

CURSO PROFISSIONAL TÉCNICO DE INFORMÁTICA DE GESTÃO  
DISCIPLINA DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO 10º ANO  
**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

**1. COMPETÊNCIAS GERAIS**

Conhecimentos, capacidades e atitudes.

**2. DOMÍNIOS e DOMÍNIOS ESPECÍFICOS/TEMAS**

DOMÍNIOS	DOMÍNIOS ESPECÍFICOS/TEMAS	PONDERAÇÃO
<b>INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b>		5%
<b>CONHECIMENTO</b>	Módulo 1 - Algoritmos	70%
	Módulo 2 - Introdução à Linguagem de Programação	
	Módulo 3 - Estruturas de Controlo	
	Módulo 4 - Subprogramas	
	Módulo 5 - Tipo Estruturado: Tabelas	
	Módulo 6 - Tipo Estruturado: Registos	
<b>RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS</b>		10%
<b>CRIATIVIDADE</b>		5%
<b>DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL</b>		10%

**3. NÍVEIS E DESCRITORES DE DESEMPENHO**

DESCRITORES DE DESEMPENHO	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Apresenta pontualidade e assiduidade</li> <li>▪ Cumpre as normas de funcionamento da sala de aula</li> <li>▪ Apresenta um comportamento adequado na relação com o outro, expressando-se de forma ajustada a diferentes contextos, colaborando com os outros de forma regular</li> <li>▪ Adquire e mobiliza sistematicamente o conhecimento técnico na resolução de problemas</li> <li>▪ Participa ativamente em projectos/actividades da turma/PAA</li> <li>▪ Desenvolve uma autonomia crescente, motivando-se para a aprendizagem, promovendo a autorregulação, o espírito de iniciativa e a gestão eficiente de tarefas</li> <li>▪ Apresenta capacidade de pesquisa e inovação, respondendo adequada e originalmente na resolução de problemas</li> </ul>
Módulo 1 - Algoritmos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreender conceitos sobre a lógica de programação</li> <li>• Aplicar instruções e sequências lógicas na resolução de problemas</li> <li>• Utilizar as regras e as diferentes fazes na elaboração de um algoritmo</li> <li>• Aplicar fluxogramas</li> <li>• Identificar os diferentes tipos de dados</li> <li>• Identificar variáveis e constantes</li> <li>• Utilizar as regras de tipos em geral</li> <li>• Enumerar e identificar os operadores aritméticos, relacionais e lógicos</li> <li>• Utilizar operadores e funções pré-definidas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar estruturas de decisão e repetição</li> <li>• Realizar testes e correção de erros</li> </ul>
Módulo 2 - Introdução à Linguagem de Programação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e explicar o papel de uma linguagem de programação</li> <li>• Utilizar um editor na elaboração de pequenos programas</li> <li>• Identificar as principais etapas no desenvolvimento de uma aplicação</li> <li>• Utilizar comentários na estrutura de um programa</li> <li>• Enumerar e distinguir os diferentes tipos de dados pré-definidos</li> <li>• Declarar constantes e variáveis num programa</li> <li>• Utilizar operadores e expressões de atribuição num programa</li> <li>• Identificar e aplicar funções matemáticas na resolução de problemas num programa</li> <li>• Utilizar e identificar as instruções básicas de uma linguagem de programação (Instruções de Entrada e saída)</li> <li>• Criar pequenos programas</li> </ul>
Módulo 3 - Estruturas de Controlo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar e identificar instruções compostas</li> <li>• Identificar e utilizar estruturas de repetição num programa</li> <li>• Utilizar as várias estruturas de seleção</li> <li>• Desenvolver programas que utilizem combinações entre estruturas de repetição e de seleção</li> <li>• Criar menus de opções</li> <li>• Compreender e aplicar saltos incondicionais</li> </ul>
Módulo 4 - Subprogramas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir a noção de subprograma</li> <li>• Conhecer as regras de declaração de subprogramas</li> <li>• Conhecer as regras de execução de subprogramas</li> <li>• Utilizar corretamente parâmetros</li> <li>• Distinguir os diferentes tipos de subprogramas</li> <li>• Elaborar programas com recurso a subprogramas</li> <li>• Conhecer as regras para a criação de bibliotecas de subprogramas</li> <li>• Conhecer os mecanismos de utilização de bibliotecas de subprogramas</li> </ul>
Módulo 5 - Tipo Estruturado: Tabelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar a estrutura de dados tabela na resolução de problemas</li> <li>• Apreender o conceito de tabela</li> <li>• Conhecer as regras da declaração de tabelas</li> <li>• Distinguir os índices dos elementos numa tabela</li> <li>• Identificar as operações de manipulação de tabelas</li> <li>• Apreender o conceito de tabela multidimensional</li> <li>• Adquirir o conceito de <i>String</i></li> <li>• Conhecer as regras de declaração e manipulação de <i>strings</i></li> </ul>
Módulo 6 - Tipo Estruturado: Registos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar a estrutura registo para resolver problemas</li> <li>• Conhecer as regras de declaração de registos</li> <li>• Identificar as operações de manipulação de registos</li> </ul>

NÍVEIS DE DESEMPENHO			
Muito Bom	Bom	Suficiente	Insuficiente
Sempre ou quase sempre 18-20	Na maior parte dos casos 14-17	Com alguma regularidade 10-13	Poucas vezes 0-9

#### 4. INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- Fichas de avaliação
- Trabalhos individuais/de grupo
- Trabalho de projeto
- Inquéritos/Google Forms
- Grelha de observação de aula

- Registo de ocorrências no INOVAR
- Ficha de autoavaliação da UFCD

Nota: Cada instrumento de avaliação poderá ter ponderações diferentes conforme o grau de dificuldade e/ou a abrangência de conteúdos. Os alunos serão informados acerca das respetivas ponderações e conteúdos que serão traduzidas através de grelhas de classificação a elaborar no final de cada módulo/UFCD.

**NOTA FINAL:**

Estes critérios de avaliação foram definidos tendo como balizas o Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória, as Aprendizagens Essenciais/Referencial de Formação e o Projeto Educativo do Agrupamento.