

Critérios de avaliação e classificação		Ano letivo 2025/2026		
Disciplina: Iniciação à Programação e Robótica		Ano de escolaridade: 1.º ao 4.º ano	Grupo Disciplinar: 110; 550	
CONHECIMENTOS E CAPACIDADES				
Domínio(D)/Tema/ Módulo*	Ponderação	AE/Descritores de desempenho	Perfil do aluno	Processos de recolha de informação
Pensamento Computacional	17,5%	<ul style="list-style-type: none"> Identificar estratégias de abordagem de problemas (redução da complexidade, decomposição, abstração, adaptação ou adoção de modelos e algoritmos conhecidos, recolha e análise de dados, etc); Problematizar situações do quotidiano e formular problemas; Descrever e representar simbolicamente sequências de ações de atividades do quotidiano em diferentes graus de complexidade; Resolver problemas pela sua decomposição em partes menores, por semelhança ou redução de complexidade. 	Conhecedor / Sabedor / Culto / Informado (A, B, G, I, J) Criativo	Grelhas de observação direta de desempenho Fichas de trabalho
Algoritmia	7%	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o que são algoritmos, como funcionam e sua aplicação prática; Descrever e representar simbolicamente sequências de ações de atividades do quotidiano; Reconhecer a importância do desenho de algoritmos como método de resolução de problemas; Resolver problemas pela sua decomposição em partes menores; Compreender que diferentes algoritmos podem atingir o mesmo resultado e que um mesmo algoritmo pode ser reutilizado em diferentes situações; Reconhecer que alguns algoritmos são mais apropriados para um contexto específico do que outros; Reutilizar um mesmo algoritmo em diferentes situações.sa etapas básicas na construção de algoritmos simples para conceber soluções de problemas. 	(A, C, D, J) Indagador / investigador (C, D, F, H, I) Sistematizador / organizador (A, B, C, I, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G)	
Programação	28%	<ul style="list-style-type: none"> Compreender e aplicar os princípios e conceitos fundamentais da programação (lógica, tipos de dados, variáveis, estruturas condicionais e repetitivas, entre outros); Analizar programas, identificando o seu resultado, erros e respetiva correção; Otimizar a programação da solução encontrada para determinado problema; Desenhar programas com diversos níveis de complexidade na resolução de problemas específicos; Criar programas para resolver problemas, animar histórias ou jogos utilizando uma linguagem de programação textual ou ambiente de programação por blocos. 	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Auto avaliador (transversal)	
Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT)	17,5%	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o que é suposto os OT fazerem; Caracterizar robots, drones e computação física; Distinguir OT nas suas características, funcionalidades e aplicabilidade; 	Participativo / colaborador (B, C, D, E, F) Responsável / autónomo	

Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT)	<ul style="list-style-type: none"> * Adequar atuadores e sensores à resolução de situações específicas; • Programar OT que façam uso de atuadores e sensores para interagir com o ambiente em que se integram; • Manipular dados de entrada e de saída; • Adequar a estrutura de OT a contextos específicos; • Criar OT que interajam com o mundo físico; • Programar OT para resolução de desafios simples e desafios complexos; • Detetar e corrigir erros de programação e desadequação de estruturas físicas a situações específicas. 	(C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	
--	--	--	--

ATITUDES E VALORES				
Critérios	Ponderação^{**}	AE/Descritores de desempenho	Perfil do aluno	Processos de recolha de informação
Cidadania	30%	<ul style="list-style-type: none"> • Respeitar todos os membros da comunidade escolar. • Trabalhar de modo cooperativo com espírito de partilha e entreajuda. - Adequar o comportamento. • Argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista. • Preservar os espaços e os equipamentos. 	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	Observação direta
Participação		<ul style="list-style-type: none"> • Participar na aula com intervenções de qualidade. • Participar nas atividades propostas. • Ter espírito de iniciativa. • Contribuir com ideias/propostas (novas/criativas) válidas para o desenvolvimento de tarefas/atividades. • Procurar ser autónomo na realização das atividades/tarefas. 		
Responsabilidade		<ul style="list-style-type: none"> • Ter o material necessário para a aula. • Realizar todas as tarefas propostas. • Cumprir o prazo de realização das tarefas. - Ser pontual. • Ser organizado nos materiais escolares/colaborar na sua organização. 		Grelhas de observação
Autorregulação e autoavaliação		<ul style="list-style-type: none"> • Ser perseverante e procurar fazer mais e melhor. - Demonstrar empenho na melhoria das aprendizagens após feedback. • Reconhecer as suas dificuldades e progressos. • Ter espírito crítico. • Ter sentido de justiça em relação ao trabalho realizado. 		

****Colocar apenas a ponderação correspondente ao ciclo de ensino/ano/disciplina.**

Nota: Deverão ser atribuídas ponderações aos vários domínios/temas/módulos, de modo a perfazer 100%, com as atitudes e valores.