Critérios de avaliação e classificação		Ano letivo 2026/2027
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%**	• 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 (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) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Auto avaliador (transversal) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo	Grelhas de observação direta de desempenho Fichas de trabalho
Algoritmia	**7%**	• 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.		
Programação	**28%**	• Compreender e aplicar os princípios e conceitos fundamentais da programação (lógica, tipos de dados, variáveis, estruturas condicionais e repetitivas, entre outros); • Analisar 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.		
Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT)	**17,5%**	• Compreender o que é suposto os OT fazerem; • Caraterizar robots, drones e computação física; Distinguir OT nas suas caraterísticas, funcionalidades e aplicabilidade;		

Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT)		* 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%**	• 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 Grelhas de observação
Participação		• 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		• 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.		
Autorregulação e autoavaliação		• 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.