

Informações da disciplina de Aplicações Informáticas B – 12º Ano

Planificação global

1.º Período

N.º de aulas	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
38	<p>1 – INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO</p> <p>1.1. Algoritmia Conceitos fundamentais Estruturas de controlo Arrays</p> <p>1.2. Programação Linguagem de programação imperativa em ambiente de consola</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 entajuda; • 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>Conhecedor/ Sabedor/ Culto/ Informado (A, B, I)</p> <p>Cuidador de si e do outro (D, E, F, G)</p> <p>Autoavaliador (transversal às áreas)</p>

2.º Período

N.º de aulas	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
34	<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>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>Crítico/ Analítico (A, B, C, D, E, I)</p>

ÁREAS DE COMPETÊNCIA 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.

VALORES

a - Responsabilidade e integridade

b - Excelência e exigência

c - Curiosidade, reflexão e inovação

d - Cidadania e participação

e - Liberdade

	<p>2.2. Tipos de media estáticos: texto e imagem Carateres e fontes na formatação de texto Tipos de imagem digital Fundamentos da imagem <i>bitmap</i> Técnicas de imagem <i>bitmap</i> 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</p>	<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 <i>design</i> 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>Indagador/ Investigador (B, C, D, F, H, I)</p> <p>Crítico (A, C, D, H)</p> <p>Respeitador da diferença/ do outro (A, B, D, E, F, H)</p>
--	---	--	--

3.º Período

N.º de aulas	Tema / conteúdo	Ações estratégicas de ensino	Descritores do Perfil do Aluno
22	<p>2.3. Tipos de media dinâmicos: áudio e vídeo (cont.) Aquisição, edição e pós-produção de vídeo</p>	<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>Responsável/ autónomo (D, E, F, G)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H, I)</p>
	<p>2.4. Gestão e desenvolvimento de projetos multimédia Transversal a todos os temas</p>	<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 eportefolio 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 	<p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, D, F, I)</p> <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F, H, I)</p>

	<p>aperfeiçoamento de um produto de <i>software</i> ou multimédia;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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> trabalhando em equipa. 	
--	--	--

Critérios de Avaliação	Ponderação	Instrumentos e procedimentos de avaliação
Conhecimentos e Capacidades	%	
Escrita	70	Fichas de avaliação Projetos
Oral	10	Apresentações orais Intervenções em contexto de sala de aula
Prática e/ou Experimental	10	Atividades práticas na sala de aula

Atitudes e Valores	%	
Responsabilidade	5	Assiduidade e pontualidade Cumprimento de tarefas Cumprimento de prazos Munição do material necessário
Postura e Empenho	5	Atenção/empenho Cumprimento de regras Perseverança na realização das atividades propostas Trabalho colaborativo

Material	Para todas as aulas:	Quando solicitado:
	Material de escrita <i>Pen drive</i>	<i>Headphones</i>