

Critérios de avaliação e classificação		Ano letivo 2025/2026
Disciplina: Linguagens de Programação	Ano de escolaridade: 10º- TIG	Grupo Disciplinar: 550

CONHECIMENTOS E CAPACIDADES				
Domínio(D)/Tema/MÓDULOS*	Ponderação	AE/Descritores de desempenho	Perfil do aluno	Processos de recolha de informação
D1 Conhecimentos	40%	Objetivos de aprendizagem específicos de cada módulo	Indagador/Investigador (B, C, D, F, H, I) Questionador (A, B, C, D, E, F, G, I, J) Crítico/Analítico (A, B, C, D, G) Responsável/Autónomo (C, D, E, F, G, I, J) Criativo (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H, I) Participativo/Colaborador (A, B, C, D, E, F, H, I) Autoavaliador (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J)	Avaliação de desempenho formal (Para aferição de conhecimentos e/ou capacidades) Trabalhos de Grupo/Individual Projetos Avaliação de desempenho processual (Formativa) Tarefas Trabalhos práticos Apresentações orais Fichas Debates/discussão e intervenções em contexto de sala de aula Atividades Trabalhos de pesquisa e investigação
D2 Capacidades	30%			

* M1 - Algoritmia

M2 – Introdução à Linguagem de Programação

M3 – Estruturas de Controlo

M4 – Subprogramas (Procedimentos e Funções)

M5 – Tipo Estruturado - Tabelas

M6 – Tipo Estruturado – Registos

M7 – Estruturas Dinâmicas (Apontadores)

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 instrumentalizada e não instrumentalizada
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. 		Grelhas de observação
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. 		Rubrica de avaliação
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. 		

Objetivos das Unidade de Formação de Curta Duração	
Algoritmia	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar as regras e as diferentes fazes na elaboração de um algoritmo. • Aplicar fluxogramas. • Identificar os diferentes tipos de dados.
Introdução à Linguagem de Programação	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender e explicar o papel de uma linguagem de programação. • Utilizar um editor na elaboração de pequenos programas. • Identificar as principais etapas no desenvolvimento de uma aplicação.
Estruturas de Controlo	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar e identificar instruções compostas. • Identificar e utilizar estruturas de repetição num programa. • Utilizar as várias estruturas de seleção.
Subprogramas (Procedimentos e Funções)	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir a noção de subprograma. • Conhecer as regras de declaração de subprogramas. • Conhecer as regras de execução de subprogramas.
Tipo Estruturado - Tabelas	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a estrutura de dados tabela na resolução de problemas. • Apreender o conceito de tabela. • Conhecer as regras da declaração de tabelas.
Tipo Estruturado – Registos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar a estrutura registo para resolver problemas. • Conhecer as regras de declaração de registos. • Identificar as operações de manipulação de registos.

Estruturas Dinâmicas (Apontadores)	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o conceito de apontador.• Conhecer as regras de declaração de apontadores.• Identificar as operações para manipulação de apontadores.
---	---