas/resolução PRÁTICA no computador.

No Grupo II, com itens de respostas/resolução PRÁTICA no computador, avalia-se a conceitos básicos de multimédia; tipos de media; gestão e desenvolvimento de projetos multimédia.

Domínio	Ações estratégicas de ensino	Cotação
<p>1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO</p> <p>1.1. Algoritmia</p> <p>a) Conceitos fundamentais</p> <p>b) Estruturas de controlo</p> <p>c) Arrays</p> <p>1.2. Programação</p> <p>Linguagem de programação c#, imperativa em ambiente de consola</p> <p>1.3. Programação</p> <p>Linguagem de programação c# em Área de trabalho, Winform</p>	<p>Promover estratégias que envolvam aquisição de conhecimento, informação e outros saberes que impliquem:</p> <ul style="list-style-type: none">• ser rigoroso, articular e usar de forma consistente conhecimentos para criar algoritmos a fim de resolver problemas simples;• 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;• analisar problemas simples, factos, teorias ou situações reais, identificando os seus elementos ou dados com vista à posterior modelação em computador;• promoção de relações intra e interdisciplinares. <p>Promover estratégias que induzam:</p> <ul style="list-style-type: none">• desencadear ações solidárias para com outros nas tarefas de aprendizagem ou na organização/ atividades de entreajuda;• analisar e refletir sobre o seu posicionamento perante situações dilemáticas de ajuda a outros e de proteção de si;• estar disponível para o autoaperfeiçoamento. <p>Promover estratégias envolvendo tarefas em que se oriente o aluno para:</p> <ul style="list-style-type: none">• identificar pontos fracos e fortes das suas aprendizagens;• descrever processos de pensamento usados durante a realização de uma tarefa ou abordagem de um problema;• considerar o <i>feedback</i> dos pares para melhoria ou aprofundamento de saberes;• reorientar o seu trabalho a partir da explicitação de <i>feedback</i> do professor, individualmente ou em equipa.	<p>100 pontos</p>

<p>2 – INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA</p> <p>2.1. Conceitos de multimédia Tecnologias multimédia na atualidade Fundamentos da interatividade. O conceito de multimédia digital</p> <p>2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem Carateres e fontes na formatação de texto Tipos de imagem digital Fundamentos da imagem bitmap Técnicas de imagem bitmap Manipulação e edição de imagem Conversão entre tipos de imagem Integração de imagens em produtos multimédia</p> <p>2.3. Tipos de media dinâmicos: áudio e vídeo Formatos de ficheiros de som Aquisição e edição de som Aquisição, edição e pós-produção de vídeo</p> <p>2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia Transversal a todos os temas</p>	<p>Promover estratégias que desenvolvam o pensamento crítico e analítico dos alunos, incidindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mobilizar o discurso argumentativo (expressar uma tomada de posição, pensar, apresentar argumentos e contra-argumentos e rebater os contra-argumentos); • discutir conceitos ou factos numa perspetiva disciplinar e interdisciplinar, incluindo conhecimento específico da área curricular; • problematizar situações. <p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Promover estratégias que envolvam a criatividade dos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usar técnicas de pesquisa e design centradas no utilizador; • integrar técnicas, métodos e processos apropriados à criação de artefactos de computação. <p>Promover estratégias que requeiram/induzam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 forma de o resolver. <p>Promover estratégias e modos de organização das tarefas que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • assumir de responsabilidades adequadas ao que lhe for pedido; • organizar e realizar autonomamente tarefas; • assumir e cumprir compromissos e contratualizar tarefas; • apresentar trabalhos com auto e heteroavaliação; • dar conta a outros do cumprimento de tarefas e funções que assumiu. <p>Promover estratégias que impliquem por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • desencadear ações de comunicação uni e bidirecional; desencadear ações de resposta, apresentação e iniciativa. <p>Promover estratégias que envolvam por parte do aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, fazer registos individuais do trabalho realizado); • criar, estruturar e manter atualizado um portfolio da equipa e/ou individual de acordo com critérios e objetivos definidos; • realizar trabalho autónomo, com o apoio do professor à sua concretização, identificando quais os obstáculos e formas de os ultrapassar. <p>Promover estratégias que criem oportunidades para o aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • colaborar com outros colegas (preferencialmente em equipa) e apoiar terceiros em tarefas; fornecer <i>feedback</i> para melhoria ou aperfeiçoamento de um produto de <i>software</i> ou multimédia; • obter <i>feedback</i> do professor para melhoria ou aprofundamento de um produto de <i>software</i> ou multimédia; • demonstrar como a colaboração diversificada complementa o <i>design</i> e o desenvolvimento de produtos de <i>software</i> e multimédia; • projetar e desenvolver um artefacto de <i>software</i> 	<p>100 pontos</p>
--	--	-------------------

Critérios Gerais de Classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada item e é expressa por um número inteiro. As respostas ilegíveis são classificadas com zero pontos.

Itens de seleção

Nos itens de seleção, qualquer resposta indicada de forma equívoca, por exemplo, fornecendo mais elementos do que o(s) pedido(s), é classificada com zero pontos.

Itens de resposta no computador

Os critérios de classificação das respostas aos itens de resposta no computador apresentam-se organizados por níveis de desempenho relativo à realização das atividades produzidas no programa informático correspondente. O afastamento integral dos aspetos do conteúdo implica que a resposta seja classificada com zero pontos.

Material

O aluno realiza a prova no enunciado e no computador, apenas podendo usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta e um computador disponibilizado pela escola. Não é permitido o uso de corretor.

Duração

A prova tem a duração de 90 minutos.