

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 (por módulo)
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO		5%
CONHECIMENTO	Módulo 1 - Algoritmia	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	
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS		10%
CRIATIVIDADE		5%
DESENVOLVIMENTO PESSOAL E INTERPESSOAL		10%

3. NÍVEIS E DESCRITORES DE DESEMPENHO

DESCRITORES DE DESEMPENHO	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apresenta pontualidade e assiduidade ▪ Cumpre as normas de funcionamento da sala de aula ▪ Apresenta um comportamento adequado na relação com o outro, expressando-se de forma ajustada a diferentes contextos, colaborando com os outros de forma regular ▪ Adquire e mobiliza sistematicamente o conhecimento técnico na resolução de problemas ▪ Participa ativamente em projetos/atividades da turma/PAA ▪ Desenvolve uma autonomia crescente, motivando-se para a aprendizagem, promovendo a autorregulação, o espírito de iniciativa e a gestão eficiente de tarefas ▪ Apresenta capacidade de pesquisa e inovação, respondendo adequada e originalmente na resolução de problemas
Módulo 1 (Algoritmia)	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender conceitos sobre a lógica de programação • Aplicar instruções e sequências lógicas na resolução de problemas • Utilizar as regras e as diferentes fases na elaboração de um algoritmo • Aplicar fluxogramas

	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os diferentes tipos de dados Identificar variáveis e constantes Utilizar as regras de tipos em geral Enumerar e identificar os operadores aritméticos, relacionais e lógicos Utilizar operadores e funções pré-definidas Implementar estruturas de decisão e repetição Realizar testes e correção de erros
Módulo 2 (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 Utilizar comentários na estrutura de um programa Enumerar e distinguir os diferentes tipos de dados pré-definidos Declarar constantes e variáveis num programa Utilizar operadores e expressões de atribuição num programa Identificar e aplicar funções matemáticas na resolução de problemas num programa Utilizar e identificar as instruções básicas de uma linguagem de programação (Instruções de Entrada e saída) Criar pequenos programas
Módulo 3 (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 Desenvolver programas que utilizem combinações entre estruturas de repetição e de seleção Criar menus de opções Compreender e aplicar saltos incondicionais
Módulo 4 - (Subprogramas)	<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 Utilizar corretamente parâmetros Distinguir os diferentes tipos de subprogramas Elaborar programas com recurso a subprogramas Conhecer as regras para a criação de bibliotecas de subprogramas Conhecer os mecanismos de utilização de bibliotecas de subprogramas
Módulo 5 (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 Distinguir os índices dos elementos numa tabela Identificar as operações de manipulação de tabelas Apreender o conceito de tabela multidimensional Adquirir o conceito de String Conhecer as regras de declaração e manipulação de strings
Módulo 6 (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

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
- 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.