

Critérios de avaliação e classificação

Ano letivo 2024/2025

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. | <p>Conhecedor/ Sabedor/ Culto/ Informado</p> <p>(A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo</p> | Grelhas de observação direta de desempenho |
| 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. | <p>(A, C, D, J)</p> <p>Indagador/ investigador (C, D, F, H, I)</p> <p>Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p> <p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> | |
| 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); 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. | <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Auto avaliador (transversal)</p> | |
| Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT) | 17,5% | <ul style="list-style-type: none"> Compreender o que é suposto os OT fazerem; Caraterizar robots, drones e computação física; Distinguir OT nas suas caraterísticas, funcionalidades e aplicabilidade; | <p>Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ autónomo</p> | |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>Robótica: objetos tangíveis programáveis (OT)</p> | | <p>* Adequar atuadores e sensores à resolução de situações específicas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <p>(C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>Cuidador de si e do outro</p> <p>(B, E, F, G)</p> | |
|---|--|--|---|--|

| 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.